



# DRACORDIA

La Conquista del Ignis-Draco

## MANUAL DEL JUEGO

VERSION DE TESTEO 1.0

# INDICE

- 01 DECLARACION DE INTENCIONES**
- 02 AMBIENTACION: EL UNIVERSO DRACORDIANO**
- 03 MECANICA DEL JUEGO**
- 04 ESTRATEGIAS, DIPLOMACIA, PACTOS, ALIANZAS Y TRAICIONES**
- 05 HALL OF FAME: PUNTOS Y RECOMPENSAS**
- 06 LAS TRES LEYES DE DRACORDIA**
- 07 LA PLAZA PUBLICA: REGLAS DE ROLEO**
- 08 LOS MIEMBROS DEL CONSEJO: FUNCION**
- 09 AYUDA PARA PRINCIPIANTES: HOJA DE PJ Y RECURSOS**

**D**RACORDIA ES UN JUEGO DE ROL DIY, CREADO DE FORMA COLABORATIVA Y SIN ANIMO DE LUCRO, QUE SE GESTA CON LA VOLUNTAD DE DIVERTIRNOS Y PASAR BUENOS RATOS, DISFRUTANDO DEL ROL EN UN AMBIENTE SANO, EN EL QUE IMPERE ANTE TODO EL JUEGO LIMPIO Y LA ACEPTACION INCONDICIONAL DE LA DIVERSIDAD, ES DECIR: ¡BUEN ROLLO!.

**S**OMOS CONSCIENTES DE QUE EL MUNDO DEL ROL, AL IGUAL QUE DESAFORTUNADAMENTE SUCEDE EN CASI CUALQUIER AMBITO, NO SUELE SER PRECISAMENTE AMABLE CON LAS MUJERES NI TAMPOCO CON LAS ORIENTACIONES E IDENTIDADES NO NORMATIVAS Y ES POR ELLO QUE LA PRETENSION ES LOGRAR UN JUEGO EN EL QUE CUALQUIER PERSONA, CON TOTAL INDEPENDENCIA DE COMO SE DEFINA O CLASIFIQUE, ENCUENTRE UN ESPACIO EN EL QUE PODER JUGAR Y DIVERTIRSE SIN MIEDO A SUFRIR VIOLENCIA MACHISTA, LGTBIQFOBIA NI NINGUN TIPO DE VIOLENCIA PATRIARCAL. NO PODEMOS GARANTIZAR UNA CONDUCTA ADECUADA POR PARTE DE QUIEN DECIDA JUGAR, PERO NOS COMPROMETEMOS, EN LA MEDIDA DE NUESTRAS POSIBILIDADES, A DEFENDER A CUALQUIER PARTICIPANTE DE CONDUCTAS INADECUADAS TANTO DENTRO COMO FUERA DE ROL. DENTRO DE ROL TU PERSONAJE PUEDE TENER TODAS LAS CUALIDADES QUE DESEES. PUEDE SER MALVADO, CRUEL, MALHABLADO, VENGATIVO, ASESINO, LADRON, ESTAFADOR... PERO EN DRACORDIA NO HAY PERSONAJES MISOGINOS, RACISTAS, XENOFOBOS NI LGTBIQFOBICOS. ESTA ES LA UNICA LIMITACION QUE EXIGIMOS A VUESTRA IMAGINACION, PORQUE QUEREMOS QUE CUALQUIER PERSONA SE SIENTA COMODA JUGANDO Y PORQUE ES NUESTRA RESPONSABILIDAD APORTAR AUNQUE SEA UN GRANITO DE ARENA PARA FOMENTAR ESPACIOS SEGUROS. POR SUPUESTO, LAS CONDUCTAS INADECUADAS TAMPOCO SON ADMISIBLES FUERA DE ROL. EL STAFF DE DRACORDIA ESTA A VUESTRA DISPOSICION PARA RESOLVER CUALQUIER DUDA Y ATENDER CUALQUIER QUEJA. NO DEJES DE CONSULTAR EL MANUAL ETICO.



## STAFF DE DRACORDIA:

-  H.V.N, ADMINISTRACION Y MISSTRESS DEL JUEGO
-  J.G.B, ADMINISTRACION Y MASTER DEL JUEGO
-  C.A, ADMINISTRACION Y MASTER DEL JUEGO
-  J.M.C.M, MASTER DEL JUEGO
-  P.G.V, MISTRESS DEL JUEGO
-  P.H.A, MASTER DEL JUEGO



COLABORAN: XXXXXXXX XXXXXXX



PROGRAMACION: XXXXXXXX XXXXXXX



La Dracordia Primigenia, situada en la lejana Galaxia de Ur, se formó por la colisión y fusión de fragmentos de rocas más pequeños, denominados dracortesimales. Los estudios indican que los elementos de la Dracordia original debían estar repartidos de un modo relativamente homogéneo, pero esta homogeneidad cambió con el calentamiento que provocó una creciente presión en su interior. Esto llevó finalmente a la fusión del hierro, que como elemento líquido pesado se hundió en el centro de la Dracordia Primigenia y formó el Núcleo Dracordiano. Tras el enfriamiento de la corteza externa, aparecieron los primeros territorios de la Dracordia que hoy conocemos. Al primero en emergir se le conoce como "La Coordenada". Probablemente os preguntareis a qué se debió ese calentamiento. Pues bien, dice la Historia Dracordiana que una magnífica bandada de dragones interestelares, acostumbraban a escupir su poderoso fuego sobre planetas en creación para producir el efecto anteriormente descrito y provocar la aparición de territorios. A esta bandada de dragones de incommensurable poder, se la denomina **DRAGNA MATER**. En cada planeta creado, la Dragna Mater dejaba a una de sus integrantes -la **MATER CUSTODIA**- para que velara por la prosperidad del nuevo planeta, no sin antes poblarlo con criaturas de todo tipo: elficas, vampíricas, enanas, brujas, infernales, angelicales, cambiaformas, ents, hobbits, humanas, no muertas... Dracordia no fue una excepción y así se logró la primera generación de criaturas nativas dracordianas.

La presencia permanente de la Mater Custodia en Dracordia, garantiza la existencia de una poderosísima magia, que sin duda condiciona para bien la vida de todas las criaturas que la habitan. Esta magia implica, entre otras cosas, que cualquier criatura que se encuentre en Dracordia puede...

**ESQUIVAR A LA MUERTE:** Es difícil (que no imposible) morir en Dracordia, a no ser que voluntariamente cruces el Portal de Ur.

**TELETRANSPORTARSE:** Y aparecerse en cualquier parte de Dracordia excepto en las áreas vetadas.

**REPRODUCIRSE O NO A VOLUNTAD:** Con cualquier criatura de Dracordia e independientemente de su especie (requiere consenso entre jugadores).

**A**SI, DRACORDIA VIVIO MUCHAS EDADES DE PROSPERIDAD, CONVIRTIENDOSE EN EJEMPLO DE CIVILIZACION Y SABIDURIA EN LA GALAXIA. SU CIUDADANIA SE FORMABA VOLUNTARIAMENTE EN PENSAMIENTO CRITICO, HISTORIA, FILOSOFIA, PSICOLOGIA, DERECHO, MATEMATICAS, FISICA Y CIENCIAS VARIAS Y HABIA EVOLUCIONADO RAPIDAMENTE DESDE LA INTERIORIZACION DE VALORES COMO LA COOPERACION, LA IGUALDAD Y LA SOLIDARIDAD. DRACORDIA LLEGO A SER LA UTOPIA HECHA REALIDAD Y TAL Y COMO MARCABAN LAS LEYES DE LA DRAGNA MATER, EN EL MOMENTO EN QUE UN PLANETA ALCANZABA EL GRADO DE EVOLUCION PERFECTO, SE HACIA ENTREGA DEL IGNIS-DRACO A UN GRUPO DE CRIATURAS EN REPRESENTACION DE TODA LA POBLACION DEL PLANETA (EL DENOMINADO CONSEJO) PARA QUE LO MANTUVIERA GUARDADO A BUEN RECAUDO. EL IGNIS-DRACO ES UN OBJETO MAGICO DE INCALCULABLE VALOR, CREADO CON EL FUEGO DE UNA DRAGONA MATER, DE MODO QUE QUIEN LO POSEE, OBTIENE EL FAVOR Y SERVICIO DE LA CUSTODIA MATER Y SE CONVIERTE EN SU UNICO JINETE. EN DEFINITIVA, TENER EL IGNIS-DRACO IMPLICA LOGRAR EL SOMETIMIENTO DE LA CUSTODIA MATER (Y ES LA MAXIMA EXPRESION DE RECONOCIMIENTO A QUE UNA SOCIEDAD PUEDE ASPIRAR, HABIDA CUENTA DEL GRADO DE CONFIANZA QUE IMPLICA POR PARTE DE LA DRAGNA MATER EL CEDER EL CONTROL DE UNA DE SUS DRAGONAS). POCOS PLANETAS HABIAN OBTENIDO TAN EXCELSO RECONOCIMIENTO, AUNQUE REALMENTE NO PARECIA HACERLES GRAN FALTA TAMPOCO, PUES EN GENERAL, TODOS ELLOS SE DESARROLLABAN FELIZMENTE Y EN PAZ. TAN SOLO SE HABIA PROducido UNA EXCEPCION. UN PLANETA DE UNA GALAXIA CERCANA NO HABIA PROSPERADO EN MODO ALGUNO Y VIVIA PERMANENTEMENTE EN GUERRA HASTA ROZAR LA AUTODESTRUCCION. LA DRAGNA MATER TERMINO INTERVINIENDO Y DESTRUYENDO COMPLETAMENTE EL PLANETA, COMO EL ARTISTA QUE ROMPE EL LIENZO EN MIL PEDAZOS, AVERGONZADO Y DEFRAUDADO CON SU PROPIA CREACION.

**D**RACORDIA, POR EL CONTRARIO, HABIA CONOCIDO LAS MAS ALTAS COTAS DE CONOCIMIENTO Y BONANZA Y SU AUGE PARECIA NO TENER FIN HASTA QUE UN DIA... ALGO SUCEDIO. UNO DE LOS CONSEJEROS CUSTODIOS DEL IGNIS-DRACO, SE CORROMPIO Y LOGRO APoderarselo DE ALGUN MODO, SOMETIENDO A LA CUSTODIA MATER E INICIANDO UNA TIRANIA QUE DURA YA VARIAS EDADES. EL PUEBLO DRACORDIANO, ANTIGUAMENTE ESPLendoroso, vive DESDE ENTONES SUMIDO EN LA OSURIDAD, GENERACION TRAS GENERACION, HAMBriento Y SIN MAS EXPECTATIVA QUE LA DEVASTADORA INTERVENCION DE LA DRAGNA MATER, ANIQUILANDO EL PLANETA ENTERO Y CON EL SUS MISERABLES VIDAS Y SU SUFRIMIENTO. CADA DIA SON MAS LOS QUE NI Siquiera CONSERVAN ESA ESPERANZA Y DECIDEN CRUZAR VOLUNTARIAMENTE EL PORTAL DE UR. LA REDUCCION DE LA POBLACION DRACORDIANA RAYA YA LA EXTINCION.

**S**IN EMBARGO, LA DRAGNA MATER TIENE OTROS PLANES. SU LEY LE IMPIDE DESTRUIR UN PLANETA AL QUE ENTREGO PREVIAMENTE SU CONFIANZA. SOLO PUEDE MANTENERLA Y AFERRARSE A LA CREENCIA DE QUE SU REDUCIDA POBLACION, LOGRARA POR SI MISMA LEVANTAR DRACORDIA DE NUEVO. DE MODO QUE HA HECHO LLEGAR A LA DESCENDENCIA DEL ANTIGUO CONSEJO LO QUE PARECE SER UNA COPIA DE UN ANTIQUISIMO LIBRO, EN EL QUE SE DETALLA EL PROCEDIMIENTO PARA OBTENER UN NUEVO IGNIS-DRACO Y DERROCAR ASI AL TIRANO. Y LE ENCOMIENDA REPETIR EL PROCEDIMIENTO CON LA PERIODICIDAD QUE ENTIENDA NECESARIA, DE MODO QUE CADA CRIATURA QUE LOGRE POSEER UN IGNIS-DRACO, NO SE PERPETUE EN EL GOBIERNO DE DRACORDIA MAS TIEMPO DEL RECOMENDABLE. NO PARECE PREOCUPAR A LA DRAGNA MATER QUE SE ALTERNEN SABIOS GOBERNANTES CON OTROS DE DUDOSAS INTENciones. SOLO PUEDE CONFIAR EN QUE EL PUEBLO DEBE APRENDERA DE SU PROPIA EXPERIENCIA Y SE LEVANTARA CONTRA LO QUE CREA INJUSTO. HAY QUE EMPEZAR DE CERO.

Comienza LA CONTIENDA

**S**olo hay dos formas de obtener un Ignis-Draco: por la voluntaria entrega de la Dragna Mater cuando un planeta demuestra haber alcanzado el grado de madurez necesario, o mediante la Invocación.

**L**a Invocación puede realizarla cualquier criatura sublime. Eso incluye a cualquiera de las dragonas de la Dragna Mater, pero la Ley prohíbe explícitamente que una dragona Mater realice la Invocación con un fin distinto al del reconocimiento y liberación de un planeta preparado para regirse por sí mismo, en paz y armonía.

**P**ara ser criatura sublime es necesario prevalecer sobre las demás en la ceremonia de la prevalencia, llamada comúnmente, Contienda. Y es requisito indispensable que en la Contienda se participe voluntariamente y en absoluta igualdad de condiciones.

**L**as Contiendas solo pueden ser convocadas por el Consejo en caso de extrema necesidad y jamás sin el consentimiento de la Dragna Mater. Podrán participar tanto nativos del planeta en cuestión como foráneos. Y el Gremio de Catalistas se ocupará de que todas las criaturas partan en igualdad de condiciones y de transferir idéntica cantidad de poder a aquellas que participen. Todas ellas asumen el riesgo informado de terminar en el Draghalla eterno.

**A**quella criatura que haya prevalecido por encima del resto al concluir la Contienda, será conducida por el Consejo a Isla Custodia y allí realizará la Invocación, bebiendo de la copa de Ur y pronunciando las palabras:

**IGNIS - DRACO**

Y el Ignis-Draco se aparecerá a la criatura sublime.

**E**NTRA EN DRACORDIA Y PINCHA EN "CREAR PJ". SI EN SUCESSIONES CONTIENDAS DECIDES JUGAR CON UN PJ QUE HAYAS CREADO ANTERIORMENTE, TENDRAS QUE PINCHAR DIRECTAMENTE EN "INSCRIBIR CONTENDIENTE".

**L**A PLATAFORMA DE CREACION DE PJ TE PEDIRA, ADEMÁS DE UNA DIRECCION DE E-MAIL, QUE ASIGNES A TU PJ UN NOMBRE, UNA ESPECIE (PUEDES ESCOGER DE ENTRE LAS PROPUESTAS O CREAR LA TUYA PROPIA) Y UNA DESCRIPCION DE AL MENOS 150 PALABRAS. TAMBIEN PODRAS ELEGIR, SI LO DESEAS, UN AVATAR Y UN APODO. PARA METERTE EN TU PJ Y VIVIR EL JUEGO A TOPE TE RECOMENDAMOS QUE ANTES DE CREARLO TE HAGAS TU PROPIA HOJA DE PJ (CONSULTA EL APARTADO 10 DE ESTE MANUAL) AUNQUE NO ES NECESARIO PARA JUGAR.

**U**NA VEZ HAYAS CREADO TU PJ, PINCHA EN "VALIDAR". EN UN MAXIMO DE 48 HORAS RECIBIRAS UNA COMUNICACION DEL CONSEJO, APROBANDO O RECHAZANDO TU SOLICITUD, QUE PODRAS CORREGIR POSTERIORMENTE SI LO NECESITAS.

**S**ELECCIONA "INSCRIBIR CONTENDIENTE" UNA VEZ HAYAS RECIBIDO LA CONFIRMACION DE VALIDACION DE TU PJ. AHORA YA SOLO QUEDA ESPERAR A QUE DE INICIO LA CONTIENDA EN EL DIA Y HORA QUE PREVIAMENTE SE HABRA COMUNICADO TANTO EN DRACORDIA COMO EN LA PLAZA PUBLICA, ASI COMO A CADA PARTICIPANTE, VIA E-MAIL.



**A**AL COMENZAR LA CONTIENDA, TODOS LOS PARTICIPANTES SE HALLAN EN EL NIVEL 1 Y TODOS PARTEN CON IDENTICA ENERGIA (10), PODER (10), DRAGNAS (10) Y DESTREZA (0).

**LO QUE HAGAS CON ELLO DE AHORA EN ADELANTE, MARCARA TU DESTINO.**

**P**ARA OPTAR AL IGNIS-DRACO ES NECESARIO IR SUPERANDO NIVELES Y PARA ELLO DEBERAS ADQUIRIR DESTREZA. CUANTOS MAS ATAQUES A OTROS CONTENDIENTES LOGRES LLEVAR A BUEN FIN MAS PUNTOS DE DESTREZA LOGRARAS. PARA ATACAR DEBES GASTAR PUNTOS DE PODER, DE MODO QUE ES MUY PROBABLE QUE TE QUEDES A CERO, SOBRE TODO DURANTE LAS PRIMERAS ETAPAS DE LA CONTIENDA. NO TE PREOCUPES, LOS CATALISTAS DRACORDIANOS TE PROVEERAN DE PUNTOS DE PODER CADA TRES HORAS. CUANTOS MAS NIVELES ASCIENDAS, MAS PUNTOS DE PODER TE SERAN OTORGADOS. EN LOS TRES PRIMEROS NIVELES SE TE OTORGAN 3 PUNTOS DE PODER CADA TRES HORAS. EN EL CUARTO NIVEL, 4 PUNTOS. EN EL QUINTO, 5 PUNTOS. EN EL SEXTO, 6 PUNTOS. Y ASI SUCESSIVAMENTE HASTA EL NIVEL QUE SE ALCANCE EN LA CONTIENDA EN CUESTION. ADEMÁS, ASCENDER DE NIVEL SUPONE TAMBÍEN PODER RESERVAR UNA CANTIDAD DE ENERGIA, DRAGNAS, PODER Y DESTREZA MAYOR.

**C**ON DRAGNAS PUEDES ACCEDER A LA TIENDA DE BREBAJES Y A LA TIENDA DE EQUIPAMIENTO PARA COMPRAR TÓNICOS QUE INCREMENTEN TU ENERGIA Y TU PODER, AUNQUE TAMBÍEN REQUERIRAS HABER ACCEDIDO A DETERMINADOS NIVELES.

**S**I ATACAS A OTRA CRIATURA Y LA VENCES, NO SOLO GANAS DESTREZA, SINO QUE TAMBÍEN LE QUITAS ENERGIA, DE MODO QUE PUEDE LLEGAR UN MOMENTO EN QUE DESCENDA DE NIVEL. EN CADA ATAQUE EN QUE LOGRES BAJAR DE NIVEL A TU RIVAL, SE TE ASIGNARAN ADEMÁS PUNTOS EXTRA DE DESTREZA. ADEMÁS DE CONTENDER, RECIBIRAS ATAQUES QUE TE RESTARAN ENERGIA Y DRAGNAS Y TE HARAN DESCENDER INCLUSO DE NIVEL. POR DEBAJO DEL PRIMER NIVEL, UNICAMENTE ESTA EL DRAGHALLA TEMPORAL. TU PJ DESAPARECERA DEL CAMPO DE CONTIENDA, PERO PODRA REGRESAR TRAS LA SIGUIENTE TRANSFUSION DE PODER (ES DECIR, COMO MAXIMO 3 HORAS DESPUES), CON EL NIVEL MAXIMO DE PODER Y DE ENERGIA DEL NIVEL 1. TEN MUCHO CUIDADO, SI TU PJ ES ENVIADO AL DRAGHALLA TEMPORAL DESPUES DE LA ULTIMA TRANSFUSION DE PODER DE LA CONTIENDA, NO PODRAS REGRESAR, TU PJ SERA CONDUCIDO AL DRAGHALLA ETERNO Y LO PERDERAS PARA SIEMPRE, SIN POSIBILIDAD DE CREAR OTRO CON EL MISMO NOMBRE. **MORIRAS.**

## REQUISITOS DE PERMANENCIA EN CADA NIVEL DE LA CONTIENDA

NIVEL	DESTREZA	ENERGÍA	PODER
1	De 0 a 9	De 1 a 10	De 0 a 10
2	De 10 a 19	De 1 a 20	De 0 a 20
3	De 20 a 39	De 1 a 40	De 0 a 40
4	De 40 a 79	De 1 a 80	De 0 a 80
5	De 80 a 159	De 1 a 160	De 0 a 160
6	De 160 a 319	De 1 a 320	De 0 a 320
7	De 320 a 639	De 1 a 640	De 0 a 640
8	De 640 a 1279	De 1 a 1280	De 0 a 1280
9	De 1280 a 2559	De 1 a 2560	De 0 a 2560
10	De 2560 en adelante	De 1 a 5120	De 0 a 5120

## EQUIPAMIENTO Y BREBAJES

OBJETO	COSTE	UTILIDAD
COFRE DORADO	300 Dragnas	QUITAS EL DOBLE DE DRAGNAS DURANTE 5 ATAQUES
VELA INAGOTABLE	10 Dragnas	DISMINUYE EL RIESGO DE PERDER UN OBJETO MÁS VALIOSO
RELOJ DE ARENA MÁGICA	125 Dragnas	5% MÁS DE PROBABILIDAD DE QUE FALLEN AL ATACARTE
FLECHA ENVENENADA	150 Dragnas	5% MÁS DE PROBABILIDAD DE TENER ÉXITO EN TU ATAQUE
LIBRO DEL SABER	200 Dragnas	PIERDES UN 5% MENOS DE DESTREZA SI TE ATACAN
LÁTIGO INFERNAL	225 Dragnas	RESTAS UN 5% MÁS DE DESTREZA A TU RIVAL
HACHA PARALIZANTE	300 Dragnas	UTILIDAD DE RELOJ + UTILIDAD DE LIBRO
PUÑAL MORTÍFERO	325 Dragnas	UTILIDAD DE FLECHA + UTILIDAD DE LÁTIGO
BREBAJES ENERGÉTICOS	100 / 200 Dragnas	10/20 ENERGÍA (A PARTIR DE NIVEL 4 Y 6 RESPECTIVAMENTE)
BREBAJES DE PODER	150 / 300 Dragnas	10/20 PODER (A PARTIR DE NIVEL 4 Y 6 RESPECTIVAMENTE)

EXTRAS POR HACER DESCENDER DE  
NIVEL A UN CONTENDIENTE

NIVEL AL QUE SE BAJA	DESTREZA EXTRA
DRAGHALLA TEMPORAL	2
1	3
2	6
3	9
4	12
5	15
6	18
7	21
8	24
9	27
10	30



AL DESCENDER A UN NIVEL  
INFERIOR, SE TE OTORGА LA  
ENERGÍA MÁXIMA ACUMULABLE  
DEL NIVEL AL QUE CAES

SI NECESITAS DRAGNAS, PUEDES  
VENDER EL EQUIPAMIENTO QUE  
ADQUIERAS POR LA MITAD DEL  
COSTE AL QUE LO ADQUIRISTE

<b>ATAQUES</b>	<b>DC</b>	<b>%</b>	<b>COSTE</b>
LATIGAZO DE FUEGO	1	39,4 %	1
FLECHA VENENOSA	3	19,8 %	1
MANGUAL DE ACERO	4	29,9 %	2
MAZA DEL DRAGHALLA	2	90,0 %	3
LANZA ATRAVESADORA	18	15,9 %	5
RAYO JUSTICIERO	5	74,5 %	6
CONSUNCIÓN INFERNAL	6	83,8 %	8
MANDOBLE NEGRO	10	63,5 %	10
HONDA DE LUZ	9	76,2 %	11
ALABARDA EN LLAMAS	30	32,0 %	15
HOZ DE LAS HADAS	20	65,0 %	20
DAGA ARÁCNIDA	40	58,0 %	35
ESPADA ABRASIVA	40	86,2 %	50
CENTELLA MALÉFICA	80	43,1 %	50
ALUCINACIÓN LETAL	85	77,0 %	60
DEVASTACIÓN SANGRIENTA	80	90,0 %	100

<b>DEFENSAS</b>	<b>%</b>	<b>COSTE</b>	<b>EFFECTO</b>
YELMO DORADO	21 %	6	10
COTA DRACORDIANA	21 %	9	10
PROYECCIÓN DE ESCUDO	22 %	10	10
MEDALLÓN DE LA FORTUNA	22 %	12	9
GOLEM PROTECTOR	23 %	13	7
REGRESIÓN EXPLOSIVA	23 %	14	8
AMNESIA TORTURADORA	21 %	15	10
DESORIENTACIÓN CRUEL	22 %	16	9
CEGUERA ANGUSTIANTE	24 %	17	4
REPELENCIA ONÍRICA	23 %	18	3
MURO INFRANQUEABLE	20 %	20	7
BLOQUEO TEMPORAL	23 %	21	5
MENTALISMO PARALIZANTE	20 %	22	10
BOLA DE FRÍO	21	23	9
BARRERA ARDIENTE	23 %	40	6
INTERDICCIÓN ESTELAR	24 %	65	5

**DC = DAÑO CAUSADO**

**% = PORCENTAJE DE ÉXITO**

**COSTE: EN PUNTOS DE PODER**

**% = PORCENTAJE DE ÉXITO**

**COSTE: EN PUNTOS DE PODER**

**EFFECTO: NÚMERO DE ATAQUES**

**EN QUE SE TE APLICA LA DEFENSA.**

<b>CE</b>	<b>DC</b>	<b>%</b>	<b>COSTE</b>	<b>EFFECTO</b>
ESPEJO DE LÁTIGO	1	59.4 %	1	10
ESPEJO DE FLECHA	3	19.8 %	1	9
ESPEJO DE MANGUAL	4	29.9 %	2	8
ESPEJO DE MAZA	2	90.0 %	3	8
ESPEJO DE LANZA	18	13.9 %	5	7
ESPEJO DE RAYO	5	74.5 %	6	7
ESPEJO DE CONSUNCIÓN	6	83.8 %	8	6
ESPEJO DE MANDOBLE	10	63.5 %	10	6
ESPEJO DE HONDA	9	76.2 %	11	5
ESPEJO DE ALABARDA	30	32.0 %	15	5
ESPEJO DE HOZ	20	63.0 %	20	4
ESPEJO DE SAGA	40	58.0 %	35	4
ESPEJO DE ESPADA	40	86.2 %	50	4
ESPEJO DE CENTELLA	80	43.1 %	50	4
ESPEJO DE ALUCINACIÓN	85	77.0 %	60	3
ESPEJO DE DEVASTACIÓN	80	90.0 %	100	3

CE = CONJURO DE ESPEJO

DC = DAÑO CAUSADO

% = PORCENTAJE DE ÉXITO

COSTE: EN PUNTOS DE PODER



**C**OMO SE PUEDE VER, ADEMÁS DE PARA ATACAR, LOS PUNTOS DE PODER TAMBIÉN SIRVEN PARA ADQUIRIR DEFENSAS (QUE PUEDEN FUNCIONAR MÁS O MENOS) Y PARA REALIZAR CONJUROS DE ESPEJO. LOS CONJUROS DE ESPEJO IMPLICAN NO SOLO DEFENSA CONTRA EL ATAQUE SUFRIDO (DEFENSA QUE, DE NUEVO, PUEDE TENER EXITO O NO) SINO TAMBIÉN LA DEVOLUCIÓN DEL MISMO ATAQUE QUE TU RIVAL PRETENDIA INFILTRARTE (Y QUE TAMBIÉN SE PUEDE ACERTAR O FALLAR).

**A**HORA QUE YA TIENES TODA LA INFORMACIÓN SOBRE LA MECÁNICA DEL JUEGO, ES EL MOMENTO DE DECIDIR SI VAS A SER UN JUGADOR INTUITIVO, QUE SE RIJA POR IMPULSO Y SUERTE O SI ERES DE LOS QUE TIRAN DE HOJA Y PAPEL (O DE ARCHIVO EXCEL) PARA CALCULAR LOS MEJORES MODOS DE OPTIMIZAR EL PODER, LA ENERGÍA, LA DESTREZA Y LAS DRAGNAS, ASÍ COMO PARA INTENTAR LLEVAR UN REGISTRO ACTUALIZADO DEL PODER, ENERGÍA Y DESTREZA ESTIMADA DE TUS RIVALES EN LA CONTIENDA, QUE PODRÁS CONOCER DE FORMA APROXIMADA, SI OBSERVAS HABITUALMENTE LA TABLA DE CLASIFICACIÓN Y MANTIENES RELACIONES PÚBLICAS FLUIDAS CON TUS RIVALES.

**R**EALMENTE NO ES NECESARIO TOMARSE TANTAS MOLESTIAS PARA JUGAR. TU DECIDES TU GRADO DE IMPLICACIÓN, TANTO PARA CONTIGO COMO PARA LA CASA/GREMIO/CLAN O ALIANZA A LA QUE PERTENEZCAS, EN SU CASO. TEN EN CUENTA, ESO SI, QUE CUANTA MAYOR ES LA IMPLICACIÓN Y MÁS EN SERIO TE LO TOMAS MÁS POSIBILIDADES TENDRÁS DE CONVERTIRTE EN EL PRÓXIMO OCUPANTE DE GOBERNANTIA Y SIN DUDA, MÁS LO DISFRUTARÁS.

# 04 ESTRATEGIAS, DIPLOMACIA, PACTOS, ALIANZAS Y TRAICIONES

**L**A SALSA DEL JUEGO NO ESTA UNICAMENTE EN LOS ATAQUES Y LOS CAMBIOS CONSTANTES EN LA TABLA DE CLASIFICACION: PARA LLEGAR A CONQUISTAR EL IGNIS-DRACO, LA INFORMACION Y LAS RELACIONES PUEDEN SER FUNDAMENTALES.

DECIDE SI ERES UNA CRIATURA SOLITARIA E INDEPENDIENTE QUE PACTA SUS PROPIOS ACUERDOS O SI PREFIERES CONTENDER JUNTO A UNA AGRUPACION.

EN TU AREA DE CONTENDIENTE, PUEDES CREAR UNA AGRUPACION E INVITAR A QUIEN QUIERAS DE ENTRE LOS DEMAS CONTENDIENTES. SI LA AGRUPACION LA COMPONE UNA SOLA CRIATURA, LA MISMA SERA CONSIDERADA SU PORTAVOZ. SI SON VARIAS DEBERAN ELEGIR QUIEN EJERCERA COMO TAL Y DE NO HACERLO, APARECERA POR DEFECTO QUIEN LO HAYA CREADO. LAS AGRUPACIONES PUEDEN REGIRSE COMO DESEEN: DE FORMA DEMOCRATICA, DICTATORIAL, NOMBRANDO REPRESENTANTES... ESO SI, LOS ACUERDOS QUE FIRME UNA AGRUPACION APPLICAN A TODOS SUS INTEGRANTES.

NO SE PUEDE ESTAR EN MAS DE TRES AGRUPACIONES DISTINTAS DURANTE UNA MISMA CONTIENDA.

PARA CREAR UNA AGRUPACION DESDE TU AREA DE CONTENDIENTE, DEBERAS DARLE UN NOMBRE Y UNA DESCRIPCION DE AL MENOS 200 PALABRAS. SI QUIERES, TAMBIEN PUEDES SUBIR UN ESTANDARTE. EL CONSEJO HABRA DE VALIDAR LAS TRES COSAS.

**L**AS INVITACIONES A FORMAR PARTE DE UNA AGRUPACION SE PUEDEN ACEPTAR O RECHAZAR. Y DEL MISMO MODO QUE TE INVITA Y TE ACEPTA, EL PORTAVOZ PUEDE EXPULSARTE. CUIDADO CON INCUMPLIR LOS ACUERDOS DE LA AGRUPACION O LAS ORDENES DEL PORTAVOZ, SI TE EXPULSAN, DEJARAS DE GOZAR DE LA PROTECCION QUE TE OTORGUEN LOS ACUERDOS LOS QUE HAYA LLEGADO TU AGRUPACION.

TAMBIEN PUEDES LLEGAR A ACUERDOS COMO **CONTENDIENTE INDEPENDIENTE (CI)**.

LOS ACUERDOS, PARA SER VALIDOS, DEBEN ENVIARSE MEDIANTE MISIVA NO ANONIMA. PUEDES ENVIAR **MISIVAS** A TODOS LOS MIEMBROS DE TU AGRUPACION O A CUALQUIER OTRO CONTENDIENTE, DESDE TU AREA DE CONTENDIENTE. TAMBIEN PUEDES ENVIAR ANONIMOS. EN EL APARTADO 9, HAY ALGUNOS TEXTOS DE ACUERDOS QUE PUEDEN SERVIRTE COMO EJEMPLO. LOS ACUERDOS ENVIADOS MEDIANTE MISIVA PUEDEN SER PUBLICADOS EN LA PLAZA PUBLICA POR CUALQUIERA DE LAS AGRUPACIONES QUE LOS ADOpte, EN CUALQUIER MOMENTO, O PUEDEN MANTENERSE EN SECRETO. EN TODO CASO, SI UNA AGRUPACION O CONTENDIENTE INDEPENDIENTE, TRAICIONA SU ACUERDO CONTIGO, HABRAS DE ASUMIR LAS CONSECUENCIAS PERO SIEMPRE PUEDES PROBAR EN LA PLAZA PUBLICA QUE EL RIVAL NO HA SIDO HONORABLE Y QUE SIRVA ASI AL RESTO DE CONTENDIENTES PARA SABER QUE ESA AGRUPACION O CONTENDIENTE EN CONCRETO, HA INCUMPLIDO UN PACTO LEGAL. LAS TRAICIONES ESTAN A LA ORDEN DEL DIA, PERO ES CONVENIENTE JUSTIFICARLAS EN ROL.

**B**ASICAMENTE HAY DOS TIPOS DE ACUERDO ENTRE AGRUPACIONES: **LOS PACTOS DE NO AGRESION (PNA'S)** Y LAS **ALIANZAS**. LOS PNA'S IMPLICAN QUE DOS O MAS AGRUPACIONES NO SE ATACARAN ENTRE ELLAS, DURANTE UN PLAZO DE TIEMPO PREFIJADO O EN SU DEFECTO NO SIN DARSE ANTES UN PREAVISO TAMBien CONSENSUADO DE ANTEMANO. LAS ALIANZAS NO SOLO SUPONEN QUE LAS AGRUPACIONES NO SE ATACARAN ENTRE ELLAS, SINO QUE ADEMAs LUCHARAN JUNTAS CONTRA ENEMIGOS COMUNES. EN TODO CASO, SE PUEDE ALCANZAR CUALQUIER TIPO DE ACUERDO.

LA COMUNICACION ENTRE PJ'S DEBE PRODUCIRSE MEDIANTE MISIVAS O EN LA PLAZA PUBLICA.

HABRA QUIEN PREFIERA ORGANIZARSE POR WHATSAPP, TELEGRAM, ZOOM, O PLATAFORMAS SIMILARES. NO HAY PROBLEMA CON ELLO PERO A) LOS ADMINISTRADORES, MISSTRESS Y MASTERS DEL JUEGO NO SE RESPONSABILIZAN DE LO QUE ALLI SE HABLE; B) ESTA PROHIBIDO PUBLICAR EN LA PLAZA PUBLICA CONVERSACIONES EXTERNAS (EXCEPTO LAS MISIVAS DEL JUEGO) Y C) TEN EN CUENTA LOS RIESGOS DE FACILITAR TU NUMERO DE TELEFONO O DATOS DE IDENTIFICACION A DESCONOCIDOS Y PIENSA TAMBIEN QUE ALGUNO DE LOS MIEMBROS DE TU AGRUPACION PODRIA SER UN INFILTRADO O UN ESPIA AL SERVICIO DE OTRA AGRUPACION, DE MODO QUE OS RECOMENDAMOS ESTABLECER CLARAMENTE LA REGLA DE QUE TODO LO QUE HABLEIS ACERCA DEL JUEGO, SE ENTIENDE QUE SE HACE SIEMPRE DENTRO DE ROL Y NO USEIS ESOS GRUPOS PARA HABLAR DE TEMAS PERSONALES.

**P**UEDES CREAR TANTOS PJ'S COMO QUIERAS PERO SOLO JUGAR CON UNO POR CONTIENDA. NO PUEDES TRANSFERIR LOS PUNTOS NI LAS RECOMPENSAS QUE GANES DE UNO A OTRO PJ DE TU POSESION NI TAMPOCO A UN TERCERO. SOLO PUEDES TRANSFERIR TERRITORIOS A PJ'S DE OTROS JUGADORES.

**T**US TITULOS Y ACCESOS APARECERAN DE FORMA AUTOMATICA EN TU PERFIL DE CONTENDIENTE A MEDIDA QUE OBTENGAS EL PUNTAJE NECESARIO. EN CAMBIO, LAS RECOMPENSAS DEBES RECLAMARLAS POR EMAIL, ESCRIBIENDO A: [CONSEJO@DRACORDIA.NET](mailto:CONSEJO@DRACORDIA.NET).

**H**AY UN MES DESDE LA FINALIZACION DE UNA CONTIENDA PARA RECLAMAR LAS RECOMPENSAS. SI ALGUNA QUEDARA DESIERTA, SE CONCEDERIA AL SIGUIENTE PJ MEJOR POSICIONADO EN EL HALL OF FAME.

**S**I GANAS UN TERRITORIO PODRAS ELEGIRLO SEGUN LOS QUE SE ENCUENTREN LIBRES EN CADA MOMENTO. SE RESPETARA EL ORDEN DE PRELACION SEGUN POSICION EN EL HALL OF FAME A LA HORA DE ESCOGER.

**G**ANAR UN TERRITORIO IMPLICA A) BAUTIZARLO CON EL NOMBRE QUE ELIJAS, B) GOBERNARLO COMO MEJOR TE PAREZCA. APARECERA CON SU NOMBRE EN EL MAPA Y TUS DECISIONES DE GOBIERNO SOLO PODRAN SER CENSURADAS POR EL CONSEJO.

**S**I LOGRAS TERRITORIOS ANEXOS, PUEDES UNIFICARLOS ESCRIBIENDO A: [CONSEJO@DRACORDIA.NET](mailto:CONSEJO@DRACORDIA.NET).

**O**BTENER EL IGNIS-DRACO IMPLICA ALOJARSE EN GOBERNANTIA MIENTRAS DURE TU MANDATO Y TAMBIEN QUE PUEDES ROLEAR COMO JINETE UNICO DE LA MATER CUSTODIA Y PONERLA A TU SERVICIO. TAMBIEN SUPONE PERTENECER AL CONSEJO Y TENER VOTO DE CALIDAD HASTA LA FINALIZACION DE LA SIGUIENTE CONTIENDA. PODRAS GOBERNAR COMO UN MALVADO TIRANO O COMO UN SABIO Y ECUANIME LIDER. TU ELIGES.



**L**OS PUNTOS QUE OBTENGAS HACEN QUE LAS CUALIDADES DE TU PJ SE VEAN POTENCIADAS EN FUNCION DE LOS TITULOS Y ACCESOS ALCANZADOS, EN LOS SIGUIENTES PORCENTAJES (VER TABLA DE APLICACION DE PUNTOS EN LA SIGUIENTE PAGINA):

MEMBRESIA MAXIMA: +3% RD

ACCESO A ISLA MATER: +3% D

ACCESO A EL ORIGEN: +3% DA

ACCESO A LA COORDENADA: +3% E

ACCESO A ISLA CUSTODIA: +2% RD

ARCHIESTRATEGIA: +2% D

ARCHIDIPLÓMATA: +2% DA

ARCHIMAESTRÍA: +2% E

EMBAJADA DE DRACORDIA: +1% RD

CONSULADO DRACORDIANO: +1% D

GRANDE DE DRACORDIA: +1% DA

MAESTRE: +1% E

RD = REDUCCIÓN DE DEFENSA DEL RIVAL / D= DEFENSA / DA = DAÑO / E = ÉXITO

LA CONQUISTA DEL IGNIS-DRACO

# DRACORDIA

SISTEMA DE PUNTOS  
Y RECOMPENSAS

## LAS RECOMPENSAS

◆ **IGNIS-DRACO:** TE CONVIERTE EN GOBERNANTE DE DRACORDIA Y DECIDIRÁS SOBRE ASPECTOS CRUCIALES DE LA SIGUIENTE CONTIENDA. SOLO TÚ PODRÁS SER JINETE DE LA DRAGONA MATER DENTRO DE ROL.

● **HALL OF FAME:** EL NOMBRE DE TU PJ APARECERÁ JUNTO A TU IMAGEN Y EL ESTANDARTE DE TU CASA O GREMIO EN EL HALL OF FAME DE LA CONTIENDA.

○ **TERRITORIO:** SE TE CONCEDE CUALQUIERA DE LOS TERRITORIOS LIBRES QUE ELIJAS PARA REGIR. BAUTIZA TUS NUEVAS TIERRAS.

\* **CREACIÓN DE ARMA / ESCUDO / ABSORCIÓN O EQUIPAMIENTO:** ENVÍA UNA IMAGEN DE TU CREACIÓN Y UNA BREVE DESCRIPCIÓN DE LA MISMA AL CONSEJO (CONSEJO@DRACORDIA.COM). TE RECOMENDAMOS CONSENSUARLO CON ELLOS PARA ASEGURARTE DE QUE SEA ACEPTABLE.

POSICIÓN	PUNTOS	RECOMPENSA	POSICIÓN	PUNTOS	RECOMPENSA
I	100	IGNIS-DRACO + HoF + TERRITORIO + CREACIÓN DE ARMA *	12	35	SIN RECOMPENSA
2	95	HoF + TERRITORIO + CREACIÓN DE ESCUDO	13	30	SIN RECOMPENSA
3	90	HoF + TERRITORIO + CREACIÓN DE ABSORCIÓN	14	25	SIN RECOMPENSA
4	85	HoF + TERRITORIO + CREACIÓN DE EQUIPAMIENTO	15	20	SIN RECOMPENSA
5	80	HoF + TERRITORIO	16	10	SIN RECOMPENSA
6	75	HoF + TERRITORIO	17	9	SIN RECOMPENSA
7	60	HoF + TERRITORIO	18	8	SIN RECOMPENSA
8	55	HoF + TERRITORIO	19	7	SIN RECOMPENSA
9	50	HoF + TERRITORIO	20	6	SIN RECOMPENSA
10	45	HoF + TERRITORIO	21 A FINAL	5	SIN RECOMPENSA
II	40	SIN RECOMPENSA			
		ROLEAR PJ (*) SER PORTAVOZ (**) SER PORTAESTANDARTE (***) ROLEAR NUEVO TERRITORIO ROLEAR CONSERVACIÓN DE TERRITORIO		5	PTOS

## APLICACIÓN DE PUNTOS

TÍTULOS Y ACCESOS (*)	PUNTOS NECESARIOS
CONSEJO DE DRACORDIA.....	5.000
MEMBRESÍA MÁXIMA.....	4.000
ACCESO A ISLA MATER.....	3.000
ACCESO A EL ORIGEN.....	2.000
ACCESO A LA COORDENADA.....	1.800
ACCESO A ISLA CUSTODIA.....	1.500
ARCHIESTRATEGIA.....	1.300
ARCHIDIPLÓMATA.....	1.000
ARCHIMAESTRÍA.....	900
EMBAJADA DE DRACORDIA.....	800
CONSulado DRACORDIANO.....	700
GRANDE DE DRACORDIA.....	600
MAESTRE.....	500
ESTUDIOS MARCIALES.....	400
ESTUDIOS GEOPOLÍTICOS.....	300
ESTUDIOS HISTÓRICOS.....	200
ESTUDIOS FILOSÓFICOS.....	100
CIUDADANÍA DRACORDIANA.....	10
VISADO DE CONTENDIENTE.....	5
VISADO DE TURISTA.....	0

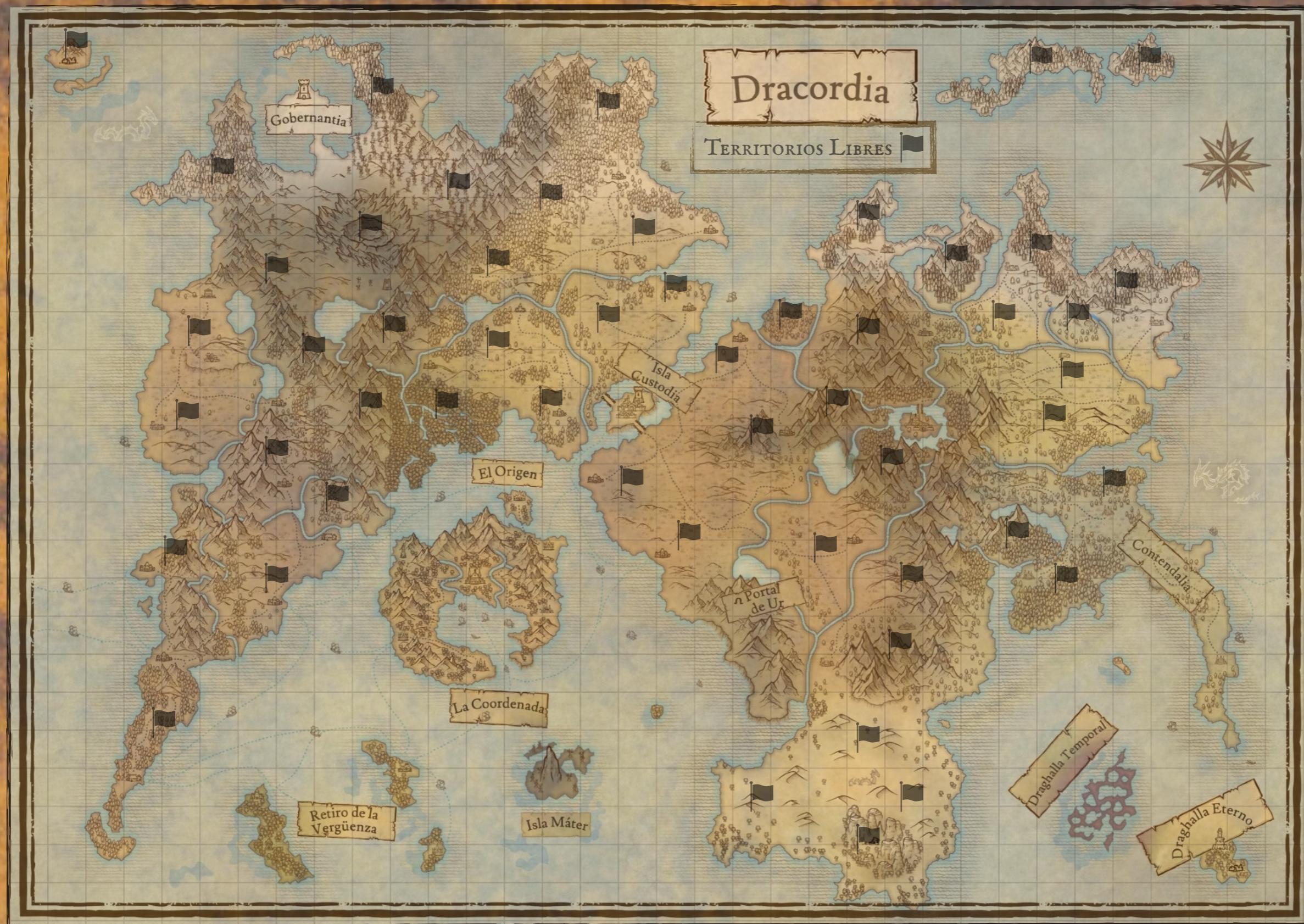
ATENCIÓN: SI ROLEAS TÍTULOS O ACCESOS SIN HABERLOS OBTENIDO, TODO EL MUNDO SABRÁ QUÉ MIENTES Y QUE NO ERES CONFIALBE. ¡TÚ DECIDES!

(\*) DURANTE UNA CONTIENDA COMPLETA.  
(A CRITERIO DEL CONSEJO)

(\*\* Y \*\*\*) DURANTE UNA CONTIENDA COMPLETA  
DE PRINCIPIO A FIN.

(\*) CADA TÍTULO Y/O ACCESO OBTENIDO, ENGLOBA  
TAMBIÉN TODOS LOS ANTERIORES

# MAPA DE DRACORDIA



## LEY MÁXIMA

- SE PROHÍBE EL USO DE MULTIPERSONAJES EN UNA CONTIENDA. PUEDES ROLEAR CON TODOS LOS PJ'S QUE QUIERAS PERO SOLO COMPETIR CON UNO CADA VEZ.
- SE PROHÍBE EL USO DE PROXYS ANÓNIMOS.

- SE PROHÍBE CONECTARSE AL JUEGO DESDE CONEXIONES PÚBLICAS.  
 - SE PROHÍBE JUGAR CON MÁS DE UN PJ POR IP. SI COMPARTES CONEXIÓN PRIVADA CON ALGUNA OTRA PERSONA QUE TAMBIÉN QUIERA JUGAR, DEBES PEDIR AUTORIZACIÓN AL CONSEJO ESCRIBIENDO A [CONSEJO@DRACORDIA.NET](mailto:CONSEJO@DRACORDIA.NET) Y SEGUIR SUS INSTRUCCIONES.

## LEY DE DRACORDIA



- NO ENVIAR MISIVAS CON CONTENIDO SEXISTA, MACHISTA, XENÓFOBO, RACISTA O LGTBIQ+FÓBICO.
- NO ENVIAR MISIVAS CON CONTENIDO DE FUERA DE ROL.
- JUGAR ÉTICAMENTE, DISTINGUIENDO ENTRE PJ Y JUGADOR. NO PUEDE SER QUE VALIÉNDOTE, POR EJEMPLO, DE LA AMISTAD Y LA CONFIANZA CON OTRA PERSONA FUERA DE ROL, LA APROVECHES PARA ABUSAR DE ELLA DENTRO DEL JUEGO Y LO JUSTIFIQUES EN EL ROL. LOS JUEGOS DE MANIPULACIÓN QUE EXCEDEN DEL ROL NO SON BIENVENIDOS EN DRACORDIA Y SERÁN DURAMENTE SANCIONADOS, DE DETECTARSE ALGUNO.
- NO INCURRIR EN ACTITUDES INADECUADAS A CRITERIO DEL CONSEJO.

## LEY DE LA PLAZA PÚBLICA

- NO SALIRSE DE ROL EN LAS ÁREAS DE ROL.
- NO ROLEAR EN LAS ÁREAS DE FUERA DE ROL.
- NO SE PERMITEN COMENTARIOS MACHISTAS, RACISTAS, XENÓFOBOS NI LGTBIQ+FÓBICOS NI DENTRO NI FUERA DE ROL.
- NO SE PERMITEN INSULTOS, HUMILLACIONES, VEJACIONES NI FALTAS DE RESPETO FUERA DE ROL.
- NO INTERVENIR EN ÁREAS DE ACCESO SEMI-RESTRINGIDO SIN AUTORIZACIÓN DEL AUTOR. SI ALGUIEN ROLEA SIN TU PERMISO EN ESTAS ÁREAS, CONTACTA CON [CONSEJO@DRACORDIA.NET](mailto:CONSEJO@DRACORDIA.NET).

## •DRACO LEX SED LEX•

POr INCUMPLIR LA LEY  
DE LA PLAZA PÚBLICA:

- REPRIMENDA
- AMONESTACIÓN
- 
- EDICIÓN O QUEMA DE ESCRITOS.
- DESTIERRO TEMPORAL O PERMANENTE AL RETIRO DE LA VERGÜENZA.

El CONSEJO APlicará LAS  
SANCIONES A SU CRITERIO

### POr INCUMPLIR LA LEY MÁXIMA:

- DESTIERRO TEMPORAL O PERMANENTE AL RETIRO DE LA VERGÜENZA DE LA TOTALIDAD DE MULTIPERSONAJES.
- EXPULSIÓN TEMPORAL O PERMANENTE DEL JUEGO.
- COMUNICACIÓN EN LA PLAZA PÚBLICA A LOS DEMÁS PARTICIPANTES DE LA PENA APlicADA Y DE LOS PJ'S A LOS QUE AFECTA.

VENCER CON TRAMPAS NO  
ES VENCER.

POr INCUMPLIR  
LA LEY DE  
DRACORDIA:

- REPRIMENDA
- AMONESTACIÓN
- COMUNICACIÓN EN LA PLAZA PÚBLICA
- EDICIÓN O QUEMA DE ESCRITOS
- DESTIERRO TEMPORAL O PERMANENTE AL RETIRO DE LA VERGÜENZA.

No SE  
ADMITEN  
RECURSOS

LA PALABRA  
DEL  
CONSEJO ES  
LEY



**CORREO DEL CONSEJO.** Esta es una área restringida a la que solo tienen acceso los miembros del Consejo y que usan para realizar comunicados: convocatorias de Contiendas, cambios legislativos, etc.



**CORRESPONDALÍA.** Esta es una área semi-restringida a la que solo tienen acceso los Cronistas Oficiales de Dracordia y cualquier PJ que haya obtenido acreditación de Juglar o de Correspondal. Escribe a [CONSEJO@DRACORDIA.NET](mailto:CONSEJO@DRACORDIA.NET) si quieras ser Juglar o Correspondal en Dracordia, escribir canciones, versos, artículos, crónicas o entrevistar a otros PJ's.



**BIBLIOTECA.** Esta es una área restringida al Consejo y los Historiadores Dracordianos. Aquí se custodia y se puede leer la Historia de Dracordia, las biografías de los contendientes de mayor prestigio, todo acerca de la geografía y la cultura dracordiana, las principales Casas, Gremios y Clanes, las especies conocidas en Dracordia, etc.



**CAMPAMENTOS Y POSADAS.** Aquí puedes rolear con otros PJ's, sean o no tus rivales, durante cada Contienda. Puedes quedarte en el campamento de tu Agrupación o en la posada donde te alojes o puedes teletransportarte a cualquier otro campamento o posada e intercambiar agrias palabras son tus rivales. No te preocupes: solo pueden mandarte al Draghalla en el área de Contienda.



**MESONES, TABERNAS y NEGOCIOS.** Aquí puedes rolear con otros PJ's, sean o no tus rivales, haya o no Contienda en curso, sobre cualquier cosa que os apetezca, de forma distendida. También puedes abrir tu propio negocio (mercados, forjas, minas, tiendas de alquimia... lo que quieras).



**DIARIOS PERSONALES.** Esta es una área para que roles en soledad sobre lo que tú quieras, siempre que guarde relación con tu PJ. Nadie más puede rolear en tus temas salvo que tú lo autorices.



**TERRITORIOS.** Al igual que en los Diarios Personales, en esta área solo puedes rolear tú y quien tú autorices. Eso sí, nadie puede rolear en tu nombre ni la adquisición de un territorio ni su gobierno. Si en el plazo de un mes desde que hayas ganado un territorio en Contienda, no lo roleas aquí, lo perderás. Si no roleas su gobierno al menos una vez al año, también lo perderás por abandono.



**FUERA DE ROL.** Esta es, junto a la Sala de Audiencias, la única área para escribir fuera de rol en el juego. Aquí los jugadores podéis hablar entre vosotros de lo que queráis, poneros en contacto y charlar sobre cualquier otro interés en común que tengáis ajeno al juego e intercambiar recursos de rol.



**SALA DE AUDIENCIAS.** Para uso exclusivo fuera de rol. Aquí puedes dirigirte a los miembros del Consejo para exponerles cualquier duda que tengas, ofrecimiento de colaboración o aportación que creas factible y que pueda mejorar el juego y también puedes (y debes) informar de cualquier error o fallo que hayas podido detectar. Todas las sugerencias y quejas son bienvenidas.



**EN LA PLAZA PÚBLICA,** AL CONTRARIO QUE EN LA CONTIENDA, PUEDES REGISTRAR TANTOS PJ'S COMO QUIERAS. LA PLAZA PÚBLICA ES EL LUGAR DONDE SE ROLEA LO QUE VA A ACONTECER EN LAS CONTIENDAS Y TAMBIÉN DONDE EL CONSEJO EMITE COMUNICADOS, EL CRONISTA DE DRACORDIA PUBLICA LAS EFEMERIDES Y CRÓNICAS OFICIALES, SE ACCDE AL DRACORDIA NEWS Y LOS PJ'S PUEDE ESCRIBIR SUS DIARIOS E HISTORIAS PERSONALES Y MANTENER DEBATES EN POSADAS, CAMPAMENTOS Y TABERNAS. TAMBIÉN ES DONDE SE ROLEA LA ADQUISICIÓN DE TERRITORIOS Y EL GOBIERNO DE LOS MISMOS. OJO CON SALIR DE ROL!!!



**L**AS PERSONAS QUE COMPONEN EL CONSEJO SON LOS ADMINISTRADORES, MISTRESS Y MASTERS DEL MISMO. MANEJAN NPJ'S QUE MODERAN LA PLAZA PUBLICA Y TAMBIEN PUEDEN PARTICIPAR COMO PJ'S EN LAS CONTIENDAS. SIN EMBARGO, PARA GARANTIZAR LA TRANSPARENCIA Y LA IGUALDAD DE CONDICIONES, NINGUN ADMINISTRADOR JUGARA COMO PJ EN UNA CONTIENDA QUE ADMINISTRE O MODERE, PUDIENDO UNICAMENTE JUGAR SI OTROS ADMINISTRADORES QUE NO JUEGUEN, ASUMEN TALES TAREAS.

**D**ENTRO DE ROL EL CONSEJO DEBE TEMERSE Y RESPETARSE. FUERA DE ROL, BASTA CON LO SEGUNDO, DE HECHO, ESTAMOS PARA AYUDARTE. NUESTRAS FUNCIONES BASICAMENTE SON:

- RESOLVERTE CUALQUIER DUDA SOBRE LA OPERATIVA DEL JUEGO, YA SEA EN LA PARTE TECNICA O A LA HORA DE AVENTURARTE EN EL FABULOSO MUNDO DEL ROLEO.
- APORTARTE MAYOR CONTEXTO Y AMBIENTACION SI LO NECESITAS EN CUALQUIER MOMENTO.
- INVESTIGAR Y RESOLVER SOBRE CUALQUIER DENUNCIA QUE REALICES POR INCUMPLIMIENTO DE LAS LEYES.
- REGISTRAR Y DIRIGIR LOS AVANCES DEL JUEGO Y EL RELATO QUE SE VAYA GENERANDO.
- OTORGAR RECOMPENSAS Y RESOLVER CUALQUIER CUESTION QUE SURJA SOBRE LAS MISMAS.
- CREAR EVENTOS (POR EJEMPLO, LAS FESTIVIDADES DE DRACORDIA) Y MISIONES ALTERNATIVAS DENTRO DE LAS CONTIENDAS PARA DOTARLAS DE MAS DINAMISMO.
- CORREGIR ERRORES E IMPLANTAR MEJORAS.

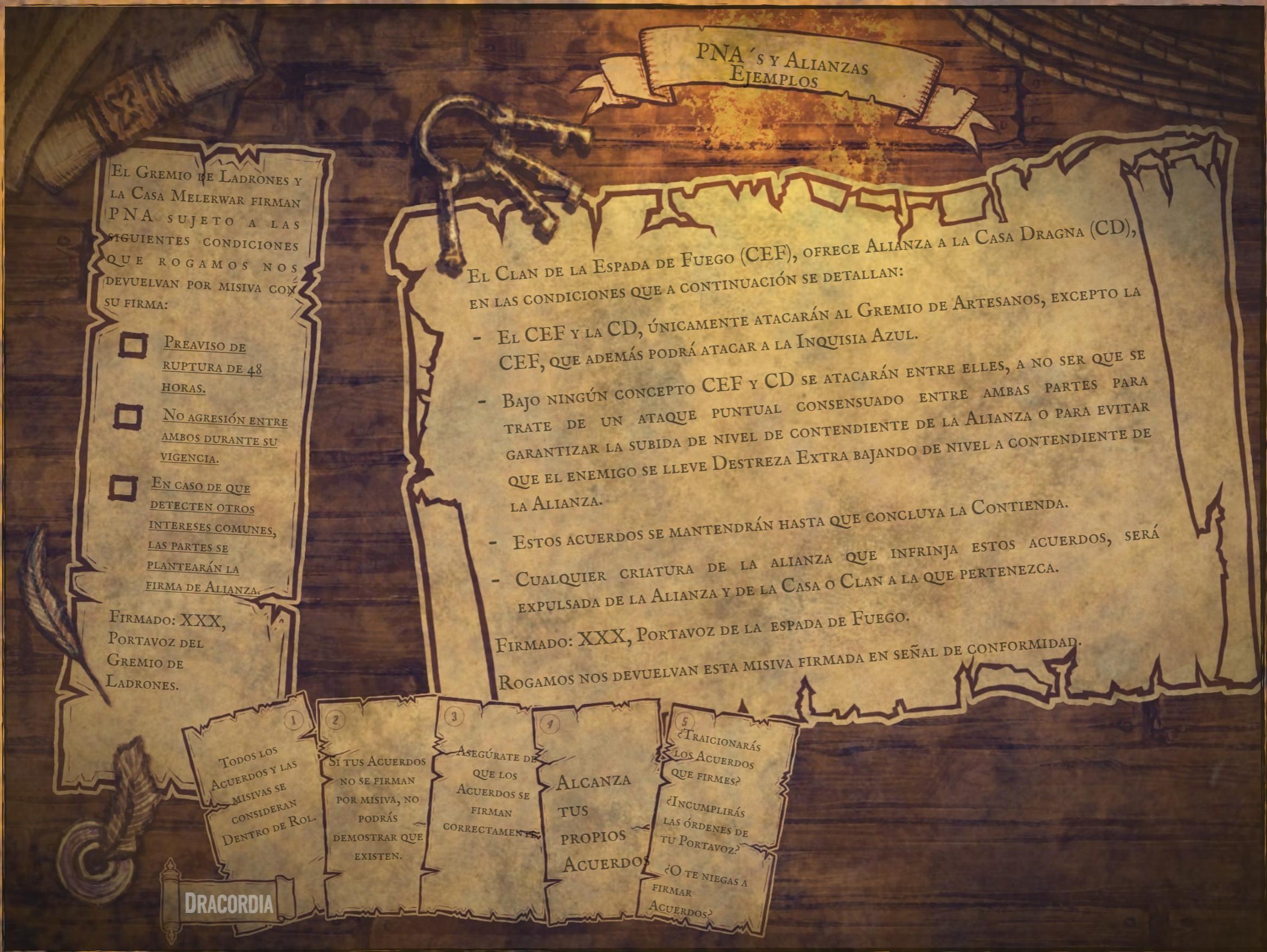
PUEDES CONTACTAR CON EL CONSEJO PARA CUALQUIERA DE ESAS CUESTIONES U OTRAS, A TRAVES DE DOS VIAS:

- LA SALA DE AUDIENCIAS DE LA PLAZA PUBLICA
- VIA MISIVA INTERNA EN LA PLAZA PUBLICA
- POR CORRESPONDENCIA, ESCRIBIENDO A [CONSEJO@DRACORDIA.NET](mailto:CONSEJO@DRACORDIA.NET)

**S**OMOS UN GRUPO DE AMIGUES Y ESTE ES UN JUEGO "CASERO", GRATUITO, SIN ANIMO DE LUCRO, EN EL QUE EMPLEAMOS TIEMPO Y DINERO SIMPLEMENTE POR DIVERSION. POR LO TANTO, ES IMPORTANTE QUE CUIDES MINIMAMENTE A QUIEN "TRAES" AL JUEGO. NO IMPORTA QUE SEAN PRINCIPIANTES EN EL MUNDO DEL ROL, PERO AQUI VENIMOS A DIVERTIRNOS Y POR TANTO SE VA A VELAR POR MANTENER UN BUEN CLIMA Y NO CAER DEMASIADO EN EL OFF TOPIC.

**S**I ERES MENOR DE EDAD, SOLO PUEDES JUGAR BAJO LA SUPERVISION DE UN ADULTO. PUEDEN DARSE ESCENAS QUE CONTENGAN VIOLENCIA, SEXO, DROGAS, MUERTES, ETC... SI DECIDES QUE NO TE GUSTA EL JUEGO O LAS DECISIONES QUE TOME EL CONSEJO, NO PASA NADA, SEGURO QUE ENCONTRARAS OTRO QUE SE ADECUA A TUS NECESIDADES Y SINO, PUEDES HACER COMO EL CONSEJO: TU PROPIO JUEGO.

**S**I ES LA PRIMERA VEZ QUE JUEGAS A UN JUEGO DE ROL, TE RECOMENDAMOS CONSULTAR EL APARTADO 9 "AYUDA PARA PRINCIPIANTES" Y POR SUPUESTO, ESTAMOS A TU DISPOSICION PARA RESOLVER CUALQUIER DUDA QUE TENGAS EN [CONSEJO@DRACORDIA.NET](mailto:CONSEJO@DRACORDIA.NET)



# HOJA DE PERSONAJE

## NOMBRE DEL PJ

### APODO

GÉNERO

MASCULINO, FEMENINO,  
NO BINARIO, ETC...

ORIENTACIÓN  
SEXUAL

HOMO, HETERO, LESB.,  
ASEXUAL, ETC...

FUERZA FÍSICA

FUERTE, DÉBIL, ETC...

DIPLOMACIA

LIDERAZGO, RRPP,  
DOTES DE COMUNICACIÓN

MAGIA

TIENES ALGÚN PODER?

VESTIMENTA

CÓMO SUELES VESTIR?

## DRACORDIA

¿QUÉ CLASE DE CRIATURA ERES?  
¿HUMANA, ELFA, DUENDE, TROLL,  
GIGANTE, QUIZÁ VAMPÍRICA? ¿ERES  
UNA CRIATURA ALTA O BAJA? ¿CÓMO  
SON TU CABELO Y TUS OJOS? ¿TIENES  
CICATRICES O MARCAS DE NACIMIENTO?

ESPECIE

ESTATURA

PELO

MARCAS

OJOS

CASA / GREMIO  
CLAN / ALIANZA

¿BUSCAS APOYARTE EN OTRAS  
CRIATURAS O ERES QUIZÁ UNA  
MERCENARIA QUE GUSTA DE  
CONTENDER EN SOLEDAD?  
¿PERTENECES A ALGUNA CASA,  
GREMIO O CLAN? ¿A CUÁL Y PORQUÉ?

## LA CONQUISTA DEL IGNIS-DRACO

IMAGEN