

MANUAL DE ROL DE ARGENTUM ONLINE

VERSIÓN 1.0



Preludio

En esta guía encontrarás ciertas explicaciones que pueden resolver algunas de tus dudas. Ten en cuenta que no existe una sola manera de rolear, ni mucho menos en Argentum Online, por lo que se intentó unir y amoldar las que se encontraron y eligieron.

Para que tenga una mejor función didáctica y práctica, te presentamos las distintas facetas y factores que precisas saber para orientarte en la formación de tu rol.

Este manual consiste en explicaciones generales, clases de rol (por razas, clases y otros) y links de paginas de Internet que hemos recogido de varios lados.

Este manual es simplemente una recopilación de información para brindarles un destello apenas desarrollado de lo que se nos ocurre que puede llegar a ser el rol. En sí, el rol no es otra cosa que una simple faceta o modalidad de juego que nos ayuda a distraernos o divertirnos. Por ello, no hay otro manual que su cabeza, su creatividad y sus gustos.

Esperamos te sea útil y así puedas enriquecer tu forma de juego. ¡Diviértete!

Asociación Rolera de Argentum Online

¿Qué significa ROL?

“Muchos de los que lean estas líneas saben lo que es rol, pero también habrá muchos que no tienen ni idea.

Es bueno que se entienda de antemano que "jugar rol" o "rolear" no es otra cosa que pasarla bien con un grupo de amigos, imaginando que somos algo o alguien que en la realidad no podemos ser.

No hace falta ser actor ni nada por el estilo para poder pasarla bien con los amigos. Tampoco hay que disfrazarse de nada y lo único que se necesita son tiempo y ganas. Hay un personaje o varios, controlados por el, que deben llevar a cabo varias misiones que terminan en una gran batalla final contra un villano de turno, que es más malo que el demonio y más grande que 2 equipos de personajes juntos” (Escrito por Mariano "Tanis Semielfo" Estrada)

Siguiendo estas palabras, cabe aclarar que el rol consiste en desempeñar un determinado papel o personalidad concreta al usar un personaje. Interpretar el papel de nuestra creación en una historia, no muy distinta a una obra teatral o una película, que se desarrolla en todos los que juegan y hasta en los que sólo observan. Cuando una persona “hace el rol de X”, significa que está realizando un papel que normalmente no hace.

Rol significa interpretar un personaje, transmitiéndole emociones y sentimientos.

Uno es el interlocutor de su creación, asumiendo como propios sus caracteres.

Todo el mundo interpreta un papel o varios en su vida cotidiana diariamente. Son distintas facetas de la personalidad que uno muestra al desenvolverse frente a otros. Al llevarlo al juego, uno hace exactamente lo mismo.

Por sobre todo, rol es un juego de imaginación, de creatividad.



¿Quién es mi personaje?

Tu pj es tu creación; es tu interpretación de rol; es un aventurero; un héroe ubicado en un ambiente medieval en búsqueda de gloria y fortuna; es un sangriento mercenario. Allí puede encontrarse con otros personajes y unirse en aventuras y batallas, luchando contra bestiales criaturas y/u otros seres.

¿Cómo crear un personaje de rol?

Hay que hacer una aclaración un tanto obvia. La distinción entre la creación de un personaje en el juego y la creación del rol que tendrá ese personaje. La primera hace referencia a lo objetivo y material del juego; la creación de un bardo, clérigo, etc. Mientras que la segunda, tiene un carácter más subjetivo, donde se genera un rol, una historia, una ficción que acompañará al anterior y uno la interpretará.

Al crear el rol de un personaje debemos tener en cuenta ciertas cuestiones:

-El nombre: Es la designación mediante la cual se lo individualizará dentro de las tierras de Argentum. Puede referirse a una familia con trayectoria en el tiempo o poseer un significado de importancia.

El apellido familiar puede ser un distintivo del nombre del personaje (más aún cuando las versiones pasan o se tienen varios personajes)

-La historia del personaje: Dónde nació. Quienes fueron sus padres, y como lo educaron. Cómo fue su infancia, su crecimiento y su desarrollo. Las amistades que tuvo o tiene, y cuales fueron las influencias que estos le pueden o no haber brindado.

Cuales son sus anhelos, sus temores y sus ideales. ¿Qué objetivo principal tiene en su vida nuestro personaje?

Esto sirve para ambientar al personaje que hayamos creado dentro de un contexto definido y que lo marcará en sus acciones.

-Caracteres Físicos: Si bien todos los cuerpos visibles de AO son iguales, al crear el rol del personaje podemos inventar que éste sea gordo, flaco, débil, fuerte, ágil o torpe, etc.

-Caracteres personales: Cuales son sus objetivos, sus emociones y sentimientos. Cual es su personalidad; si es sensible, amargado, temeroso, etc.

Tu personalidad puede presentarse de distintas maneras. Te presentamos algunos rasgos característicos que suelen describirla. ¡Ojo! Puede que incurran varias modalidades al mismo tiempo independientemente de la clase y raza que sea.

Modelos de personalidad

Ansioso de Emociones: Lo que cuenta es el subidón. Ser un intrépido que este en la constante búsqueda de experiencias, aventuras y desventuras para saciar sus ansias. La adrenalina es parte fundamental de su sangre, es su vida. El sedentarismo y la quietud, su muerte.

Arquitecto: Construyes un mañana mejor. Su principal objetivo es cambiar el mundo. Un idealista empedernido. Un utópico como ninguno. Todas las acciones que realizas, están fundadas en fines mediatos, a largo plazo.



Avaro: Este personaje está obsesionado con adquirir, acumular y contar riquezas. Nunca gastará si puede evitarlo, y será el primero en revisar los bolsillos de los enemigos derrotados. En su tiempo libre cuenta su oro y pule sus gemas. Lleva el amor racial hacia los bienes a un extremo avaricioso, y puede volverse violento si alguien si quiera mira su tesoro. No le gusta hablar de ello porque el hablar aumenta la codicia de los demás. Desea los tesoros ajenos y generalmente es descubierto mirándolos con envidia. Puede ser fácilmente manipulable ofreciéndole gemas u otras recompensas materiales. Siempre busca el mayor beneficio al comerciar.

En combate sabe que la mejor manera de obtener riquezas es de los caídos, e incluso dejará que sus compañeros peleen mientras se escabulle para agarrar tesoros.

Bravucón: La fuerza es lo único que importa. Tu fuerte no es la mente, no es la sabiduría, sino tus músculos. Te entrenas día y noche para superarte a ti mismo y a los demás. Generalmente, te ciegas por tu fuerza física y caes en un problema tras otro por esto.

Bufón: La risa atempera el dolor. La comedia no es arte para ti, es tu vida. Ves el lado positivo de todo y de todo quieres bufarte. El dolor, el aburrimiento y el tedio son sensaciones que no conoces e intentas evitar constantemente.

Buscador de gloria: Este desea convertirse famoso realizando tareas heroicas. Sueña convertirse en un héroe de leyendas cuyas gestas con cantadas incluso luego de cientos de años de haber muerto.

Su deseo de gloria lo lleva a situaciones riesgosas pero intentará no poner en peligro a sus compañeros. Se pondrá en peligro de muerte para proteger o rescatar a los demás, o solo para ver si sobrevive si la acción es heroica.

Disfruta de ser el centro de atención, pero no es necesariamente un hablador habilidoso. Sabe admitir sus debilidades y dejará que otro haga las negociaciones. Solo desea ser reconocido por lo heroico que es

Competidor: Tienes que ser el mejor. Tu ego y tu soberbia te invaden el alma. La derrota es tu muerte, por lo cual no puedes permitir que te superen. Muchas veces, la competencia no sólo es contra otros, sino contra ti mismo.

Conformista: Sigues y ayudas. Aceptas todo lo que recibes sin queja alguna. No te esfuerzas por mejorar las cosas ni por aportar una opinión que surja de ti mismo.

Decadente: El decadente es aquel que sigue las costumbres de otras razas en vez de las propias. Actúan como lo que no son porque que viven próximos a una de comunidad distinta a la suya o porque de pequeños fueron secuestrados y criados con otra cultura.

Egocéntrico: Lleva el ego racial al extremo. Los descubrimientos y logros propios de él o de su raza o clase son los más altos posibles y ninguna otra puede siquiera intentar medirse con los estándares que ellos establecieron. Encuentra el error en los demás, en especial en otras razas. Está siempre comparando los estilos de vida de los demás con los suyos, y rara vez, llegan a comprarse con sus estándares.

Siempre encontrarán una buena razón para ir al combate (los demás no saben como se hace y por ello debe mostrarles como hacerlo). O simplemente encuentran la razón para no involucrarse (es problema ajeno, el no tiene que malgastar su tiempo en cuestiones de otros) En la vida cotidiana es probable que haga más enemigos que amigos.

Fóbico: Está asustado. Es incapaz de acercarse al agua, o tiene un mórbido miedo a las alturas, o miedo a los espacios abiertos, o a los lugares cerrados, o incluso a ciertos tipos de monstruos. No importa a que le tenga miedo el fóbico, es incapaz de accionar a toda su capacidad cuando enfrentándose con el objeto de su fobia. Simplemente se negará a acercarse a eso.

En la mayoría de las situaciones se desenvuelve bien hasta que se enfrenta a su fobia.

Gruñón: Es aquel que ama estar de mal humor. Nada lo satisface. O está demasiado húmedo, demasiado oscuro, demasiado oloroso, demasiado caluroso, demasiado frío, o simplemente mal. Nunca hay nada correcto. Admitirá a regañadientes que las cosas no están tan mal, pero que están lo suficientemente mal. Solo está contento cuanto tiene algo por lo que no estar



contento. No necesariamente tiene que andar gritando que no está contento, unos cuantos buenos gruñidos bien puestos es suficiente, siempre y cuando los demás sepan que no está contento.

En combate se acercará como cualquier otro y aprovechará para descargar su infelicidad en otros. Nunca admitirá su emoción por estar combatiendo. El gruñón protestará por las patéticas tácticas de sus enemigos o sus estrategias traicioneras que le hicieron daño.

Solo habla para quejarse, y algo tan simple como pedir un cuarto en un mesón puede sonar como una queja. "¡Y no me metan en un cuarto infestado de inmundicias, quiero uno decente, asegúrense que no está sobre uno común porque de lo contrario no dormiré!"

Honesto: Tienes un temperamento moderado y te guardas a toda costa de decir mentiras y de robar. Te educaron para vivir honrada y abiertamente y para ser bueno con los demás; desde entonces, has vivido tu vida de acuerdo con estas verdades sencillas. No eres dogmático y no insistes en que los demás deban vivir como tú, ni tampoco te has construido un conjunto complicado de reglas. Eres flexible en tu comportamiento, pero siempre sopesas tus acciones contra tus creencias.

Idealista: Los Idealistas creen -verdadera, loca y profundamente- en una aspiración o moralidad superior. El objeto de su idealismo puede ser algo tan pragmático como el triunfo final de la Camarilla o tan amorfo como el bien absoluto, pero la creencia está ahí.

Líder: Te importan los demás y para ello intentas constantemente dar lo mejor de ti y de esa manera lograr objetivos que superan lo individual y recaen sobre lo supraindividual. Tu eres el que dirige al grupo, y no sólo eso, sino que ellos te siguen a ti por propia decisión. Eres su consejero, su guía, su amigo.

Monstruo: Estás Condenado... ¡Actúa como tal!

Niño: ¿No hay nadie que cuide de ti? No quieres tomar decisiones por ti mismo. Deseas y dependes del cuidado de alguien y sin él estas perdido.

Optimista: El optimista es un personaje alegre, siempre mirando el lado bueno de las cosas, incluso cuando las circunstancias son funestas. Para el optimista siempre hay un mañana mejor y más brillante, incluso las situaciones más negativas pueden convertirse en ventaja. Llevado al extremo puede ser tan irritante como un gruñón.

En combate el optimista no es ningún tonto. Intentará observar la situación y tomar el mejor camino posible. No correrá derecho al combate, pero tampoco escapará de sus responsabilidades. Aconsejará una retirada estratégica o cubrirá la retaguardia, antes que intentar un combate frontal. Cree firmemente que cualquier situación, por más adversa que sea puede ser superada.

Disfruta conocer gente de otras razas y clases y generalmente intenta hacer cambiar de opinión al que piensa mal sobre alguien o algo.

Pacífico: Intentas a toda costa evitar la violencia, tanto física, moral, verbal o espiritual. Eres amigo de todos los seres que habiten contigo. Para ti no existen enemigos, sino diferencias de criterio.

Perfeccionista: Nada está nunca bien del todo. El más mínimo detalle, lo más mínimo de cualquier situación debe ser pensado, planeado y perfeccionado hasta llegar a lo óptimo. Aún así, nunca llegas a tal punto, por lo que sueles quedarte dando círculos alrededor de las cosas. Ten cuidado, la mediocridad está siempre acecho.

Pragmático: En cualquier situación sabe como actuar y lo hace, sin quejarse y eficientemente. Toma solo riesgos calculados, y nunca actúa tontamente. Los pragmáticos hacen lo que se necesita, no necesariamente lo que es bueno. Hará todo lo necesario para cumplir sus metas de la manera más rápida posible, no importa cuán ruin o despreciable sea el método.

Pusilánime: Enfrentarse a los problemas de cara es la táctica de los tontos y de los optimistas. La forma sensata de ocuparse de los problemas es quitarles su blanco. Aunque puede que algunas personas te acusen de hundir la cabeza en el suelo, tendrán que admitir que así has conseguido mantener la cabeza en su sitio durante bastante tiempo y parece que podrías seguir



haciéndolo indefinidamente. Nunca te enfrentas con algo que puedas evitar y nunca te encaras con nada a menos que haya otra opción. El valor no ocupa un lugar elevado en tu lista de virtudes pero, de todas maneras, a tus ojos la línea entre la valentía y la locura es prácticamente inexistente.

Protector: Todo el mundo necesita consuelo. Siempre tratas de ayudar a los que te rodean, esforzándote por influir en las necesidades y pesares de los desgraciados. La gente que te rodea depende de tu estabilidad y fuerza para mantenerse estables y centrados. Eres a quien acude la gente cuando tiene un problema.

Rebelde: No sigues las reglas de nadie. Eres un descontento, iconoclasta y librepensador recalcitrante. Tienes una mentalidad tan independiente y una voluntad tan libre que no estás dispuesto a unirse a ninguna causa o movimiento particular. Tú eres sólo tú y sólo deseas la libertad de ser tú mismo. No eres un buen seguidor y tampoco serás normalmente un líder muy bueno (a menos que tus seguidores estén dispuestos a ir adonde los lleves). Tiendes a insubordinarte a la autoridad hasta la estupidez.

Solitario: Sigues tu propio camino. Eres el tipo de persona que siempre está sola, incluso en medio de una multitud. Aunque otros pueden verte como alguien solo, abandonado, aislado o apartado, en realidad prefieres tu propia compañía a la de los demás. Hay muchas razones distintas por las que esto puede ser así: no comprendes a la gente, la comprendes demasiado, no le gustas a la gente, le gustas demasiado o simplemente estás perdido en tus propios pensamientos. Tienes tus propias razones.

Superviviente: Nada logrará acabar contigo. El mundo podrá colapsar, tus huesos se quebrarán y tu alma no encontrará camino a seguir. Aún así, te esmeras por salir de la oscuridad y logras ver la luz.

Tradicionalista: Todo debe ser como siempre ha sido. Las novedades no son gustosas para ti. Los cambios nunca favorecen, te preguntas constantemente ¿Para que cambiar a algo incierto e inseguro, si podemos seguir con lo clásico y estable?

Visionario: Hay algo más allá de todo esto. El mundo no termina a pocos pasos. Planeas y ves todas las situaciones más allá del caso concreto e intentas buscar los posibles caminos para llegar a ellos.

Vividor: Sabes que la vida es hueca y no tiene significado alguno, por lo que has decidido disfrutar al máximo. Roma podrá arder, pero tú beberás y cantarás. Para ti, un hedonista, sensualista y sibarita, las palabras austeridad, sacrificio y autodisciplina no tienen lugar en tu vida. Prefieres con mucho el concepto de la gratificación instantánea. Aun así, no te molesta un poco de trabajo duro, con tal de que una vez completado te aguarde la diversión. La mayoría de los Vividores tienen un Autocontrol bajo, por que aman el exceso.



Alineamiento

La alineación de nuestro personaje se refiere a los ideales y principios que lo guiarán a lo largo de su vida. Esta característica está estrechamente vinculada con su raza, su clase, su historia y sus influencias, que lo dirigen hacia un determinado sendero de la vida.

Encontramos de esta manera cinco alineamientos básicos en el juego: real, neutral legal, neutral, neutral malvado y caótico.

Real

Respeto y comparte los ideales y principios de su soberano, el duque de Banderbill. Intenta ahuyentar el mal que exista en el mundo y defiende a los pobres aldeanos y habitantes de las tierras de su rey. De ser necesario, dará su vida por sus ideales y hasta por proteger al indefenso.

Neutral legal

Sigue los ideales básicos del eje del bien, es decir, que su interés fundamental recae sobre la carencia y hostilidad hacia el mal en su persona y la de otros seres.

Neutral

Sus ideales son propios. No siguen ninguno en particular más que los que ellos decidan y su indiferencia hacia los demás es harto notoria.

Neutral malvado

Si bien no sigue los ideales del demonio, comparte ampliamente el interés por gobernar el mundo y que todos los seres estén a sus pies. La maldad reinará en sus corazones e intentarán demostrarlo e infundirlo en todo ser que se presente ante ellos.

Caótico

Sus vidas están guiadas y penetradas por el mal y la ambición de poder y sangre que les infunde el demonio o su malvado rey. El miedo, dolor y angustia es el objetivo principal que buscan generar en aquellos que no sigan sus pasos, y aún en estos si llegase a temblar su pulso.



Clases de Rol

Un rol, un personaje, una historia, no siempre refiere ser educado, hablar un dialecto determinado o una jerga establecida. Por ello, se puede encontrar una gran diversidad de roles. Claro está que pueden coexistir dos tipos de rol al mismo tiempo. Por ejemplo, un paladín elfo; o un humano cazador armada que sea temerario y que al mismo tiempo, pueda comunicarse con las criaturas (doma).

Para comenzar, podemos decir que existen dos tipos de roles generales:

Rol Extremo

Es el que limita el “campo de acción” del rol. No permite salirse de los contornos en los cuales su personaje está ubicado y creado.

Por ejemplo, un elfo, al hablar elfico, no puede entender si alguien le dice “me ayuda plz”. Encuentra distorsiones en las palabras que escucha; sea por el idioma, el dialecto o la jerga.

Al igual que un “paladín de la justicia”, no podrá hablar con un “asesino caos” sobre el partido del domingo.

Va más allá de la esencia del juego, ignorando o negando algunos factores inherentes al mismo. (por ejemplo: una reina nunca podría dedicarse a la caza de animales. Sin embargo, si entrenamos un personaje que tendrá el papel de “soberano”, indefectiblemente tendrá que matar criaturas para crecer)

Rol Genérico o Casual

Uno crea el rol de su personaje, lo aplica e interpreta. Sin embargo, puede salir del contexto del mismo cuando lo desee y la cantidad de veces que lo desee. Es por ello, que puede interpretar el rol del personaje en determinadas circunstancias, y en otras, obviarlo parcial o totalmente.



Pueden existir mil roles, y uno puede crearse el que quiera, pero acá les mostramos sólo los que encontramos dentro de la ambientación medieval que posee el juego (raza, clase, otros)

Razas

Elfo



Caracteres

Los elfos son una peculiar raza de estas tierras. Suelen ser caracterizados por rasgos que los distinguen ampliamente de otras. Tales son que nunca se enferman y nunca perecen; tienen una perfeccionada memoria y sus sentidos están audazmente desarrollados. Amigos y parte de la naturaleza, la comprenden y conviven con ella. Son pacíficos con todos los seres que lo rodean pero no logran entender en demasía a los mortales y sus costumbres. Su agilidad es asombrosa; debido a sus livianos huesos, pueden caminar y moverse ligeramente con velocidad y sublime gracia.

De claros pero profundos ojos, con largas y sedosas cabelleras con tonalidades suaves y brillantes, poseen delicados y tallados rasgos físicos y faciales por lo que su belleza es una característica inconfundible.

Aunque parezcan delicados, frágiles y débiles, como raza son rápidos y fuertes, además que suelen vivir más de 1200 años.

Contemplan a sus amigos y asociados como iguales. Si bien no hacen amigos con facilidad, pero un amigo o enemigo nunca es olvidado. Prefieren distanciarse de los humanos, sienten poco amor hacia los enanos y odian a los ocupantes malignos de los bosques (elfos oscuros).

Enano

Caracteres

Seres de poca altura, contextura rechoncha y pequeños. Son muy fuertes y poseen extremidades muy robustas lo cual indica su increíble fuerza. Sus cabellos tienen muchas tonalidades, desde el intenso rojizo hasta el gris piedra. Caracterizados por ser un pueblo hosco y retraído, siempre han sido muy desconfiados hacia la magia.

Los enanos permanecen profundamente atados a sus raíces y sentido de la familia y nobleza. Lealtad y perseverancia son virtudes enanas comunes, y por ello son bien aceptados en los grupos aventureros.

Suelen ser estereotiparlos como avariciosos, obstinados, sin humor, engreídos.

La personalidad de un enano es moldeada por múltiples factores. Se consideran una raza noble y trabajadora. No pueden comprender como otras razas los consideran obcecados y taciturnos. Si las demás razas no se dan cuenta que ellos son superiores no es su problema. Si alguien ataca a un enano, toda la fortaleza lo ayudará.





Elfo Oscuro

Caracteres:

Los elfos oscuros, son la antítesis de los elfos. Su diabólica maldad parece querer equilibrar la bondad y tranquilidad de los demás elfos. La mayor parte de esta raza ha sido empujada bajo tierra y por ahora tan solo asoman la cabeza para lanzar incursiones esporádicas para satisfacer la sed de sangre de su malvada deidad Lloth.

Son criaturas nocturnas por naturaleza y poseen sombríos poderes mágicos. Los Elfos Nocturnos o desconfían mucho de las “razas inferiores” que cohabitan con ellos en el mundo. Y debido a sus corruptas almas, dicha desconfianza suele traducirse en odio hacia las demás clases, especialmente a los elfos. Esto es debido a que fueron empujados a las profundidades de la tierra mucho tiempo atrás por los Elfos debiendo hacerse lugar en lo que ellos llaman Infraoscuridad.

Originariamente los Drows eran simples elfos que deseaban tener mayor poder sobre la vida, inevitablemente empezaron a trabajar con fuerzas que luego los corromperían. Y así comenzó la guerra entre Elfos y Elfos Oscuros, que terminaría con la expulsión de los Drows de la superficie.

Odian la Luz y han tenido que construir extensos túneles para evitar tener contacto con ella.

Los Drows suelen ser más pequeños que otros elfos pero mantienen la agilidad de sus parientes.

En el resto de los aspectos, salvo por el color de piel y su altura, son similares a los elfos.

Tienen una sociedad matriarcal, donde las mujeres concentran la mayoría del poder. Los hombres suelen dedicarse a oficios como hombres de armas y rara vez como clérigos. Mientras que las mujeres preferentemente son Clérigos de la diosa oscura Lolth, Reina de las Arañas. (Esto último varía considerablemente en diferentes autores).

Los Drows de naturaleza malvada odian a todos los seres que viven sobre la tierra, en especial a los Elfos.

Los elfos oscuros tienen ciertas características mas allá de su aspecto físico.



Gnomo

Caracteres

Los gnomos son una raza pequeña y amistosa de criatura humanoides. Son más pequeños y menos recios que los enanos, y se cree que son parientes distantes de ellos.

Los rostros de los gnomos, independientemente de su edad, están surcados por lo que parecen siglos de sonrisas y fruncidas de ceño, lo cual hace que parezcan tallados en madera. Su apariencia es de fácil reconocimiento debido a su clara cabellera y sus oscuros ojos, así como por tener la piel más clara que un enano, pero no tanto como un Elfo.

Nunca han desarrollado su propia lengua escrita y han adquirido el lenguaje escrito de aquellos con quienes viven para su uso cotidiano.



No poseen herencia milenaria, al contrario de los elfos, y no piensan en el mañana, como si lo hacen los enanos. Por ello, tienden a tomar la vida tal como viene, día a día.

Su tendencia natural hacia la elaboración de ilusiones les ha proporcionado gran sabiduría. Los gnomos valoran a sus familias, luego a todos los demás parientes que encuentren, luego a los demás gnomos y luego al resto del mundo.

Son seres de poca altura que usan la magia por sobre todas las cosas, no les gusta el combate cuerpo a cuerpo, debido a que no tienen mucha fuerza por naturaleza, y su pequeño tamaño les da una obvia desventaja frente a un humano con una espada. Además de ser la raza que mas usa la magia, son increíblemente habilidosos para no hacer ruido en lugares inhóspitos, es una habilidad natural de la raza. Tienen una increíble vista y percepción, son muy buenos para saber si alguien miente o no, es muy difícil que los engañen o que caigan en emboscadas. Aprenden los idiomas de los demás rápidamente, y pueden imitar las otras costumbres, pero esto se debe a que poco muestran las suyas. Un gnomo que haya estado un poco tiempo en expediciones o en contacto con humanos y elfos, por lo general aprende sus idiomas en muy poco tiempo.

Viven más que los humanos, pero no logran las proezas de los elfos o los enanos, un gnomo normalmente puede vivir hasta los 150 años, se ha sabido de casos de 175 o 180 años, pero son casos muy extremos.

Historia

Esta raza evolucionó en cercanías a las colinas o montañas. Se dice que descendieron de los enanos, y el aislamiento los transformó en criaturas casi sobrenaturales. Luego, se alejaron de ese hábitat y olvidaron las montañas y el encierro en ellas, viviendo en praderas cercanas a ríos y lagos. Su color de piel se hizo mas claro, y es notoria su preferencia por el aire puro, aunque son bastante reacios a los bosques. Sus ciudades se crean en parte en la tierra y en parte en árboles, por eso no son muy queridos ni por elfos o enanos, aunque hay mas desprecio por parte de los elfos, ya que los ven como inferiores por su tamaño, y puede haber cierta arrogancia. En cambio los enanos se sienten más identificados, aunque los gnomos usen magia, prefieren estar con ellos que con los elfos o los humanos



Sociedad

Es un pueblo pacífico, y poco se sabe de ellos o de sus costumbres. Aunque en su gran mayoría son buenos, suelen haber gnomos extremadamente malvados, que están furiosos de su condición, y sienten que el mundo les pertenece, por ser maestros en la magia, y llegan a odiar las grandes ciudades de elfos y humanos, y de su dominio en la tierra, y se rebelan ante su propio pueblo, dedicándose a atacar a cuanto ser viva con toda su magia. Y realmente es de temer un Gnomo furioso.

Su sociedad es bastante similar a la humana, en conceptos de ética y reglas, son muy sociales con las otras razas, excepto con los elfos negros, que poco se sabe de la pelea entre estas dos razas, pero se odian, se comenta que hubo hace mucho tiempo peleas por los lugares que ocupaban los gnomos en los bosques, y que los elfos negros los aniquilaron sin piedad, pero no es nada seguro. Aunque sean muy amistosos y parezcan amigables, siempre son muy reservados sobre su cultura o sus costumbres, q solo se pueden ver en ciertas ocasiones.



Humano

Caracteres

Los humanos son la raza más extendida y poderosa. El éxito para esto se debe a que el concepto de subraza no existe entre ellos.

Son una de las razas más agresivas. Los enanos dicen que los humanos luchan indiscriminadamente entre sí porque sus vidas son demasiado cortas, mientras que los elfos argumentan que se debe a que no han desarrollado una capacidad de comunicación adecuada.

Poseen un lenguaje hablado y escrito que ha sido globalmente aceptado incluso por razas no humanas.

La mayor ventaja de esta raza es su persistencia y su potencial, ya que ninguna otra raza ofrece las características de incrementar su poder y habilidad como éstos.



Clases

Les presentamos una pequeña reseña de las características principales de cada clase que podemos llegar a encontrar en el juego. Tengan presente que tales descripciones intentan ir un poco más lejos de las ya conocidas en el manual (evasión, daño de golpe, vida, virtudes, etc.)

Mago



Esta clase tiene la particularidad de poseer la mejor habilidad para canalizar las energías mágicas ambientales del mundo y así poder producir numerosos conjuros.

Utilizan principalmente la magia y los objetos mágicos como fuente de poder. Su magia procede del estudio, la experiencia y sus libros, por lo que quienes deciden ser magos, son generalmente seres muy inteligentes, como los gnomos o los elfos. Son débiles y de poca agilidad pero pueden llegar a ser muy poderosos. Para lanzar sus conjuros utilizan el lenguaje arcano y la gesticulación. Arrogantes, soberbios y muy seguros de sí mismos, algunos gustan andar solos, mientras que otros prefieren juntarse con otros magos y atacar en grupo.

Poseen un gran dominio en el arte de la invisibilidad y andan ocultos la mayoría de las veces.

Guerrero

El guerrero es un luchador, un experto en armas, y puede utilizar todo tipo de armaduras, escudos y cascos. Estos no pueden lanzar conjuros mágicos y desconocen el arte de la meditación. Es una clase que se destaca por su enorme resistencia y por poseer una fuerza extraordinaria.

Estos seres han nacido para luchar. Fuertes, tercos y salvajes guerreros que no temen morir ni arriesgar su vida. Inescrupulosos y agresivos combatientes que comparten un rasgo en común, las ansias de acabar con la vida de sus enemigos de la forma más vil y cruel. Estos seres son muy violentos y brutos, de una escasa paciencia y tolerancia.



Clérigo



Los clérigos son sacerdotes de una determinada religión. Son en general buenos, recios soldados y tienen la particularidad de poder gran variedad de armaduras, escudos y armas, aunque no se basan en estas para atacar, sino más bien en su combinación con la magia.

Los Clérigos son seres que han sufrido en algún momento de sus vidas algún incidente que los ha llevado a buscar resguardo en la religión y en los dioses. Han sido criados por las ordenes sagradas, quienes les han inculcado los poderes divinos de la resurrección y la sanación. Generalmente, suelen ser leales, compañeros y fieles con sus amigos, pero muy cerrados y fríos con los que no lo son. Como cabría de suponerse, su alineamiento suele ser legal.



Paladín



El paladín es una clase que podemos denominar híbrida. Decimos esto porque por una parte, posee habilidades bastante similares a las de los guerreros, como lo es el poder de su golpe, y al mismo tiempo pueden concentrarse y conjurar hechizos. Si bien no son capaces de invocar los más poderosos, se vale de la combinación de su golpe con estos para generar mayor daño.

El paladín también se destaca por poder utilizar toda clase de armaduras, cascos, escudos y anillos, lo cual, sumado con la vida que poseen, hace casi imprescindible la utilización de estos objetos.

Según la mayoría de las leyendas, el paladín es un guerrero noble y heroico, símbolo de todo lo que es correcto y cierto en el mundo. Como tal, posee altos ideales que debe mantener en todo momento. El cumplimiento de la ley y las buenas acciones es el principio primordial de un paladín. Por ello, en AO existe controversia al existir un paladín criminal, pero se suele argumentar tal situación, al decir que estos caballeros a veces caen en la tentación del mal y buscan justicia por mano propia, convirtiéndose en mercenarios o hasta luchando para el demonio.

Asesino

Los asesinos no poseen demasiada fuerza física, su golpe no es tan temible como el de los paladines. Sin embargo, son más inteligentes que aquellos y suelen ser llamados los “maestros del Escudo” debido a que saben utilizarlos con mucha eficacia. Así también, su agilidad es primordial, con la cual suelen evadir los golpes físicos de sus enemigos.

Estas características argumentan el por qué no pueden utilizar grandes armaduras y escudos. Su arma principal es el puñal, debido a que son muy prácticos en apuñalar con regular frecuencia, lo cual los diferencia de las demás clases.



Ladrón

Un ladrón es una criatura que, resignada de convertirse en luchador, circula por este mundo, oculto, robándole pertenencias a los aventureros que inocentemente no notan su presencia y sufren el hurto de oro o de objetos por parte del mismo. Ambiciosos, traicioneros, charlatanes, arrogantes, maliciosos. Suelen esconder sus verdaderas intenciones tras las más sutiles mentiras. Son seres muy astutos y no conviene fiarse de ellos.



Bandido

PRÓXIMAMENTE

Bardo



Los bardos son poetas o músicos que, por medio de rimas o acertijos, relatan historias, alabanzas y críticas para los enemigos. Interpretan hermosas melodías con sus laúdes cumpliendo una doble finalidad. Por una parte, adornar armónicamente con el uso de la música cortejos, festivales y bailes realizados luego de una guerra o una cacería. Por otra parte, transmitir alabanzas para sus señores y denostar a sus enemigos mediante el recurso de acertijos y ambiguas frases, que sólo otros bardos pueden entender su significado.

Son considerados una especie de sacerdote, por lo que sus poesías suelen contener misterios de la religión. Así también, poseen poderes divinos que les permiten utilizar la magia mediante conjuros y hechizos muy poderosos.

Los bardos son vagabundos por naturaleza, y suelen llevar nuevos objetos, información, chismes, relatos, advertencias y otros fragmentos de conocimiento de lugar en lugar.

La mayoría de los bardos son independientes por elección y por naturaleza, y no deben nada a nadie excepto a sus compañeros de viaje. No todos son músicos (algunos son chismosos o poetas), ni todos los músicos son bardos.

De carácter alegre, son inteligentes y oportunos bromistas. No tiene un instinto asesino como si lo tienen otros seres pero disfrutan mucho aprovechar su gran agilidad para esquivar los golpes de sus enemigos, al tiempo que se burlan de ellos.



Druida

Amantes de la naturaleza, los druidas se entregaron a menudo a la tarea de comprender los misterios de ella, pero más que una observación profunda el druida busca la integración con la misma, la conexión de su alma con el alma de todas cosas. Los druidas aman estar rodeados de alimañas. Suelen frecuentar los bosques y los prados. Los druidas odian las ciudades, por lo que sólo son vistos en ellas, cuando tienen que comprar algo o viajar. Personas amigables, tranquilas y bastante reflexivas. Conocedoras de todas las criaturas, hacen mucho hincapié en el contacto con ellas, no solo a nivel físico sino a nivel espiritual. Tal es así que pueden utilizar su destacada relación con los animales para cambiar la apariencia de su propio cuerpo, haciendo uso de las fuerzas y habilidades de sus compañeros del bosque para poder servir mejor a su causa. A los druidas, poco les importa el bien y el mal, por lo que suelen ser neutrales. A pesar de su tranquilidad y reflexiva personalidad los druidas emplean a las criaturas para combatir y luchar contra las criaturas hostiles y defender la naturaleza. Es por ello que comúnmente son tomados como seres benignos, ya que para mantener el equilibrio natural de las cosas suelen enfrentarse al mal cada vez que este amenaza con destruirlo todo.



Cazador



Son seres que han nacido con el don de manejar el arco como una parte más de su cuerpo y aprovechan esto para sobrevivir. Horas y horas han pasado durante su infancia con el arco sobre el hombro, cazando animales para poder comer. Al igual que los asesinos son callados y reservados, pero agradables y amigables si se presenta la ocasión de hablar con ellos. Suelen esconderse muy bien en los bosques, al acecho de cualquier criatura o ser que pase por allí, a la espera de que una flecha acabe con su vida. Solitarios, silenciosos y muy precisos, los cazadores son de temer. Su alineamiento suele ser neutral, pues se rigen por sus propias reglas y no aceptan órdenes de nadie, a no ser que sea por dinero. Tienen, al igual que los druidas, una conexión con la naturaleza, pero de otro tipo. Si bien conocen y suelen proteger y respetar a la naturaleza, no buscan ser parte de ella. A menudo llevan feroces bestias que han entrenado desde pequeños para cazar y como sus

Pirata

El rey de los mares. Un pirata pasa la mayoría de su vida en el mar. Navegando por las turbias aguas de este mundo, arrasan a su paso cualquier barco o galeón que se cruce por su camino. Tienen un amplio conocimiento de los mares, vientos y estrellas. A estos personajes no les gusta andar por tierra, ya que son muy vulnerables en ella. Suelen frecuentar las rutas comerciales de estas tierras, asaltando a comerciantes y llevándose grandes botines que luego esconden en inhóspitos y secretos lugares.





Obreros

Estos personajes están relacionados con personas que se ganan la vida con el sudor de su trabajo.

Ventajas: El personaje recibe una remuneración por la venta de sus productos

Desventajas: Tiene que trabajar mucho para conseguirlo, lo cual implica esfuerzo, tiempo y habilidad.



Talador

Fuertes y resistentes pero sin ninguna habilidad para el combate, estos seres encuentran su oficio en la tala de árboles. Parten temprano hacia los bosques aledaños a las ciudades a juntar madera para venderla al caer el día, en los centros de aquellas.

Carpintero

Los carpinteros son grandes artesanos que dedican su vida a la labor de fabricar cosas a partir de la leña que compran de los taladores y que luego venderlas a cambio de algunas monedas de oro que utilizan para subsistir.



Minero

Los mineros no han tenido ni tienen una vida fácil. Explotados, maltratados viven bajo una asquerosa y repugnante situación que los condena día a día a trabajar en una insana cantera por unas monedas que ni siquiera le alcanzan para comer. Generalmente, son enanos que no han llegado a convertirse en guerreros y no encuentran otra salida que esa. Los mineros podrían vivir mucho mejor si trabajaran independientemente y comerciaran sus minerales ellos mismos, pero todos los que han intentado hacerlo, han sido asesinados en el acto.



Herrero

Por sus dotes y sus habilidades para la elaboración de lingotes y la posterior producción de cascos y armaduras su trabajo no es tan duro, ya que sólo son llamados a trabajar cuando se han juntado suficientes minerales. Sin embargo, las monedas de oro que reciben por su trabajo son escasas o en la peor de las suertes falsas. Son constructores por naturaleza. Saben todo acerca de la herrería y pueden llegar a fabricar objetos de un valor único e irrepetible.



Pescador

Muchos seres encuentran en la pesca una forma fácil y segura de subsistir. Sin el peligro de ser asesinados, los pescadores viven una vida tranquila y pacífica. Los más sociables suelen practicar su arte en el muelle de Nix, ya que en este lugar siempre hay mucha gente con quien hablar y pasar el día.



Rol Faccionario

Ver “Alineamiento al comienzo del manual”

La interpretación del rol faccionario es mucho más dinámico y sencillo que el resto. El personaje puede entender la jerga del juego sea la clase y raza que sea, así como también puede ser o no de rol extremo.

Lo básico de este rol es la alineación del personaje: neutral, neutral bueno, neutral malvado, real o caótico. Frente a situaciones de riesgo, peligro, alegría o congoja, el personaje reaccionará según cuales sean sus ideales y principios.

Un armada siempre intentará derrotar a los criminales mientras que un neutral será indiferente del bando que se trate y un caótico buscará el dolor y llanto de las criaturas que habiten el mundo.

Armada

Fiel servidor del soberano de las tierras de Argentum. Pelea bajo el estandarte de éste, inculcando buenas costumbres y orientando a sus allegados hacia el camino del bien.

Su único repudio es causado por el mal, la avaricia y la oscuridad de algunos seres. Por ello, pelea noblemente, intentando alcanzar su máxima utopía; exterminar el mal y los criminales que lo siembran.

Caos

Dentro del juego encontramos dos roles en cuanto a esta facción.

El primero, se basa en la adoración del demonio. Seres de almas corruptas por el mal ansían constantemente resurgir el terror y las sombras del infierno en este mundo. Un ejército de legionarios que tiene por líder al mismísimo Señor de las Sombras y que no descansarán hasta derramar la última gota de sangre de sus víctimas.

Por otra parte, se puede entender al rol faccionario del Caos como aquel ejército de mercenarios que buscan erradicar a los demás seres del mundo para poder dominarlo. En contraste con lo anterior, su líder no es el demonio, sino que es un objetivo; aniquilar a todos los seres vivos de este mundo y de esa manera poder gobernarlo.

Para más información acerca del comportamiento de cada facción pueden visitar estos enlaces:

Estatuto del Consejo de Banderbill y Manual de comportamiento real

http://www.alkon.com.ar/foro/roleros.154/321576-consejo_de_banderbill_toda_informaci_n/

Estatuto del Concilio de las Sombras y Manual de comportamiento demoníaco

http://www.alkon.com.ar/foro/roleros.154/311966-concilio_de_sombras_toda_informaci_n/

Neutral

Tanto un ciudadano como un criminal neutro no tienen alineación alguna. Pueden ayudar a una facción que les parezca conveniente (armada real y caos respectivamente) o bien no involucrarse con ninguna.

Seres libres, sin ataduras que sólo son regidos por sus propios ideales y normas.



Rol utilizando castellano Antiguo

Este rol es totalmente genérico. Puede utilizarse a la par de otros. Básicamente significa hablar, comunicarse utilizando un lenguaje anticuado para nuestra época, pero más acorde a la ambientación temporal del juego.

Por ejemplo, utilizando el vosotros/tu.

“Os prometeré una cosa. Cuando he de alcanzar mi óptima capacidad de concentración (meditación), os protegeré de cualquier peligro que pueda acecharos”.

Otros Roles

Comerciante

Aquel personaje, sin importar la raza o clase, que se dedica a la compra y venta de objetos y mercancías. Su máximo anhelo es conseguir la mayor cantidad de monedas por el objeto que está vendiendo, o bien, obtener el mayor beneficio de la misma.

Se caracterizan por ser tacaños, hábiles con los números y el regateo es su idioma innato.

Limosnero

Aquel ser que vaga por el mundo limosneando su alimento. Camina de ciudad en ciudad pidiendo a los demás que le brinden provisiones u oro para subsistir.

Su único trabajo es pedir que le brinden los frutos que otros han conseguido.

Aprendiz

Todo personaje que interpreta el papel de un aprendiz que sigue los pasos de su maestro. Observa, aprende, practica lo que este le indica, le enseña.

No importa la clase, la raza, si habla educadamente o no, simplemente que demuestre con sus palabras o actos, que es el pupilo de otro.

Sirviente

Es el servidor de otro. Por una razón u otra, ha terminado siendo una suerte de esclavo de otro personaje y hará todo lo que éste le ordene.

Siempre atento a las necesidades de su amo, estará dispuesto a perder su vida por él.

Roles NO medieval

Si bien el juego Argentum Online está basando y ambientado en un mundo medieval, se han visto en los últimos tiempos variaciones en cuanto a esta temática.

De tal manera podemos recalcar de manera ilustrativa a servidores como Howarts AO, Dbz AO, Esgaroth AO, Saint Seiya AO, y otros que basándose en la estructura propia del juego, suprimen la ambientación medieval del juego (y a veces no), y le infunden una ambientación sui generis. (Harry Potter, El señor de los Anillos, Dragon Ball o los Caballeros del Zodíaco son las fantasías que utilizan para ambientar el juego)

Cabe recalcar que lo mencionado es meramente ejemplificativo, siendo posible adaptar el juego (su estructura) a cualquier ficción que se nos ocurra.



Situaciones de ROL en el juego diario

En el desarrollo del juego y del personaje al cual le interpretamos un rol, se nos presentan diversas cuestiones cotidianas que pueden llegar a resultar controvertidas.

Este problema ocurre debido a ciertas cuestiones propias del juego, tales como la vida, el nivel, la experiencia, los dados, las partys, la jerga propia del juego (tanto buenas como insultos), etc. Por ello, proponemos algunas formas de aplicar el rol a las mismas.

Vida

Aclaremos que el sentido de este no es la vida en general, vista desde un punto metafísico ni mucho menos, sino a la vida del personaje. Muchas veces se nos presentan situaciones dentro del juego donde debemos decir la vida que tiene el personaje. Para ello, una buena manera de explicarlo es comparar 1 punto de vida = 1 libra de peso. De tal manera, si tenemos 200 puntos de vida (health point), bien podemos referirnos a ella como 200 libras. Ej: "¡Cómo he engordado!, los años pasan y cada vez me siento más grande"

Otra manera, es utilizar una cifra numérica: 1 punto de vida = 1 punto de resistencia de nuestro cuerpo. De tal manera, si tenemos 200 de vida, podremos soportar un golpe de garrote que no supere los 200kg/lb de peso.

Ej: "He caído porque el golpe ha sido muy duro".

Dados

Para referirnos a los dados en general, podemos decir que éstos son los atributos, cualidades o caracteres de nuestro personaje.

Para referirnos a la fuerza podemos decir que es la capacidad para romper cierta cantidad de varas (Ej: "Soy capaz de romper hasta 18 (o 36 si estamos drogados) varas con esta hacha")

En cuanto a la agilidad podemos hacer alusión a ella como la ligereza de nuestro cuerpo; o la habilidad para esquivar golpes; o la rapidez de nuestros movimientos para acertar un golpe.

El carisma representa la gracia que tiene nuestra personalidad y lo atractiva que puede llegar a ser. Por ello, al ser demasiado carismático, el personaje puede entablar estrechas relaciones con otros seres (crea party con menos "skill").

La constitución puede ser referida como el tamaño de nuestros pantalones. (Ej: "Debido a mi tamaño, me veo obligado a usar ropajes que tengan más de 18 pulgadas de circunferencia".)

La maná puede ser entendida como la capacidad para canalizar nuestra meditación y de esa manera poder realizar ciertos conjuros.

Otra manera de explicar esto es refiriéndonos a una fuerza mística que nos rodea, que existe en todo el universo, y que nosotros podemos utilizar para conjurar ciertos hechizos.

Nivel

¿Que hacer a la hora de referirse a los niveles del personaje? Aquí depende del grado del rol que estemos interpretando con el personaje. Es decir, si seguimos un rol estricto, bien podemos hablar de edad al referirse a este tema; siendo 1 nivel = 1 año de vida. Sin embargo, es un poco confuso explicar cómo un personaje cumple 12 años en un solo día o bien por qué se mantiene durante meses en el mismo nivel. La contraparte de esta crítica, tiene en cuenta que un día del personaje, no es igual a un día de nosotros, por lo que el mismo usuario define y delimita el tiempo de su personaje.

Por otra parte, si estamos utilizando un rol un poco más flexible, o no, podemos definirlos por lo que son; niveles o grados de conocimiento y experiencia. De tal manera, si nuestro personaje



es nivel 34, podremos decir que en el arte del combate cuerpo a cuerpo hemos alcanzado el nivel 34 de perfección o maestría.

Experiencia

La experiencia por nivel que tenemos o necesitamos se puede explicar simplemente como lo que es; un porcentaje de conocimientos aprendidos o pendientes.

Skills

A ellos podemos referirnos como la habilidad para realizar cierta actividad, o el grado de conocimiento que tengamos sobre ella.

Formación de una Party

Debido a que la palabra “party” es extraña al oído de cualquier raza de la era medieval, hay que ingeniarla como hacer para pedir entrenamiento en conjunto y sobre como comportarse durante el mismo.

Estas son algunas formas de conseguir este propósito:

“Únete a mis aventuras y entrenaremos nuestras habilidades hombro a hombro”

“Amigo, deseas entrenar en conjunto?”, “Si deseas dividiremos el oro en partes iguales”

“Podrás ingresar en mi grupo si lo solicitas”.

“Debo partir valiente compañero, abandono aquí mi entrenamiento”.

Energía y lluvia

La energía puede decaer en cualquier momento y es pertinente decir que se nos ha ido toda energía del cuerpo. Otra variante puede ser que la fuerza de nuestras piernas o brazos a disminuido, o que se ha agotado.

Para conjurar cierto hechizo, debemos tener una cierta cantidad de stamina, pero debido a nuestro agotamiento físico o mental, puede ser que en esos momentos no la tengamos.

Cuando el hambre y la sed nos acechan, nuestra energía baja o desaparece debido a que no tenemos fuerzas para levantar nuestros brazos.

Por otra parte, las lluvias en las tierras de Argentum son abundantes y muy frecuentes, por lo que nuestra energía se terminará agotando en cierto momento. Para ello, podemos utilizar algunas de estas frases

"Esta lluvia me ha agotado, y no podré seguir luchando".

Para buscar una casa "busquemos refugio de esta lluvia" o “pongámonos a cubierto”.

Lenguaje y Jerga

Cada personaje comienza el juego sabiendo hablar el común de los idiomas, el entendido por todos, y en algunos casos, el racial (en cuanto a los humanos, este sería el dialecto de la región donde nacieron). A medida que crezcan, podrán conocer y adaptarse a otros.

Por otra parte, en Argentum se han desarrollado diversos modismos y variantes de palabras para referirse a una u otra cosa. Es así como “nw” puede entenderse como newbie o bien como una persona que no cumple ciertos “códigos” del juego. O bien “kbe” significa que no pudiste



soportarlo y perdiste. Así mismo, muchas palabras surgidas del “dialecto electrónico” son utilizadas en el juego. Por ejemplo: plz (por favor); cya (adiós); wow, etc.

El problema suscita en que un personaje al cual le interpretamos un rol ambientado en un escenario medieval, no podría entender este extraño lenguaje. Por ello, independientemente de la raza o clase que sea, se debería hablar con cierta propiedad. Llanamente, hablar como se debe.

Cuando se utilizan los comandos de comunicación (entendiendo a éstos como /cmsg, /pmsg, \nickdestino) podemos aludir que son susurros, conversaciones en código o bien en un lenguaje que sólo un determinado grupo de personas podrán entender.

El comando /denunciar, /gm ayuda y /rol, son simplemente solicitudes, ruegos, pedidos, rezos que hacemos para comunicarle una duda o consulta a los dioses.

Muerte y derivados

En Argentum los personajes “mueren” muy a menudo. Sin embargo, no perecen eternamente debido a que pueden ser resucitados por un sacerdote o bien por clases con poderes mágicos y que posean la capacidad para hacer resurgir un alma del más allá.

Para explicar esto, podemos decir que en vez de morir, hemos sido gravemente heridos y por ello hemos caído al suelo sin poder hacer nada más. Al ser resucitado, debemos curarnos tales heridas para poder seguir en pie.

Por otra parte, también se puede interpretar como una muerte, digna de tal, y que sigamos en este mundo como un alma en pena, que no puede realizar ningún tipo de actividad. Es más, sólo podremos comunicarnos con los dioses o con otras almas (caspers).

Ahora bien, hay casos de gente cuya alma ha desaparecido de estas tierras. Ese suceso puede darse a veces de forma natural (Offrol: cuando borramos el pj) o bien por labor de una divinidad (Offrol: los baneos). También el Pj puede ser poseído por otras almas (Offrol: cuando los roban) o tener doble e incluso múltiples personalidades (Offrol: cuando los prestamos).

Robo de criaturas

En un robo de criaturas, aunque sea una difícil situación, siempre hay que mantener la calma. Una criatura no nos va a salvar la vida ni tampoco nos va a hacer más ricos, siempre mantener el buen lenguaje y si al ver que no ha sido una equivocación, denunciar el hecho.

Para estas situaciones se requiere velocidad, y formular una oración complicada como primera frase lleva a que no se pueda actuar eficientemente. Por eso es recomendable que tus primeras palabras formen frases cortas que obliguen al otro a responderte. “Perdón?”, “Disculpe usted”, “Pero que sucede aquí”, “mi señor!”, “Un momento”, etc. Son frases que pueden escribirse rápidamente y mostrarían la intención del otro por contestar o por seguir atacando la criatura. Luego de esto ya podrán entablar un diálogo, denunciar o lo que consideren necesario.

“Señor, Estaba dando caza a la criatura que ahora ataca”

“Si me permite, podrá notar que la criatura esta herida”

“Este ogro y yo tenemos cuentas pendientes, le agradecería nos permita regresar a nuestros asuntos”



Mapas y direcciones

Es fundamental guiarse hablando de Norte, Sur, Este y Oeste, y no de izquierda y derechas, arriba y abajo. "¡Debes ir al gran castillo al norte!" en lugar de "subí a bander", "300 pasos al sur" en lugar de "baja tres mapas", etc. Recuerda que cada tile (cuadradito) sobre el que te mueves puede ser interpretado como un paso. "Da un paso al frente" en lugar de "move a la izq". Si de un mapa en especial debes hablar, es divertido y muy rolero darle nombres a esos mapas, como: "La cueva del dragón" en lugar de "DD", "El gran castillo del Rey", "la fría isla al sur de Nueva Esperanza", "las tierras desiertas del este" en lugar de "el desert" y otras tantas, etc.

Para otras formas de referirse a las ciudades y lugares del mundo pueden observar este thread del foro Alkon:

ACTUALIZAME

Game Masters

Este tema es bastante simple. Podemos referirnos a ellos como "dioses" de estas tierras. Al mismo tiempo, podemos diferenciarlos: siendo los "Consejeros" hijos de dioses; los "semidioses" son dioses comunes y los "dioses" son los creadores de este mundo, los que pueden hacerlo todo y todo lo ven.



Enlaces de utilidad

Les dejamos un vínculo a la sección de “Enlaces” de la página oficial de ARAO, donde encontrarán links a servidores, foros, manuales, tutoriales, historias, otros juegos y mucho más. Además de esto les dejamos un par de enlaces que nos parecen hartito complementarios para este manual:

Bestiario (basado en el servidor Alkon [En Desarrollo])

http://www.alkon.com.ar/foro/roleros.154/349463-bestiario_de_tierras_de_argentum/

Diccionarios de distintas razas:

Aduánico

- Tierra Media

<http://members.fortunecity.es/tierramedia/colaborar/adunaico.htm>

Enanos

- Diccionario Khuzdul, por Dorn Hel

http://www.alkon.com.ar/foro/lenguas_de_argentum.214/243994-diccionario_de_khuzdul_nahue/

- Diccionario de Enanos, por Keleborn

http://www.alkon.com.ar/foro/lenguas_de_argentum.214/312815-keleborn_s_dwarven_dictionary/

- Diccionario “Moria”

<http://www.lsi.uvigo.es/lsi/mrpepa/ProgInternet/Webs/alumnos/Moria/Enanos/Lengua/Lengua.html>

Elfos

- Escuela Elfica del clan Eldar Ithil

<http://www.eldarithil.com.ar/ecuela.htm>

- Gramática Quenya

<http://lambenor.free.fr/ardalambion/quenya.html>

Elfos Oscuros

- Diccionario de Avarin

http://www.alkon.com.ar/foro/lenguas_de_argentum.214/288624-completisimo_diccionario_drow_elfo_oscuro/

- Extensión del diccionario de Avarin

http://www.alkon.com.ar/foro/lenguas_de_argentum.214/288624-completisimo_diccionario_drow_elfo_oscuro/

Manual de Roleo (Deluxe):

http://www.alkon.com.ar/foro/lenguas_de_argentum.214/112557-manual_de_roleo_deluxe/

Es un manual muy completo realizado a comienzos del año 2004 en el cual podrán encontrar otras opiniones en cuanto a los roles de razas y una exquisita ampliación de enanos, gnomos y elfos oscuros.



Agradecimientos y Créditos:

Este manual fue realizado por la Asociación Rolera de Argentum Online basándose en la gran variedad de manuales que se encuentran en los diversos servidores.

ARAO quiere agradecer infinitamente la ayuda y conocimientos proporcionados por muchos usuarios de este foro y de muchos tantos otros. Sin ellos, nunca se podría haber realizado esta compilación de ideas.

Entre ellos queremos gratificar el aporte realizado y tomado del clan Eldar Ithil que nos proporcionó no sólo el rol de un elfo, sino de situaciones que se dan diariamente en el juego.

Al clan Intocables por su eterna persistencia en generar nuevas situaciones de rol y sus aportes a esta comunidad (Especialmente a Keleborn, Naurgalen, Vilcot, DDADDE)

Al clan Imperium y su foro por los enormes aportes que tomamos de algunas exposiciones. (No se tomó nada del actual servidor ImperiumAO)

Queremos aclarar que para la confección de este manual, recurrimos al juego (manuales, bestiarios, aventuras, y demás) de Advanced Dungeon & Dragon Segunda y Tercera Edición; a la fantasía de Tolkien (El Señor de los Anillos, El silmarillón, etc); a otros autores de literatura fantástica (R. A. Salvatore, Tad Williams y otros); y por sobre todo, a nuestra experiencia en este hermoso juego.