



**Documento de Diseño
y Reglamento de Juego**

ÍNDICE

1. [¿Qué es Malas Calles?](#)
2. [Creación del Personaje](#)
 - 2.1. Puntos de Personaje
 - 2.2. Habilidades de los Personajes Descripción
3. [Magic Anthology: volumen 1. La magia](#)
 - 3.1. it's a kind of magic: la magia arcana
 - 3.2. Born on the Bayou: la magia ritual
 - 3.3. Like a prayer: la magia clerical
4. [Alquimia](#)
 - 4.1. Sobre la Alquimia
 - 4.2. Habilidades de la Alquimia Descripción
5. [Armadura](#)
 - 5.1. Tipos de Armadura
 - 5.2. Tabla de Armadura
6. [El Combate](#)
 - 6.1. Sobre la Vida
 - 6.2. Sobre las Armas
 - 6.3. Reglas de Combate
7. [La Muerte y el Purgatorio](#)
 - 7.1. Morir en Parvonna
8. [Vocabulario y Código de Conducta](#)
9. [El Favor del Rey y los Méritos](#)

¿QUÉ ES MALAS CALLES?

Las calles son duras, y sobrevivir en ellas no es diferente de una jungla, cada paso debe ser dado sabiendo lo que se hace. Malas Calles trata de recrear la dureza de una ciudad medieval en un mundo de baja fantasía. Utilizamos un sistema de Sandbox muy pulido, sobre el que es mejor explicar esta parte un poco en profundidad:

En Malas Calles no hay tramas personales que se den a los personajes, pero sí que hay acciones que van a suceder. Hemos preparado una ciudad viva, es decir, que como en cualquier ciudad real estarán ocurriendo cosas de mayor o menor importancia. Un jugador durante la inscripción ha realizado un pequeño trasfondo en el que, teniendo en cuenta la ambientación, ha ubicado a su personaje. Con ese background el personaje llega a la ciudad y vivirá aventuras, le pasarán cosas que inevitablemente sucederán en la ciudad. Si hay por ejemplo una revuelta, el personaje deberá decidir cómo esa revuelta le afecta y qué papel toma en la misma. Parvonna es un inmenso escenario puesto a disposición de los jugadores. Desde la organización hay ciertos desencadenantes que nosotros haremos saltar durante la partida, por ejemplo, todos sabemos que el Rey Jundobao II llegará a la ciudad el sábado noche, pues ese es en si mismo uno de los engranajes para que los jugadores desarrollen tramas entre ellos. ¿Como puedo conseguir una entrada para el baile? ¿Puedo presentarme al Rey? ¿Puedo contarle algún acto heroico que he realizado para tener su protección? ¿O avisarle de un posible peligro? ¿O tal vez asesinarle?

La partida es desarrollada por los jugadores, y son ellos los que deciden el rumbo que tomarán los sucesos dispuestos por la organización. Nosotros por nuestra parte hemos desarrollado una serie de historias troncales en las que todos los jugadores podrán tener incidencia y que serán el eje principal de la partida. De esta manera se combinarán pequeños sucesos a escala menor, por ejemplo: Investigaciones de crímenes en la ciudad (la guardia puede tener información), problemas de los ciudadanos (los pnj pueden tener cosas que contar y problemas que solucionarles), trapicheos en los muelles, encargos de escolta, transporte o mensajes entre facciones, lugares que descubrir que nos proporcionarán información y también existirán grandes ejes narrativos como

por ejemplo un suceso que cambia el estatus quo entre dos bandos, la muerte de un personaje emblemático, el estallido de una gran disputa en la ciudad... etc.



Como en todos los eventos de este tipo, hemos dividido en ciclos nuestra partida, con la pequeña variante de que la noche es un ciclo especialmente importante en Parvonna. Hemos dispuesto iluminación en la ciudad para que el ciclo nocturno sea completamente practicable; de esta manera la partida empezará con el ciclo del viernes noche, sábado mañana, sábado tarde, sábado noche y domingo mañana.

Malas Calles tiene un carácter propio en cuanto al combate, si bien es posible que suceda una gran reyerta, hay que pensar en el evento como una zona urbana en la que son más probables las pequeñas escaramuzas entre callejuelas. Por poner un ejemplo claro y entendible, podemos pensar en que las escaramuzas que vive el Capitán Alatraste en el Madrid del Siglo de Oro suceden con frecuencia. Y a su vez estas escaramuzas están combinadas con las grandes peleas entre bandas de Gangs of New York.

Parvonna se estructura poco más o menos de la siguiente manera: Existen cuatro grandes casas que controlan la ciudad, después encontramos las bandas

callejeras, que aspiran a poder integrarse en una de las casas o ganar su protección. Por debajo de estas está Big Papa Bondadoso, un hombre al mando de un grupo de harapientos ladronzuelos que controlan los bajos fondos de Parvonna: El Uñero. En otra parte encontramos al Gobernador y la Guardia, que representan el poder del Rey en la ciudad. En los muelles encontramos la Custom and Fees, un grupo de altos elfos repudiados que se ha hecho con el control de las tasas aduaneras, su dinero y credibilidad les dio rápido acceso. Además hay dos barcos amarrados en el puerto, con sus respectivas tripulaciones; comerciantes y taberneros cierran la lista fauna autóctona de la ciudad.

Lo importante en Malas Calles es divertirse y tratar de vivir ese fin de semana la ciudad, con sus luces y sombras. No se puede ganar en un lugar así, tampoco se puede perder; la ciudad verá un nuevo amanecer suceda lo que suceda y pase lo que pase.



2. CREACIÓN DEL PERSONAJE

Cuando realices el check in en Malas Calles te daremos tu ficha en blanco para que puedas rellenarla formando tu personaje.

2.1. PUNTOS DEL PERSONAJE

- Cada jugador puede elegir libremente cualquiera de las habilidades disponibles.
- Cada habilidad de personaje cuesta una determinada cantidad de puntos de personaje (puntos de experiencia) indicada en la descripción de la habilidad.
- Todos los personajes pueden aprender cualquier habilidad sin estar sujetos a restricciones de clase o raza.
- La cantidad inicial de puntos de personaje para la creación de los mismos son:
 - o 10 puntos básicos de inicio.
 - o 2 punto adicional por cada edición de Malas Calles jugado con ese mismo personaje.
- Una vez obtenida la suma total de puntos personajes pueden ser usados para adquirir cualquier habilidad básica, mágica, de alquimia o para aumentar los rangos del personaje hasta que no disponga de más puntos.



2.2. DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES DE PERSONAJE

En esta sección se describen las habilidades de personaje que pueden ser compradas mediante puntos de personaje. Se incluye información acerca de sus efectos, condiciones e indicaciones genéricas para el uso responsable de estas. La interpretación de las habilidades quedan a discreción del usuario de la habilidad, pero se habrá de interpretar con el máximo realismo tanto las habilidades genéricas cómo el uso de armas y objetos más comunes.

Cualquier acción en partida, realizada con seguridad, sentido común, buena intención y bien interpretada primará siempre sobre el reglamento.

Nota: PP = "Punto de personaje"

- **Armas Arrojadizas** (PP= 1)

Con esta habilidad el personaje puede lanzar pequeños cuchillos y dagas y con una longitud máxima 30cm. Estas armas nunca deberán llevar ningún tipo de alma rígida. Tanto la magia como la alquimia no están sujetas a esta habilidad para lanzar sus hechizos y artilugios.

- **Armas a una mano** (PP = 1)

Con esta habilidad el personaje puede blandir armas de una longitud de 30 a 115cm máximo. Esto incluye dagas y armas arrojadizas (las armas arrojadizas no pueden lanzarse, solo utilizar como arma de mano)

Nota: Esta habilidad es una condición necesaria para "Ambidiestro"

- **Armas a dos manos** (PP = 2)

Con esta habilidad el personaje puede usar armas de una longitud de 115cm hasta 180 cm máximo.

PD: Si el arma tiene 115 cm se considera a dos manos, estas armas siempre se han de usar con dos manos para que el golpe se considere válido. (Esta habilidad es exclusiva para el uso de mandobles, espadas largas, y similares, pero no para armas de asta, lanzas, picas y similares, en cuyo caso ya existe la habilidad "Armas de asta").

- **Armas de asta** (PP = 2)

Con esta habilidad el personaje puede usar armas de una longitud máxima de 250 cm. (Esta habilidad es exclusiva para el uso de armas de asta, lanzas, picas y similares, pero no para mandobles y armas parecidas, en cuyo caso ya existe la habilidad "Armas a dos Manos").

- **Armas de proyectiles** (PP = 2)

Con esta habilidad el personaje puede usar armas de proyectiles (ballestas pequeñas y medianas, arcos, pistolas de mano y arcabuces. Las pistolas y arcabuces con disponibilidad de lanzar proyectiles tendrán que adecuarse a la estética y deberán ser supervisadas por la organización.)

Nota: las pistolas de mano y arcabuces que no lancen proyectiles tendrán un alcance de 5 metros. Los arcabuces tendrán un alcance de 10 metros. Es importante mantener el contacto visual con el oponente para efectuar el disparo.

- **Ambidiestro** (PP = 2)

Con esta habilidad el personaje puede usar de forma simultánea dos armas de una mano (una en cada mano).

Nota: Para poder adquirir esta habilidad antes se necesita tener la habilidad "Armas de una mano"

- **Pelea** (PP = 1)

Este sistema de reglas permite encarnar este tipo de escenas de manera justa y a la vez divertida y sencilla. Funciona de la siguiente manera:

Con la habilidad de "Pelea", el personaje puede participar en luchas sin armas. El uso de esta habilidad siempre requiere el consentimiento de todos los jugadores involucrados. Es por eso que hay que preguntar siempre antes de usar esta habilidad. La habilidad "Pelea" es representada pura y exclusivamente de forma teatral.

El contacto real no está permitido, los puñetazos deben ser simulados y nunca hay que ejercer ningún tipo de fuerza mientras se pelea.

Esta habilidad nunca debe ser usada durante batallas. Tan pronto como alguien intervenga con algún tipo de arma, la pelea se termina y vuelven a aplicarse las reglas de combate generales.

Si no se tiene esta habilidad se considera que su rango es 0. Se puede incrementar el rango a cambio de puntos de personaje (hasta un máximo de 10) durante su creación y, además, las siguientes habilidades añaden +1 al rango de "Pelea" actual acumulables:

Armas arrojadizas

Armas de mano

Armas de dos manos

Armas de asta

Ambidiestro

- **Uso de Escudo** (PP = 3)

Con esta habilidad el personaje puede usar escudo, de cualquier tamaño.

- **Regeneración** (PP = 2)

Con esta habilidad el personaje no puede morir desangrado. Cada punto de vida perdido se recupera después de 6 horas de sueño y no es incompatible con las habilidades de curación. Esta habilidad no previene al personaje de caer inconsciente cuando su vida llega a 0 o menos puntos.

- **Dureza** (PP = 2)

Con esta habilidad el personaje no cae inconsciente cuando su vida llega a los 0 puntos o menos. El personaje aún puede susurrar palabras sueltas y arrastrarse lentamente.

- **Primeros Auxilios** (PP = 1)

Con esta habilidad y el uso de vendajes, hierbas curativas, pociones, etc. El personaje puede estabilizar a aquellos que tengan 0 o menos puntos de vida. Una vez aplicada la habilidad, el herido ya no puede morir desangrado y recupera 1 punto de vida. Podrá moverse y actuar con fatiga, pero no combatir. Para la correcta aplicación de la habilidad, el tratamiento debe durar 2 minutos como mínimo. Esta habilidad no tendrá éxito si se aplica 10 minutos después de haber llegado a 0 puntos de vida o menos.

Nota: Esta habilidad puede ser utilizada sin límite y es prerequisite. Para

adquirir "Curación" y "Medicina".

Importante: Los brebajes se deben contener únicamente agua y colorante alimenticio.

- **Curación** (PP = 2)

Con esta habilidad y el uso de vendajes, hierbas curativas, pociones, etc. El personaje puede tratar y curar heridas. Para la correcta aplicación de la habilidad, el tratamiento debe durar 5 minutos como mínimo y su efecto es la regeneración de un máximo de 3 punto de vida. Esta habilidad no tendrá éxito si se aplica 10 minutos después de haber llegado a 0 puntos de vida o menos.

Nota: Esta habilidad puede ser usada sin límite alguno y tiene la habilidad "Primeros Auxilios" como prerrequisito. "Curación" es prerrequisito necesario para adquirir "Medicina". Los vendajes de las heridas no pueden ser retirados hasta pasado 30 minutos.

Importante: Los brebajes se deben contener únicamente agua y colorante alimenticio.

- **Medicina** (PP = 4)

Con esta habilidad el uso de vendajes y operaciones, hierbas curativas, pociones, etc. El personaje puede tratar y curar heridas de forma profesional. Para la correcta aplicación de la habilidad, el tratamiento debe durar 20 minutos como mínimo y su efecto es la regeneración total de los puntos de vida. Esta habilidad no tendrá éxito si se aplica 10 minutos después de haber llegado a 0 puntos de vida o menos.

Nota: Esta habilidad puede ser usada sin límite alguno y tiene las habilidades "Primeros Auxilios" y "Curación" como condición previa. Los vendajes de las heridas ahora pueden ser retirados después de una operación.

Importante: Los brebajes se deben contener únicamente agua y colorante alimenticio.

- **Leer / Escribir** (PP = 1)

Con esta habilidad el personaje puede leer y escribir.

- **Matemáticas básicas** (PP = 1)

Con esta habilidad el personaje posee habilidad en matemáticas básicas y puede usarla (Contar, Jugar al Casino ...)

- **Acceso a habilidades de alquimia** (PP = 4)

Con esta habilidad el personaje tiene acceso a toda la rama de pociones de los grandes alquimistas. Al escoger esta habilidad podrás elegir 1 receta a tu elección, el resto de recetas se puede aprender con clases de alquimia.

Nota: La creación de pociones sólo puede llevarse a cabo dentro del laboratorio del gremio de alquimistas o un lugar habilitado de forma especial señalada por la organización.

- **+1 Rango de resistencia al daño** (PP = 4/5)

Con esta habilidad el personaje consigue 1 punto de vida extra. Esta habilidad puede comprarse varias veces, pero el rango máximo de resistencia por personaje es de 10.

Nota: Personajes con la habilidad "Acceso a Afin Mágico" deben pagar 5 PP en lugar de los 4 que se pagarían normalmente.

- **Forzar Cerraduras** (PP = 1)

Esta habilidad permite al jugador poder abrir candados de las puertas, estos serán candados transparentes donde se verá el mecanismo de este, esta habilidad te permite usar las ganzúas específicas de dicho candado para poder abrirlo (serán entregadas por la Organización).

- **Robar** (PP = 2)

Esta habilidad te permite asaltar los monederos de los más incautos, para hacerlo la organización entregará gomets, si uno de esto es colocada en la bolsa de algún jugador un master se encargará de coger un porcentaje de los objetos de la bolsa para entregarla a la persona que ha usado esta habilidad. Solo se

pueden robar monedas o útiles del juego.

- **Afin Mágico** (PP = 4)

Esta habilidad permite al jugador iniciarse en los tejidos de la magia, ya que desde su nacimiento ha sido tocada por la diosa Hasheera y su don fluye a través de tu cuerpo. Con esta habilidad el personaje tiene 1 hechizo primordial a su elección, y una capacidad de 3 lanzamientos mágicos por ciclo (Cada día dispone de 3 ciclos, mañana, tarde y noche). Con esta habilidad no te está permitido usar armas de fuego o pólvora, pues interfiere con los métodos del don de Hasheera.

Nota: Esta habilidad solo te permite escoger una única rama mágica, no está permitido multiclasearse en magia.

- **Adepto** (PP = 2)

Esta habilidad te permite avanzar en la rama de magia arcana. Tiene un máximo de 10 rangos, pero solo se puede aumentar un rango por año. Este apartado está más especificado en el apartado 3 Habilidades Mágicas.

Esta rama de la mágica no te permite llevar ningún tipo de armadura. Solo permite usar armas de hasta 30cm máximo de tamaño.

Para escoger esta habilidad **es necesaria Afin Mágico**

Nota: Para subir de nivel la habilidad adepto es necesario pagar el coste de nuevo, el mismo coste (2pp) por nivel, hasta alcanzar el nivel máximo, que es Adepto 10.

Solo se puede aumentar 1 nivel de adepto por evento de Malas calles.

Ejemplo: En esta primera edición solo puedes alcanzar el nivel de "Adepto nvl 1", para ello son necesarios 4PP de "Afin Mágico" + 2PP de "Adepto nvl 1".

Para futuras ediciones solo ha de seguir apilando los 2PP de "Adepto" para seguir subiendo el nivel.

- **Clerical** (PP = 4)

Esta habilidad te permite orar a los dioses para obtener su favor, una vez desbloqueada esta habilidad aprendes automáticamente todos las oraciones de clérigo. Están especificados en el apartado 3 Habilidades Mágicas.

Esta rama mágica te permite usar cualquier tipo de armadura y armas.

Para escoger esta habilidad **es necesaria Afin Mágico**

- **Ritual** (PP = 4)

Esta habilidad te permite aprender la magia ritual, una vez desbloqueada esta habilidad aprendes automáticamente todos los rituales. Están especificados en el apartado 3 Habilidades Mágicas.

Esta rama mágica te permite usar armaduras de Cuero y cualquier tipo de armas.

Un ritualista tiene mayor tolerancia a las pociones y puede llegar a consumir 5 por ciclo.

Para escoger esta habilidad **es necesaria Afin Mágico**.

3. MAGIC ANTHOLOGY. VOLUMEN I: LA MAGIA

3.1. IT'S A KIND OF MAGIC: LA MAGIA ARCANA

Un ser afin a la magia en Vientos de Asterra, obtendrá un hechizo primordial, entendiendo que este hechizo puede formar parte de su naturaleza o que simplemente ha sido el primer hechizo que ha conseguido dominar, cuenta con tres lanzamientos por ciclo.

Un iniciado en la Magia, obtiene además del primordial un hechizo básico y puede realizar 5 lanzamientos por ciclo. La evolución de la magia se consigue mediante la evolución del personaje y su aprendizaje en este campo, a continuación exponemos como vendría a ser la evolución de un practicante de los senderos de la Magia:

Todos los hechizos consumen 1 lanzamiento por ciclo, a no ser que el hechizo especifique lo contrario. Todos los hechizos deben lanzarse verbalizando en un tono claramente audible la palabra de activación.

	Lanzamientos/ciclo	Número de Hechizos
Afin mágico	3	1 primordial
Adepto nvl 1	5	1 primordial + 1 básico
Adepto nvl 2	5	1 primordial + 2 básicos
Adepto nvl 3	5	2 primordiales + 2 básicos
Adepto nvl 4	5	2 primordiales + 2 básicos + 1 inusual
Adepto nvl 5	6	3 primordiales + 2 básicos + 1 inusual
Adepto nvl 6	6	3 primordiales + 2 básicos + 2 inusual
Adepto nvl 7	7	3 primordiales + 2 básicos + 2 inusual
Adepto nvl 8	7	3 primordiales + 3 básicos + 2 inusual
Adepto nvl 9	8	3 primordiales + 3 básicos + 2 inusual + 1 raro
Adepto nvl 10	9	3 primordiales + 3 básicos + 3 inusual + 1 raro

PRIMORDIALES

- **Luz:**

Palabra de Activación: *Anávei*
creas una luz de vela en una superficie a una distancia máxima de 10m de tí [interpretar con una vela de led o similar]



- **Entender idioma:**

Palabra de Activación: *Shem*
El lanzador entiende cualquier lengua de cualquier plano de existencia que pueda oír. Aunque el lanzador no puede mantener conversaciones complejas, pero si entender el propósito de su interlocutor.

- **Identificación Menor:**

Palabra de Activación: *Clerate edum*
El lanzador del conjuro puede identificar si el objeto en cuestión es de índole mágica o esta imbuido por algún encantamiento o hechizo. No sabrá la índole del mismo, ni el tipo de magia que se utilizó.

- **Oscurecer Objeto:**

Palabra de Activación: *Oghurrak*
El lanzador consigue distorsionar un objeto pequeño de valor y hacerlo pasar por un objeto común y sin importancia.

BÁSICO

- **Colapso de Yalen:**

Palabra de Activación: *Liberi*
Obliga a un objetivo vivo que esté a menos de 5 metros de tí a dejar caer lo que lleve en las manos.

- **Desplazamiento Ulterior:**

Palabra de Activación: *Dis*
Puedes desplazar un objeto o ser vivo hasta 5 metros.

- **Inmovilizar Objeto:**

Palabra de Activación: *Konta*

Añade un peso de hasta 200kg a un objeto de dimensiones medianas (un escudo) o pequeñas (una carta), durante un día. 6 personas intentando mover el objeto romperán el hechizo de forma permanente. El lanzador también puede remover el efecto a voluntad.

- **Siervo Contestable:**

Palabra de Activación: *Buohok Attru*

Puedes dejar un mensaje en cualquier punto que será leído y entendido por cualquiera que se acerque a menos de dos metros de dicho punto. El mensaje puede escucharse durante 1 semana. El lanzador también puede remover el efecto a voluntad.

(utiliza una grabadora para simular este hechizo o puedes utilizar una hoja de papel).



- **Falsa Vida:**

Palabra de Activación: *Jittu Hiar han*

El lanzador gana +3 puntos de vida temporales, hasta un máximo del doble de la vida del lanzador. En ningún caso podrá apilar este hechizo.

- **Conjuración de Rivaltti:**

Palabra de Activación: *Malegor*

El lanzador conjura un arma de mano durante 10 minutos. El arma debe estar marcada como arma mágica y puede ser contrarrestada o dispersada mágicamente mediante Repulsión Sortilega.

- **Compulsión Mágica de Hasheera Menor:**

Palabra de Activación: *Ha*

Pulsión Mágica fruto de la voluntad ferviente en el velo mágica de la diosa Hasheera. El hechizo toma forma de bola de energía, dependiendo del color utilizado con el proyectil utilizado, esta energía inflingiera daño de, escarcha (si tiene tonos blancos), fuego (anaranjados), ácido (verde) o eléctrico (azul). Inflinge 1 punto de daño que ignora armadura.

- **Manto protector de Hasheera:**

Palabra de Activación: *Sonme*

El lanzador del conjuro se cubre con un manto protector otorgado por la diosa Hasheera. El manto le proporciona 2 puntos de armadura, y inmunidad contra proyectiles mágicos. El usuario debe usar una capa negra que tenga puntos blancos como imitando estrellas. La duración del conjuro es de 1 hora.

INUSUAL

- **Dormir:**

Palabra de Activación: *Oneiro Liviak*

El contacto con el hechicero hace que el adversario caiga dormido durante varios minutos. La víctima puede resistirse o caer en un sueño comatoso. Sólo tiene efectos sobre criaturas humanoides de tu mismo o menor tamaño: no sirve de nada contra seres más grandes.

- **Persistir a las Necesidades:**

Palabra de Activación: *Verestai Resisti*

El lanzador del conjuro, no necesitará ni beber ni alimentarse durante el un ciclo, además la comida o bebida en mal estado o envenenada no le afectará.

- **Repulsión Sortilega:**

Palabra de Activación: *Aburatio*

El lanzador puede remover cualquier efecto mágico de un objetivo, los efectos que hayan afectado a las capacidades o hayan inflingido heridas permanecerán, pero no continuará su efecto.

- **Compulsión Mágica de Hasheera Mayor:**

Palabra de Activación: *Hashee*

Este hechizo es igual que la Compulsión mágica menor, solo que el lanzador convoca dos proyectiles en vez de uno. Los proyectiles deben ser lanzados cada uno con una mano es decir uno con la mano derecha y el otro con la izquierda. Cada proyectil inflinge 1 punto de daño.

- **Mentiras confusas:**

Palabra de Activación: *Bebliak*

Sugieres que se lleve a cabo un actividad (limitada a una o dos frases) e influencias mágicamente a una criatura que puedas ver dentro del alcance y que pueda oírte y comprenderte. Las criaturas que no pueden ser encantadas son inmunes a este efecto. Esta sugerencia debe ser expresada de una manera que llevar a cabo la acción suene razonable. El hechizo dura hasta 1 hora, si la actividad sugerida puede ser completa en menor tiempo, el conjuro finaliza cuando el sujeto termina lo que se le pidió hacer. El objetivo del hechizo creará que lo que debe hacer es bueno para ella, no podrá infligirse daño, infligir daño o ponerse en peligro evidente.

Por ejemplo, podrías sugerir que un guerrero entregue sus armas al primer mendigo que encuentre. Si la condición no se cumple antes de que finalice el conjuro, la actividad no será llevada a cabo.

- **Contraconjurar:**

Palabra de Activación: *Nai Nikeder*

El lanzador del conjuro, anula el hechizo que haya sido ejecutado por otro lanzador en ese momento, no puede anular hechizos que hayan sido lanzados con permanencia o efectos mágicos permanentes.

Contraconjurar un Primordial consume un lanzamiento.

Contraconjurar un básico consume dos lanzamientos.

Contraconjurar un hechizo inusual consume 3 lanzamientos y 1 punto de vida.

RARO

- **Refugio inexpugnable de Elaster:**

Palabra de Activación: *Impele Damnatio*

El lanzador del conjuro crea una esfera negra de protección a su alrededor, volviéndolo invulnerable a cualquier tipo de daño. El lanzador solo puede lanzar este hechizo sobre si mismo, y deberá permanecer inmóvil en el lugar del lanzamiento durante el tiempo que dure el hechizo. Duración 30 minutos.

El lanzador también puede remover el efecto a voluntad.

Requiere una tela negra grande que lo cubra completamente.

Este Hechizo consume 2 usos de lanzador.

- **Dominar la voluntad:**

Palabra de Activación: *Hoabak Anders*

El lanzador del conjuro controla la voluntad de una criatura humanoide inteligente, que pasa a obedecer sus órdenes. El efecto dura 5 minutos y deben ser computados de alguna forma (se recomienda un cronómetro de pulsera sobre el hechizado). El dominio es absoluto, aunque no se le puede pedir a la criatura que se inflija daño.

Este hechizo consume 3 usos de lanzador y causa 1 punto de vida directo al lanzador.

- **Muro de energía:**

Palabra de Activación: *Balustrika ergitio*

El lanzador crea un muro de energía que no puede ser traspasado por ninguna criatura, ni forzado de ninguna manera. El usuario debe utilizar una cuerda de dos metros, que deberá delimitar trazando de un punto a otro en línea recta, que delimita la intersección por la que no se puede pasar. El hechizo tiene una duración de 3 minutos

Este hechizo consume 2 usos de lanzador

OLVIDADO

- **Condenación de Cravan:**

Palabra de Activación: Desconocido.

El lanzador absorbe los puntos de vida y armadura de su oponente, o personaje que elija en su rango de visión. El objetivo se queda con los puntos de vida mínimos y aturdido.

El Hechizo consume 4 usos de lanzador.

- **Desandar el Tiempo:**

Palabra de Activación: Desconocido.

El lanzador puede volver en el tiempo 5 segundos, siempre que el número de objetivos implicados no supere los 5 sujetos.

El Hechizo consume 5 usos de lanzador.

3.2. BORN ON THE BAYOU: LA MAGIA RITUAL

Los pantanos de Trieve son la cuna del imaginario de gran parte de las fábulas que les son contadas a los niños. Pero como todas las fábulas y cuentos están basados en verdades, que se olvidaron hace mucho.

Aquí recopilamos parte de los antiguos sortilegios que se han convertido en cuentos y leyendas.

Los rituales no tienen en sí mismos niveles, pero los diferentes sortilegios requieren el pago por parte del lanzador de diferentes elementos, a veces, dinero, elementos e incluso la propia vida.

A parte de sus 3 lanzamientos de primordiales, un ritualista puede lanzar tantos rituales por ciclo como quiera.

- **Andar pasos ya andados**

Este ritual le permite saber al lanzador si el objetivo está afectado por alguno de estos tres estados; mágico, alquímico o veneno, y permite determinar cuanto tiempo lleva en dicho estado.

El ritualista pasa a absorber dicho estado quedando envenenado o alterado bien sea alquímica o mágicamente. El ritualista podrá determinar en todo momento la naturaleza del estado, y si por ejemplo fuese un estado de silencio o muerte, podrá escribir o describir la naturaleza de la afección antes de verse sumida en ella.

Para llevarlo a cabo deberá decantar dos minutos a entonar un cántico, ritmo o plegaria.

Este efecto es temporal ya que el ritualista ha tomado precauciones y se ha protegido durante el ritual, por lo que el estado incluido la muerte no le afectará más de 5 minutos.

- **Hablar con los muertos**

El ritualista puede hablar con los muertos, esta conexión con el más allá le costará al ritualista 2 puntos de vida directos y tras la conexión 1 punto de vida directo cada minuto. La conexión les resulta traumática a los muertos y proporcionarán la información de forma vaga y escueta. Por ejemplo si quieres preguntarle a un muerto si ha visto un suceso en concreto que haya pasado

cerca de su posición, este puede contestar que habían muchas presencias hace un rato en la zona, sin aportar más información. Un muerto jamás hablará sobre las causas de su muerte, puesto que reconocer que está muerto le enfurecerá y causará automáticamente 3 puntos de daño directos al ritualista antes de desaparecer.

Para llevarlo a cabo el ritualista deberá realizar un sacrificio de sangre menor. Verter su propia sangre, una alimaña, o una mutilación leve.

Este ritual requiere la presencia de un director de partida.

- **Ojo Oscuro de Naod**

El lanzador realiza una maldición sobre un objetivo que caerá víctima de una terrible enfermedad, impidiéndole por su debilidad portar ningún tipo de armadura. Este ritual permanecerá activo hasta que sea removido. Para poder lanzarlo el ritualista necesita la colaboración de otro brujo, y ambos no podrán realizar más rituales mientras este permanezca activo. Lanzar otro ritual revocará automáticamente el Ojo oscuro de Naod.



El Ojo oscuro de Naod es un ritual que demanda movimientos complejos y una gran concentración, por ello un ritualista no podrá realizar este ritual más de una vez por ciclo.

El ritualista no podrá portar ningún tipo de prenda que no esté confeccionada de tela, mientras mantiene el ojo oscuro de Naod.

Para llevarlo a cabo el ritualista deberá pintar partes visibles de su cuerpo con pinturas rituales mientras entona el ritual.

Un director de partida, entregará una nota escrita comunicando al objetivo los efectos del ritual.

- **Malas lenguas de Yule**

Este ritual aparece por primera vez en los Cuentos de Valeria Hyrle, y como en la famosa historia, el objetivo del conjuro queda enmudecido hasta que se remueva la maldición. El ritualista sacrifica su propia voz durante el ritual quedando tan mudo como su objetivo.

Un director de partida, entregará una nota escrita comunicando al objetivo los efectos del ritual.

- **Desplazar Maldición**

El ritual Desplazar Maldición consigue mover el efecto de una maldición, esta maldición recaerá sobre un nuevo objetivo, que debe ser consciente de ello y aceptarla por voluntad propia.

Para llevarlo a cabo, el ritualista deberá atar de alguna manera a los dos sujetos.

- **Sello de Harmal**

El ritualista coloca un sello de Harmal dios de Subterra, en la frente de un objetivo, que debe estar vivo durante el ritual, Harmal envía uno de sus esbirros a ocupar el cuerpo de la ofrenda. El alma de la ofrenda pasa a estar en los dominios de Harmal durante 30 minutos donde no será consciente del tiempo ni el espacio, y permanecerá ignorante a todo cuanto acontezca. Durante este tiempo el siervo de Harmal estará al servicio del ritualista. El lanzador no puede salir de su círculo de protección durante el ritual o será destruido por Harmal automáticamente. Si el círculo es destruido, Harmal también podrá alcanzar al ritualista, destruyéndolo.

Si el sello de Harmal es removido de la frente de la ofrenda, el ritual concluye. El ritualista debe escribir un círculo de protección con sal de tres colores en el suelo.

3.3. LIKE A PRAYER: LA MAGIA CLERICAL

Las cuatro oraciones son la forma que tiene cualquier clérigo de canalizar su devoción para con su dios. Básicamente son una serie de plegarias o salmos imbuidos de poder divino, que le ayudan a tomar la atención de su deidad. Los dictámenes de las plegarias son leyes forjadas a fuego que no pueden quebrantarse bajo pena de perder el favor de su Dios.

A parte de sus 3 lanzamientos de primordiales las plegarias de los clérigos tienen el número de usos indicados en cada plegaria.

- **Salmo de Curación**

Este pasaje básico en los escritos de los diferentes dioses, recorre los senderos de la piedad, y con el cálido abrazo de un corazón lleno de amor por el prójimo restaura al objetivo 1 punto de vida. Las plegarias de cada clérigo deben ser entonadas con voz firme clara para que no quepa duda de su devoción. El clérigo puede lanzar este salmo tantas veces como nivel posea.

- **Ruego de restauración**

El clérigo pone en contacto mediante un improvisado bautismo a un objetivo para renovar su espíritu y purgarlo de todo mal. El objetivo es sanado de cualquier maldición o veneno. Las manos del clérigo no pueden mancharse de sangre en batalla durante todo el ciclo, tras la activación de este Ruego. El clérigo además no puede repetir esta plegaria otra vez hasta que el ciclo se haya extinguido.

- **Oración de Protección**

El objetivo de esta plegaria adquiere protección contra el mal, sumando un punto a su armadura y siendo inmune al miedo. El corazón henchido de gloria divina es inspirador para sus camaradas y oleadas de valentía y generosidad recorren su corazón.

Un objetivo solo se puede beneficiar de esta plegaria una vez por ciclo.

No hay restricción de lanzamientos

- **Palabras de abjuración**

El clérigo hace retroceder a los nomuertos y seres demoniacos 5 metros atrás y estarán aturdidos un par de segundos, el clérigo puede utilizar esta plegaria tres veces por ciclo. Los seres de índole mágica que no sean nomuertos ni demonios, también se ven afectados pero en menor medida, siendo solo aturdidos durante un par de segundos.

4. ALQUIMIA

2.I. SOBRE LA ALQUIMIA

- **Reglas generales:**

Un jugador con Alquimia, posee de inicio la receta de la poción que desee, la única forma que tiene de ampliar su recetario, es mediante la adquisición de recetas ya bien sea en un Emporio Alquímico, comprándolo a un buhonero o encontrándola. La adquisición de la receta no hace que conozcas su proceso al momento. El Gran Maestre tendrá que enseñártela para poder utilizarla.

Las recetas se componen de dos fases bien separadas:

La **primera fase** es la adquisición de los componentes o materiales alquímicos, la mayoría suelen ser facilitados por la Sociedad Gayana de Boticarios y Herboristas.

La **Segunda Fase** es la entrega de los materiales en el Emporio alquimista, solo un alquimista con una licencia del Real emporio de Alquimistas de Gundovini puede solicitar las decantaciones de pociones. El Gran maestre cobrará el pago en monedas que sea necesario para catalizar la poción y convertir el metal en reactivos.

En Malas Calles no existe la recolección de objetos, todos los ingredientes se podrán comprar o intercambiar en la Sociedad Gayana de Boticarios y Herboristas.

Las recetas se entregarán en el momento de creación de la ficha (en caso de seleccionar esta habilidad)

Las pociones que sean lanzables e inflinjan daño han de representarse con los productos reflejados en las fotos, disponibles en Eviltailors, y no es necesario poseer la habilidad "Armas Arrojadizas".

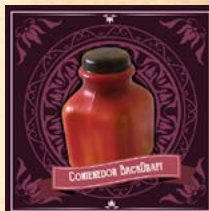
Nota: Un jugador no podrá ingerir más de 3 pociones por ciclo, esto se debe a que de ser así el jugador sufrirá un envenenamiento mortal.

4.2 RECETAS DE ALQUIMIA

DEFLAGRADORES DE MATERIA

- **Contenedor Backdraft**

El fuego alquímico siempre ha sido muy peligroso y ha de tratarse con extremo cuidado. Esta poción causa 1 punto de daño, ignorando la armadura y el escudo.



- **TNT**

Uniendo varias cargas de pólvora se puede crear un explosivo con un gran poder demolidor. El TNT es un artefacto explosivo que solo se puede usar para la destrucción de estructuras (portones, barcos etc siempre de un tamaño pequeño, claramente no se puede usar para destruir un edificio o similar.)



- **Granada de Pólvora Negra**

Y cuando se descubrió la pólvora, no solo se empleó para el uso de armas de fuego,

rápidamente aprendieron a crear armas más destructivas. Las granadas causan +1 punto de daño, ignorando la armadura, si golpea a un escudo este quedará destrozado (podrá repararse en acabar el combate)

- **Pólvora**

Puedes crear munición de pólvora para el uso de las pistolas y/o arcabuces (los fulminantes serán entregados por la organización), recordar nunca tirar el residuo del fulminante al suelo, es mejor guardarlos en tu bolsa para su correcto reciclaje.

DECANTADORES DE ESENCIA

- **Vasija Voidersson**

Esta vasija contiene un brebaje capaz de curar heridas superficiales, o estabilizarse cuando estas cerca de la muerte cuando la tomas cura un +1 puntos de vida.



- **Tinaja Laitsa Eru**

Esta vasija contiene un brebaje potente capaz de curar todas las heridas, cuando la tomas restaura todos tus puntos de vida.

- **Brebaje de Rohkan**

Todo o nada, el vial diseñado para cuando sabes que va a llegar al final, pero... porque irte solo al camino de Dana?

Esta poción duplica toda tu vida para una batalla, cuando esta acaba el jugador (o han transcurrido 2 minutos), si no es curado inmediatamente el jugador objetivo morirá.



- **Vial de Restablecimiento**

Todo mal tiene su antagonista, hielo, fuego, luz, oscuridad, en el caso del veneno no es distinto. El antídoto curará los estados de cualquier veneno que se emplee. Esto no quita que si el veneno tiene algún efecto secundario este se mantenga.

- **Restoratio Arcana**

La saturación y agotamiento de lanzar hechizos sin parar es algo que ha hecho fallecer a muchos seres con el don mágico, la escuela de magia preparó esta poción para ellos. Esta poción te permite recuperar 1 uso de magia al instante.



- **Perservatio Arcana**

La saturación y agotamiento de lanzar hechizos sin parar es algo que ha hecho fallecer a muchos seres con el don mágico, la escuela de magia preparó esta poción para ellos. Esta poción te permite recuperar 2 usos de magia al instante.

EXTRACTORES DE HÁLITO

- **Preparado Ocluso de Migrionov**

Requiere la intervención de un director de juego.

El usuario que tome esta poción debe ser preciso un alquimista o de lo contrario este brebaje no causará ningún efecto.

El usuario consigue contactar con una divinidad del plano celestial que le otorgara información sobre la pregunta que formule, tras usar esta poción queda incapacitado para el combate, para el uso de la alquimia y para cualquier tipo de esfuerzo o trabajo durante 1h.

La información siempre será concisa, pero estará presentada en forma de acertijo o similar.



- **Bebedizo de Trieve**

Esta poción está diseñada y pensada para la caza de seres con el don mágico. Cuando esta poción es lanzada e impacta a un ser con don mágico, le elimina 2 usos de magia, recordemos que el mago o clérigo dispondrá de todos sus conjuros al comienzo un nuevo ciclo.

- **Extracto de Falgor (Veneno)**

Cuando ingieras este potente veneno perderás 1 punto de vida (no cuenta la armadura) durante 10 minutos, si llegas a 0 puntos de vida, el personaje morirá definitivamente y debería ir al sendero de Dana.



5. ARMADURA

2.1. PUNTOS DEL PERSONAJE

La armadura es un bien que en Parvonna pocos pueden permitirse, y siendo una ciudad tan peliaguda es normal que puedas pensar que necesites algo de protección, pero cuidado, mis hombres siempre están vigilando y encuentro sospechoso que lleves a todos lados tu reluciente armadura. ¿Acaso estás poniendo en duda la seguridad de MI ciudad con eso puesto lechuguino? ¡Al calabozo!

-Capitán Ivan Castroferro-

5.1 TIPOS DE ARMADURA

El valor máximo de armadura siempre será 10 puntos y bajo ningún concepto podrá ser mayor (ni mediante magia, alquimia o similar).

Para derribar a un personaje debes agotar su armadura y luego sus puntos de vida, esto quiere decir que la armadura hace efecto "burbuja" sobre la vida del personaje. Aunque debemos recordar que hay habilidades que ignoran la armadura.

Las armaduras de imitación (cartón, goma eva...), no otorgarán puntos de armadura. Las armaduras de la marca Arthammer serán permitidas y serán consideradas como armadura de acero.

Armadura de Cuero:

El cuero usado ha de ser de un mínimo de 2 mm.

- Gambeson (tanto textil como de cuero)
- Jaquetas de Armar
- Armadura de cuero
- Cueras
- Armaduras de cuero tachonado

Armadura de Malla:

- Cotas de Malla
- Brigantinas

Armadura de Escamas de acero:

- Armadura Completas
- Escamas superpuestas integrada en placas recubiertas de cuero o acero.

Armadura de Acero:

- Placa de Metal sin otro material que lo componga (mínimo 1 mm)

Nota: Los jugadores pueden apilar por capas la armadura y/o combinar tipos de armadura.

Ejemplo: Cota de malla y encima acero o combinar un peto de cuero con unas hombreras de acero.

5.1 TABLA DE ARMADURA

	CUERO	MALLA	ESCAMAS	PLACAS
YELMO	1	1	1	1
GORJAL	0.25	0.5	0.75	1
PETO	0.25	0.5	0.75	1
HOMBRERAS	0.25	0.5	0.75	1
ESCARCELAS	0.25	0.5	0.75	1
BRAZO DRCH	0.25	0.5	0.75	1
BRAZO IZQ	0.25	0.5	0.75	1
GUANTELETES	0.25	0.5	0.75	1
PIERNA DRCH	0.25	0.5	0.75	1
PIERNA IZQ	0.25	0.5	0.75	1

Para calcular la armadura tan solo tienes que sumar las piezas que lleves puestas y siempre redondear hacia arriba.

Ejemplo: Si llevo peto de cuero (0.25) + un peto de acero (1) eso hacen un total de 1.25, redondeado hacia arriba serían 2 puntos de armadura.

6. EL COMBATE**6.1. SOBRE LA VIDA**

Todos los personajes tiene 2 puntos de vida básicos. Estos puntos de vida "naturales" pueden ser incrementados comprando en la ficha rangos de " + 1 resistencia al daño".

El máximo número de puntos de vida básicos es de 10 (2 puntos de vida "naturales" + 8 de resistencia al daño)

El total de los puntos de golpe es la suma de los puntos de vida "naturales", los rangos empleados en "resistencia al daño" y el valor de la armadura.

6.2 SOBRE LAS ARMAS**Importante:**

- Sólo se podrán utilizar armas y escudos que cumplan con los estándares de seguridad respaldados por una empresa o fabricante, entendiéndose ningún arma de producción casera está permitida en *Malas Calles*.
- Un director de juego podrá pedir aleatoriamente un control del arma.
- Las armas que no cumplan los estándares de seguridad serán retiradas inmediatamente del juego y no podrán ser usadas bajo ninguna circunstancia.
- Los golpes en manos, genitales y cabeza no serán válidos.

Generales:

- Todas las armas causarán 1 punto de daño.
- Los Arcos y Ballestas no podrán ser superiores a 30 Libras.
- Los Arcos y Ballestas ignoran la armadura.
- No se permitirán armas, flechas o arcos de fabricación casera.
- Las pistolas y arcabuces que no disparen proyectil utilizan petardos fulminantes y estos nunca se tirarán al el suelo. Estas armas causan 1 punto de daño y NO ignoran armadura. Requieren una recarga de 1 minuto, requieren el elemento "pólvora" que será entregada por la organización. Las pistolas y arcabuces que SI disparen proyectil (independientemente si usan fulminantes o no), causan 1 punto de daño y SI ignoran armadura. Requieren una recarga de 1 minuto, también requieren el elemento "pólvora" que será entregada por

laorganizacion.(enestecaso se entregara el proyectil y fulminante en caso de llevarlo)

Nota: Para las pistolas y arcabuces que si disparen proyectil se recomienda llevar de casa proyectiles por temas de compatibilidad.

6.3 REGLAS DE COMBATE

En Malas Calles buscamos el máximo realismo en la interpretación de todos los combates o refriegas que pueda haber así como combates limpios donde el recrear una buena escena premia sobre el sentimiento de “ganar” o “vencer”. Hay que recordar siempre que Malas Calles es un LARP para vivir aventuras y disfrutar.

Todos los impactos deben ser interpretados, entendiendo que después de cada impacto los contendientes deberán separarse al menos dos segundos para después retomar el combate. Primará ante todo la interpretación de los golpes, el peso de las armas, el cansancio y el dolor.

No será necesario anunciar el daño efectuado ya que exceptuando los magos o alquimistas que sí que tienen elementos con diferentes consecuencias, el daño es el mismo para todos.

A la hora de degollar a un jugador debemos cogerlo por sorpresa (nunca apresarlo o en contra de su voluntad) e interpretar el degollamiento o apuñalamiento, el personaje atacado cae al suelo a 0 puntos de vida y deberá someterse a cuidados médicos para no morir desangrado antes de que pasen 10 minutos. Y, seamos siempre realistas, no intentemos degollar nunca a un hombre con un gorjal de acero o un almófar de malla, ya que esto no causará ningún efecto.

Malas Calles está pensado principalmente para tener combates en zonas angostas como calles y callejones, por tanto muchas veces habrá poco espacio para combatir recordad siempre primar la seguridad, tanto tuya propia como la de otros jugadores.

Importante:

- La seguridad siempre primará por encima de todo; si se considera que un jugador corre peligro en algún sentido el juego se detiene automáticamente.
- Los golpes en la cabeza y genitales no serán válidos.

• Las estocadas están estrictamente prohibidas tengan o no alma de fibra de vidrio por motivos de seguridad.

• Las cargas con los escudos están estrictamente prohibidos por motivos de seguridad.

13. ECONOMÍA

Parvonna dispone de su propia moneda y sistema económico, con las equivalencias siguientes:

10 coronas de cobre = 1 corona de plata.

10 coronas de plata = 1 corona de oro

Asimismo, Parvonna dispone de una Casa de Cambio donde poder cambiar tus monedas extranjeras por las monedas de la divisa de la ciudad. El cambista te informará del valor de tus monedas según el momento y la situación económica de Parvonna y su comercio.



7. LA MUERTE Y EL PURGATORIO

7.1. MORIR EN PARVONNA

Cuando un personaje queda a 0 puntos de vida (entendemos que ha perdido tanto la armadura como los puntos de vida que tenga) este cae desangrado en el suelo y no podrá moverse ni gritar ayuda solo balbucear e interpretará que está herido de gravedad, tampoco podrá ni aplicarse a sí mismo primeros auxilios ni tomarse una poción curativa. Entonces dispondrá de 10 minutos para ser auxiliado por atención médica o morirá definitivamente. El jugador puede darse por muerto si lo desea antes de que pasen los 10 minutos.

Si en esos 10 minutos nadie te auxilia, lamentablemente tu personaje habrá muerto. Pero tranquilo, esto no es el fin del camino. Deberás salir del juego, el gesto para ello es cruzarse de brazos sobre el pecho, e irá directamente sin hablar o interactuar con nadie hacia el Sendero de la diosa Dana.

Una vez te encuentres en el Sendero de Dana vuelves a entrar en juego. Si cumples los requisitos de esta y llegas al final camino, tu personaje tendrá una segunda oportunidad pero habrá olvidado la última hora de vida.

En caso de no cumplir las exigencias de Dana o no salir del sendero tu personaje Morirá Definitivamente sin posibilidad de recuperarlo y no podrá volver a jugarlo nunca más (ni ningún personaje similar como el hermano gemelo perdido de tu personaje).

De ser así, deberás dar a la organización todos los objetos de juego que tu personaje tuviese así como la ficha. Podrás crear un nuevo personaje o ayudar a la organización actuando como PNJ.

8. VOCABULARIO DE JUEGO Y NORMAS DE CONDUCTA

8.1. VOCABULARIO

- **En Juego (In-Time; IT):**

Este término describe el tiempo en el que un jugador está en juego con su personaje.

- **Fuera de Juego (Out-Time; OT):**

Este término describe el tiempo, estado o acción de un participante fuera del juego ficticio.

- **STOP:**

Solo debe ser usado en situaciones de emergencia o cuando alguien esté en peligro real.

- **Amarillo:**

Este término describe que un jugador no esta agusto con la escena y necesita que se baje la intensidad de la misma.

Este comando nunca se debe usar para sacar ventaja de la situación, únicamente cuando se tenga un problema.

- **Rojo:**

Este término describe que un jugador necesitar salir de la escena o tiene algún problema real, en dicho caso se dejará marchar al jugador.

Este comando nunca se debe usar para sacar ventaja de la situación, únicamente cuando se tenga un problema.

8.2. NORMAS DE CONDUCTA

Malas Calles es un LARP grande donde prima la interpretación y el buen ambiente.

Debido que es un evento principalmente social, existen las siguientes obligaciones, a las que prestaremos atención y que pueden conducir a la exclusión

inmediata del evento en caso de incumplimiento:

- Representación del papel escogido.
- Interpretar golpes, magia, lesiones, etc.
- Se consciente de tu resistencia psicológica y física.
- Abstenerse de conversaciones OT / términos claramente modernos.
- Combate de manera segura y controlada con golpes lentos.
- Camufla o evita objetos y/o carpas o tiendas modernas
- Eres responsable de la seguridad de tu propio equipo y la seguridad de tus compañeros.
- Mantén un comportamiento social apropiado.
- Respeta a los demás jugadores.
- Respeta al equipo de organización, árbitros, colaboradores y trabajadores del evento.
- Respeta al máximo la propiedad de otros.

9. EL FAVOR DEL REY Y LOS MÉRITOS

Es difícil creer que puedas encontrar una moneda entre las sucias piedras de los suelos de Parvonna. Más complicado es pensar que nadie en esa ciudad haya tenido en las manos más dinero que el que le mantiene alimentado día a día. Pero si algo mantiene Parvonna en pie, en un delicado equilibrio casi circense, es el oro. Las monedas de oro deben resonar de arcas en arcas para poder mantener el trato con Gobernación y con Berthrel: nadie pregunta lo que pasa en Parvonna si los impuestos se pagan y los favores se cumplen.

La llegada del rey supone comprobar que todo está correcto. Jundobao II tiene muchas preocupaciones en su guerra con Koría, pero para poder llevarla a cabo necesita dinero y hombres, cosas que puede conseguir en Parvonna fácilmente si no hace preguntas y contribuye a que la ciudad continúe con su propio status quo y su forma de vivir. Esto lo consigue año tras año, recaudando durante su visita los impuestos que el Gobernador se ha encargado de solicitar a cada Clan, comerciante o Gremio y dando una audiencia personal uno de los Cuatro Clanes de Parvonna, aquel que haya puesto todos sus esfuerzos en conseguirlo. El Rey concederá un favor personalmente al Clan que más Méritos haya logrado y que, por supuesto, haya pagado los impuestos. Existe una larga historia de Clanes que año tras año han logrado reunirse con el rey para solicitarle desde el control de un negocio o Gremio concreto, arrebatándose a otro clan, hasta un puesto en el consejo del Gobernador, pasando por oro, indultos a penas de muerte, permisos y exenciones en la ciudad, y un largo etc. Pero para celebrar su logro, el Clan que ha conseguido el Favor del Rey un año, deberá organizar una fiesta que tendrá lugar durante la noche del viernes del año siguiente, y su escudo figurará en las monedas de cobre de Parvonna de ese próximo año.

Conseguir el favor del rey no es sencillo; los Clanes, además de pagar el impuesto anual a la Gobernación, deberán recopilar Méritos que podrán conseguir en diferentes situaciones, tales como ganar el Torneo de la ciudad de Parvonna, ayudar a la Iglesia o a la Guardia, durante del Baile del Rey, .Los Méritos se pueden usar como moneda de cambio, robar o comprar, pero lo importante es presentarlos ante el Rey tras la mañana del domingo durante la

audiencia pública dedicada a ello. El Rey decidirá en ese momento qué Clan ha ganado su favor.

RESUMEN DE CONDICIONES DE VICTORIA

- Sólo los Cuatro Grandes Clanes pueden optar a conseguir el Favor del Rey (Jittu Jan, Familia Argus, El Puño y la Compañía de Contratación)
- Para acceder a la victoria el Clan debe haber pagado los impuestos anuales.
- El ganador del Favor del Rey será el Clan que más Méritos reúna.
- Cualquier ciudadano de Parvonna puede conseguir un Mérito.
- Los méritos son intercambiables, se pueden vender, robar, transportar y regalar.

