

Clan Wars

IX

29,30 JUNIO
1,2 JULIO



www.lahermandaddelacero.com

Información General del Evento

v1.3

1. Revisiones

v1.0: Versión inicial del documento

v1.1: Aclaración agua potable y no potable. Añadido FAQ al final documento.

V1.2: Puntualizaciones expulsiones. Requerir logos si eres de un bando. Planteamiento de juego.

V1.3: ClanWars 9 inicial

2. Información preliminar

ClanWars son eventos LARP de temática medieval fantástico arbitrados bajo la normativa “Drachenfest” y organizados por La Hermandad del Acero.

2.1. ¿Qué es el LARP?

LARP (live action role play): es un concepto de juego interactivo en el que los jugadores interpretan personajes. Estos jugadores improvisan y simulan el comportamiento de dichos personaje de acuerdo a las reglas y situaciones concretas que puedan surgir en el devenir de las partidas.

El LARP es un hobby que aglutina todo tipo de personas de todas las edades porque está compuesto de diferentes actividades fácilmente adaptables a todo tipo de público. Una de ellas es la actividad deportiva a través de la recreación del combate. Otra de ellas es el juego social, con la interacción e interpretación de personajes entre ellos y con el entorno de juego. Hay muchas más que pueden desarrollarse en su medida acorde al tipo de eventos como la recreación, construcción de estructuras de juego o acampada temática.

2.2. ¿Qué es ClanWars?

Desde 2008 se vienen celebrando las llamadas a ClanWars en sus diversas modalidades y desde entonces el evento no ha parado de crecer. Muy atrás queda la primera edición con 4 clanes de 5 combatientes, batiéndose el cobre en el Bosc de Malhivern, un Gaberburg fortificado testigo de la lucha divina de los no menos fortificados bastiones de la Luz y la Oscuridad, la aparición/retorno del Wyrn... así hemos llegado hasta hoy en día.

2.3. GABERBURG

El Puesto Fronterizo conocido como Gaberburg es la nueva frontera del Imperio con las Tierras Inexploradas y cuenta con un centenar de metros de muralla, dos puertas y dos torres.

Actualmente Gaberburg cuenta con muchos elementos que hacen atractiva la visita a todo tipo de aventurero y éste los acoge sin distinción de alineamiento o cualquiera que sea su condición; como las tabernas, los comerciantes del mercado de la Plaza de St. Amadeus, los Gremios y sus Maestros, la biblioteca regentada por el Ordo Librarium, el Casino o la Arena de Luchadores.

El emplazamiento no para de crecer gracias a la aparición de Gaberlanders que hacen de esa plaza su hogar. Gaberburg vive al margen de los conflictos de la Luz y la Oscuridad en un régimen de neutralidad, así se consiente la entrada a todo el mundo, eso sí, respetando la Ley Imperial que rige en sus dominios y que todo el mundo debe conocer y obedecer, si se quiere disfrutar de todo lo que puede ofrecer Gaberburg.

Esa Ley prohíbe terminantemente el combate intramuros excepto en las zonas habilitadas como la Arena de Gladiadores o el perímetro de seguridad en sus puertas cuando la orga lo indique.

2.4. La LUZ

- No tenemos un único Dios. No seguimos los designios de un Dios impuesto y respetamos las creencias de cada cual. No nos vamos a someter a la uniformización de la Oscuridad ni vamos a permitir la expansión del fuego inquisitorial.
- Somos hombres y mujeres libres. No nos regimos por órdenes ajenos y nos organizamos a partir de la igualdad y el respeto. La Oscuridad nos anula como individuos y nos ata a una forma de vida que no escogimos.
- Honramos la Naturaleza. En la Naturaleza hay lugar para el frío del Invierno y el calor del Verano, para la Vida y la Muerte, los Cazadores y las Presas. El Camino es la adaptación y entender que todo forma parte de los Ciclos. La Oscuridad no los respeta, utilizando artes como la Nigromancia para alterar lo que es natural, y anhelando para sí lo que es de todos.
- Solidaridad. El manto de la Luz cubre a aquéllos dispuestos a hermanarse contra la Oscuridad, con el único objetivo de derrotarla y defender su mundo. Es una lucha hombro con hombro para conseguir la supervivencia conjunta.

¡A la Caza, por la Luz!

2.5. La OSCURIDAD

- La Oscuridad es omnipresente, y se manifiesta en innumerables formas. Nuestro Panteón es Eterno.
- Moldeamos el Destino a nuestra voluntad. Alteramos el Ciclo de la Vida y la Muerte, pues nuestro es el poder para hacerlo. Creamos y destruimos energía y materia, la Entropía y el Caos son nuestras herramientas.
- Los Hijos de la Oscuridad son libres. Libres para actuar sin remordimiento, sin piedad, sin ataduras, sin sentimientos mundanos que debilitan a los hombres y mujeres. Si consideramos que algo es nuestro, lo tomamos. No vivimos atados por un Dogma común, que intenta que todos piensen igual, que obren igual... y que mueran igual.
- La Luz no puede librarse de la Oscuridad. Siempre que aparece una nueva Luz, aparece una nueva Sombra, cargada de Oscuridad. No existe Luz imperecedera. Oscuridad era al principio, y Oscuridad será al final de los tiempos. Cuando el Gran Dragón Negro emerja y extienda las alas de la Noche,

se pondrá el último Ocaso, y sólo habrá tinieblas.

¡Hierro y Fuego!

¡Por la Oscuridad!

2.6. WYRM (modalidad de juego PNJ)

Antiguamente en una época anterior al Imperio, estas tierras estaban habitadas por tribus bárbaras: salvajes que vivían en comunión con la madre naturaleza. Para ellos el Wyrm estaba representado como una fuerza suprema encarnada en una bestia enorme, el gran dragón, el gusano gigante sin forma, dependiendo de la tribu cobraba una u otra forma. Era aquella criatura que nunca habían visto pero de la cual no dudaban de su existencia; era venerada y le rendían culto como un dogma de fe a través del cual vivir y respetar su entorno.

Hasta que llegaron los Colonos Imperiales, y con ellos, su contienda divina de la Luz contra la Oscuridad. Ellos fueron las primeras víctimas de ese conflicto divino. Los nativos fueron desplazados, esclavizados, "civilizados" o eliminados. Pocos sobrevivieron apartados de todo, en los rincones más agrestes y peligrosos del territorio.

Pasaron los años y su presencia apenas quedó relegada a un susurro en el anochecer... Hasta el día en el que el Wyrm empezó a despertar.

El Wyrm no entiende de facciones: Wyrm es una fuerza de la naturaleza, que vive, mata, se reproduce y muere; todas las criaturas vivas, sean o no pensantes, están dentro de ese orden y el orden ha sido roto: el equilibrio se debe restablecer y esto solo sucederá cuando los enemigos del Wyrm sean eliminados.

¿Que ha propiciado el despertar del Wyrm? La aparición de Piedra Bruja dicen los sabios...

Pero ¿por qué y para qué?

2.6.1. LUZ vs WYRM:

La Luz ve al Wyrm como un aliado en potencia al que hay que guiar, civilizar, domar o en cualquier caso, no debe continuar en estado salvaje en el que se encuentra ya que es un peligro potencial. Respetar, ayudar o imponer-se al Wyrm son opciones que la propia Luz debe tomar para convivir con él: ¡sólo los dioses sabrán si hay una elección acertada!

2.6.2. OSCURIDAD vs WYRM:

La Oscuridad encuentra en el Wyrm una fuente de la que abastecerse de nuevos seguidores: almas que han sufrido y que están quebradas y llenas de odio hacia todo aquel que pisa sus antiguas tierras. Toda esa energía negativa bien canalizada puede convertir a aquellos seguidores del Wyrm en una fuerza de apoyo mucho más fácil de manipular con la que aplastará la Luz de forma definitiva.

3. Planteamiento de juego

ClanWarsSummerFest, es la versión más libre y distendida de todas las versiones de ClanWars.

Prosigue la contienda entre Luz y Oscuridad pero la dinámica en la que se ejecuta la competición, al igual que las exigencias del juego se vuelven tan laxas o exigentes como los propios participantes deseen según sus propias iniciativas emprendidas "In Game".

Convertir el evento en el juego que deseáis es la oportunidad que se os ofrece, la Orga pone a vuestra disposición unos mínimos que para la mayoría de eventos de la península son inalcanzables, infraestructuras de juego increíbles y buenos servicios, sacarles rendimiento y disfrutarlos o no es vuestra elección como participantes.

3.1. Contienda Luz vs Oscuridad

La Lucha entre facciones tiene varios efectos, dentro del contexto del juego evento tras evento, que gane una u otra facción afecta en el cariz que toman las historias de los futuros eventos.

Parte del planteamiento de las historias que suceden en presentes ClanWars son causa efecto de vuestras acciones como participantes de pasados...así vosotros también escribís la historia del universo ClanWars!

Hay varios puntos calientes donde desarrollar el juego:

- Gaberburg.
- Campo Pj's enemigos.
- Campo PNJ's.
- Llanos de Campo de Batalla.
- Zonas de exploración y forrajeo.

El espacio de juego de ClanWarsSummerFest, está segmentado de la siguiente manera:

ZONA SEGURA:

Todos los PJ's acampan en Gaberburg indistintamente de cuál sea su facción. Esta es una zona neutra pensada para los que quieren desarrollar juego social o simplemente disfrutar de la experiencia de juego sin verse expuestos a la violencia alguna.

Así pues bajo riesgo de expulsión, está prohibido montar luchas y combates de cualquier tipo sin previo aviso de la Orga y de su consentimiento.

Solo será autorizada la violencia, ya programada, en un área acotada para dicha función. (Como la Arena de Gladiadores)

ZONAS DE COMBATE:

Si te adentras en una de estas zonas asumes bajo tu responsabilidad el riesgo de encontrarte involucrado de forma directa o indirecta en algún altercado, refriega o acción de combate que implique violencia y en la que si no vas adecuadamente

protegido y tienes de ciertas habilidades mínimas para el combate puedes sufrir como mínimo alguna magulladura o incidencia que implique laceración o daño físico real.

- CamposPj's enemigos.
- Campo PNJ's / Fortaleza Wyrm.
- Llanos de Campo de Batalla (Circulo de ritual, Mina enana).
- Zonas de exploración y forrajeo.

3.2. Jugando

Bien aparte de las formas de interacción y diversión que como participante puedas generar con tus iniciativas personales o de grupo, hay diversas líneas de acción que dan personalidad y consistencia a los eventos ClanWars desde la fundación de Old Gaberburg. En esta ocasión:

“La conquista de posiciones, la fortificación, el torneo y acumularrecursos”

3.2.1. La conquista

Hay cuatro fortalezas en juego:

- Gaberburg permanece como centro neurálgico del juego, zona neutra y segura (todo lo seguro que puede llegar a ser un puesto fronterizo con las tierras salvajes más allá del imperio de la humanidad). Todos son bienvenidos tras sus muros si acatan las leyes del Imperio.
- Otra pertenece a las criaturas del Wyrm. Esta es la fortaleza de los PNJ's y entra en juego dentro de las directrices del juego de tótems de poder y “fortificaciones”. Los PJ's pueden capturarla pero no pueden vivir allí por mucho bajo los efectos de la temible Wyrmización.
- Otra es la fortaleza colindante a Gaberburg llamada Último Bastión. Esta fortificación se encuentra en disputa constante, debe ser conquistada y defendida por los participantes durante todo el evento. Su posesión determina que facción domina esas tierras y quien gana el evento.
- Otra es la antigua fortaleza de la Oscuridad llamada Fuerte Terror. Esta fortificación se encuentra en disputa constante, debe ser conquistada y defendida por los participantes durante todo el evento. Su posesión determina que facción domina esas tierras y quien gana el evento.

¿Cómo se juega la conquista?

Acumular banderas enemigas suma puntos: las del Wyrm o las del bando enemigo
Cada vez que la fortaleza haya sido conquistada por un bando ondeará en sus murallas el estandarte de la facción que domina la fortaleza en ese momento.

Dentro de los horarios convenidos una fortaleza puede ser conquistada y reconquistada tantas veces como los participantes sean capaces.

La facción que está en posesión de la fortaleza y los conquistadores que quieren asaltarla siempre deben acceder a ella saliendo y entrando por las puertas principales de las fortalezas colindantes y la puerta principal de la fortaleza en cuestión.

Cualquier grupo que emprenda una acción de conquista contra cualquier fortaleza deberá notificarlo previamente a los árbitros y ser acompañada en su realización por miembros de la Orga, de otra forma la conquista será nula.

¿Quién gana este juego?

Gana quien suma más puntos consiguiendo piedra bruja durante todo el evento, hasta el fin del mismo.

El juego de conquista otorga, de un año para otro la victoria del evento a una facción: Oscuridad o Luz. Determina quien tiene posesión de la/s fortaleza/s al empezar la batalla final del domingo. Y esta batalla determina quien posee las fortalezas en el evento del año siguiente. También ayuda a la Orga en caso de realizar eventos tipo ClanWarsAdventures a crear tramas e historias basadas en "hechos verídicos" "In Game" y a que lo que sucede en el universo de ClanWars tenga coherencia dentro del timeline general del juego.

¿Y el Wyrms?

El Wyrms tiene sus propios objetivos que muy fácilmente pueden entrar en conflicto con los objetivos de la Luz, La Oscuridad, Gaberburg o grupos individuales. Crees que el Wyrms se conforma con su propia fortaleza? Crees que podrás conseguir sacarlos de allí y devolverlos a la profundidad del bosque? El Wyrms puede conseguir tal poder que te obligue a recluirte de nuevo el Gaberburg? Todo está en las manos de los jugadores o sea tú.

3.2.2. Fortificación.

Desde Ley Marcial se ha introducido el concepto fortificación. Los PJ's pueden hacer uso de empalizadas móviles para fortificar zonas que sean de especial interés para ellos. Esto permite llevar la lucha a otro nivel. Con la ayuda de sus ingenieros y el gran maestro ingeniero de Gaberburg se pueden conquistar nuevas posiciones que afectan al juego y a la facción del clan ganador en la victoria final.

En este sistema el Wyrms cobra mucha importancia. Sus tótems de poder pueden ser conquistados gracias a la fortificación para conseguir disminuir su poder que tanto agobia a las facciones de PJ's.

Ármate de ingenieros y eleva el juego a otro nivel.

Para más información ver el apéndice que detalla el sistema de juego de fortificaciones.

3.2.3. Tournament

Como cada año se realiza el Tournament en Gaberburg para control de masas y disfrute de estas por parte del Imperio. A parte de los premios individuales, el Tournament también ayuda a la facción del clan ganador en la victoria final.

El Tournament consiste en varias pruebas físicas: individuales o grupales; y otras de investigación o maña. Para participar en el Tournament hay que ser un grupo/clan de mínimo 5 jugadores. Durante el primer día del evento se abrirán las inscripciones.

El detalle de las pruebas se dará a conocer antes y durante el evento.

3.2.4. Acumular recursos

En el caso de ClanWarsSummerFest, la acumulación de recursos se centra principalmente en la recolección de piedra bruja. Es esencial para el uso del círculo ritual, la carga de energía que se desprende en el proceso de destrucción de estas piedras ayuda a los practicantes de las artes arcanas a canalizar los vientos de la magia y poder realizar poderosos conjuros que de otra forma les sería imposible o acabarían con ellos. (La Orga determina cuanta piedra bruja hay que utilizar en cada ritual).

Esto convierte este radioactivo mineral verde o rojo en una codiciada fuente de poder que puede tener más usos aparte estrictamente mágicos (como potenciador de explosivos, dicen que el polvo de piedra bruja tiene efectos inesperados en el organismo, y un largo etcétera, que investigar y descubrir).

La piedra bruja también se puede usar como moneda de cambio en lugar de usar dinero de curso legal. Este mineral es un recurso escaso y que los miembros de una facción le den uso adecuado mas allá de la codicia individual puede decantar la balanza de la victoria de una facción.

3.3. Otras consideraciones

Las figuras de los Avatares en esta ocasión no comandaran las facciones. Los Avatares no entran en liza si no disponen de una Fortaleza estable donde desarrollar sus actos. Así pues dejarán el camino abierto para que el jugador avezado sepa aprovechar sus dones y encuentre los elementos necesarios para poder salir victorioso de los Retos que deba superar. El Wyrn ha conquistado las fortificaciones de la Luz y la Oscuridad (donde reside de forma estable) relegando a todos sus seguidores a la única zona segura que es Gaberburg. ¡Es tiempo de reconquista!

Ten claro esto, la victoria real del evento se encuentra en la Arena de Gladiadores, en un camino, colocando una bandera o recuperando un objeto, imponiendo tu destreza, o amasando una cantidad de fortuna que nunca hubieras sospechado. La victoria reside en que disfrutes y hagas disfrutar al resto.

Recuerda que el protagonista de esta historia eres tú.
Así que coge tu espada y armadura y forja tu destino. ¡Adelante!

4. Gremios

Paralelamente a la construcción de Gaberburg, los gremios luchan para obtener su lugar en el puesto fronterizo. Coaliciones de artesanos, eruditos, pícaros, mercenarios y comerciantes, forjansus alianzas para proteger el sustento del día a día. Estas alianzas proporcionan seguridad y condiciones óptimas para desarrollar su negocio. De igual manera los gremios son celosos de su conocimiento y fuertemente territoriales, controlando así la utilización de las respectivas habilidades que corresponden a cada gremio, cobrando tasas o prohibiendo directamente dichas actividades llevadas a cabo dentro de las murallas de Gaberburg, por parte de los no afiliados a los gremios. Esta legislación es posible gracias al pacto fiscal entre los maestros de los respectivos gremios y de la máxima autoridad de Gaberburg, su Alcalde, cuando lo hay, o la armada de la Guardia Local y del Comisario, encargado de la supervisión y controles gremiales.

Al igual que Gaberburg, los gremios aún son jóvenes, pero el subconsciente colectivo entiende que se puede ir más allá. Más allá del simple trueque de arte por monedas, más allá de la rivalidad profesional, más allá de conocimiento a cambio de promesas vacuas. Los gremios pueden ser pozos del saber, abanderados de la investigación y pioneros del futuro. Tienen todo el tiempo por delante, nuevas habilidades, nuevos conocimientos y nuevos vientos mágicos pueden fraguarse cuidando la profesión y defendiéndola dignamente. Pero eso es un punto en el horizonte, la realidad es mucho más dura, después de la ira de los Dioses de la Oscuridad en CWTIV, él mal hecha raíces, y a los gremios bastante esfuerzo les cuesta mantener su posición, la divulgación del conocimiento deberá esperar.

Los Gremios tienen un papel fundamental en Clan Wars. Si deseas ir más allá del combate y desarrollar tus habilidades en las mejores condiciones y al amparo legal, este es tu sitio. La fidelidad al oficio te aportará conocimiento en futuras ediciones y progresar paulatinamente hacia la excelencia.

Encontrarás distintos gremios con distintas disciplinas, derechos y deberes. Puedes trabajar el metal, la elaboración de pocimas, el dudoso arte del subterfugio y el crimen, ofrecer tu espada al mejor postor o dejarte llevar por las corrientes místicas. Preséntate al Maestro de Gremio, demuestra que posees la habilidad correspondiente y paga gustoso las tasas de afiliación.

Los gremios son estructuras alrededor de una función o una profesión concreta regentadas por uno/varios clanes cuya figura visible es el "Gran Maestro" del Gremio. Los gremios actúan siempre de forma reservada y bajo las órdenes del Gran Maestro el cuál guarda en su saber el conocimiento de antiguos rituales que descifran claves ya olvidadas por nueva civilización, o conocimientos arcanos olvidados en remotas bibliotecas.

A continuación se pasa a enumerar algunos de los Gremios y actividades.

4.1. Gremio Alquimia

El milagro de la transmutación de los metales en oro sigue muy presente en nuestros días, sin embargo siglos de guerra han provocado la pérdida de parte del mucho conocimiento adquirido durante centurias. Saberes que se remontan a los antiguos maestros de Oriente, de los que actualmente sólo unos pocos conservan los ecos de las

viejas enseñanzas. Adaptados a los nuevostiempos, los piro mantés andan tras fórmulas de destrucción masiva para las guerras preventivas desus señores y los herbolarios juegan en los extremos de la vida y la muerte, buscando, extrayendo,mezclando y filtrando las esencias para obtener los elixires de la salud y la regeneración. Una nuevacorriente de pensamiento fluye entre los hombres y mujeres de ciencia, fruto de los años de estudioy del sufrimiento provocado por los Dioses. Esta tendencia recela abiertamente de las Deidades y reivindica la supremacía de los mortales sobre los caprichosos Dioses. Todo ello justificado por eléxito y la evolución evidente de innumerables tesis y teorías sobradamente contrastadas en no pocas y dispares disciplinas. Empieza a establecerse la religión de la perseverancia, el sacrificio y compromiso, la justa recompensa al esfuerzo diario y al amor al oficio.

Relaciones Gremiales

Gremio de Magos y Sacerdotes: – Esos locos perdieron hace tiempo el mundo de vista, sufanatismo los ciega y les impide ver el poder real, el poder de la ciencia, creada por hombres, no porDioses ... esos mismos Dioses que hace tanto tiempo dejaron de escuchar ...

Gremio de Herreros: – Los chicos no lo hacen del todo mal, aunque estoy seguro que más de unode los antiguos maestros Enanos se revolvería en su tumba, al ver en qué han derivado las antiguasenseñanzas ... Son mano de obra, de la exquisitez ya nos encargamos nosotros ...

Gremio de Bribones: – Esa gente es imprevisible, capaces de lo mejor y de lo peor, han sido responsables de la pérdida de muchas mercancías valiosas ... y también han traído muchasmaravillas exóticas a través del mercado negro y el contrabando ... un mal necesario ...

Gremio de Guerreros: – Nuestros mejores clientes, cuando se encuentran en campaña, saturantoda nuestra actividad y vacían nuestras reservas que pagan con buen dinero. También les gustan las cosas que brillan y la alquimia puede proporcionar todo el brillo que pueda necesitar la vida de esos salvajes...

4.2. Gremio de Bribones

Conocido con infinidad de nombres como Cofradías de ladrones, Sindicatos del crimen, Familias oSeñores portuarios, el robo, la extorsión, el asalto y el asesinato son instintos tan viejos como el mundo. Lejos de avergonzarse de sus malas artes estas “Guildas” reivindican y protegen sustalentos y suelen ser los gremios más peligrosos y cerrados de todos. La discreción y el secretismo son vitales para la supervivencia de contrabandistas, piratas, sicarios, espías, ladrones, prestamistas y extorsionadores. A menudo este tipo de gremios viven amparados y ocultos por los propios gobiernos locales, pues son muy útiles para controlar el crimen en los suburbios, ya que no permiten la intrusión de criminales por cuenta propia en sus barrios y son precursores del mercado negro deGaberburg a través de su monopolio en los bajos fondos. Es conocido el rumor de que sus generosos tributos a las arcas gubernamentales provocan

un relajamiento entre las fuerzas del orden cuando se ven implicados miembros del gremio.

Relaciones Gremiales

Gremio de Magos y Sacerdotes: – Una panda de estirados arrogantes, creen que por saber dibujar sonidos son mejores que el resto ... me encanta jugar con ellos ... eludir todas sus defensas mágicas y robar su pintalabios los saca de quicio ...

Gremio de Alquimistas y Herbolarios: – En la vida he tenido que conseguir potingues y mercancía más extraña, con fines más raros si cabe ... ignorar a cambio de una buena transacción ... a veces no se si hago lo correcto ... al aceptar sus encargos sin hacer preguntas ...

Gremio de Herreros: – Tan obedientes y disciplinados, acumulando monedas y amontonando objetos valiosos, es una pena dejar tantos recursos unos encima de otros sin que nadie los use ni les saque partido ... es un deber profesional ayudar a nuestros vecinos a administrarse bien ...

Gremio de Guerreros: – Tipos duros, de eso no hay duda, en nuestra profesión todo el mundo pasa por el calabozo, y si eres especialmente desafortunado puedes acabar en el “ludus” con un montón de dementes pidiendo tu cabeza, y un mercenario gigante dispuesto a borrar todo rastro de tu existencia en este mundo ...

4.3. Gremio de Guerreros

Sin duda el gremio más peligroso que existe. Se dan cita señores sedientos de gloria, plebeyos en busca de una vida de aventuras, esclavos guerreros que no han conocido otro fin que caer en combate, cazadores recompensados, ex soldados y espadas de alquiler, todo tipo de especímenes incapaces de reinsertarse en una sociedad sin violencia extrema. Estos gremios son el paradigma de lo que representa un arma de doble filo. Cuando no están guerreando o entrenando en el ludus gremial, un montón de hombres armados juntos, en una localización con todo tipo de diversiones al alcance de la mano, y que pasan demasiado tiempo ociosos, se convierte en un polvorín que suele desencadenar fuertes disturbios locales. Al mismo tiempo son muy valorados y demandados por sus servicios de seguridad, como escoltas de Maestros o custodiando botines y como refuerzos de élite en combate, siendo en incontables veces la mejor inversión que se puede hacer en un tiempo hostil, su profesión es la guerra y nadie lo hace mejor que ellos.

Relaciones Gremiales

Gremio de Magos: – Más ocupados de hablar que de actuar, de leer que de beber, ningún hombre que no bebe ni actúa es de fiar ... aunque contra un enemigo pertrechado sus fuegos artificiales no son del todo malos ...

Gremio de Alquimistas y Herbolarios: – Esos saben lo que hacen a pesar de que su aspecto ... he visto cicatrizar mis

heridas y recobrar la fuerza para asestar un golpe más al ingerir sus mejunjes en batalla. Raros pero útiles ...

Gremio de Herreros: – Los más allegados y fieles de nuestros homólogos. Su buen trabajo hacemás placentero el nuestro. Somos vasos comunicantes, ellos cocinan, ¡nosotros comemos!

Gremio de Bribones: – Esos mequetrefes se creen muy duros ... creen que disparar un dardo y esconder el culo arrastrándolo por una cloaca, les confiere algo digno ... hemos tenido a muchos deesos en el ludus. Ya no están ...

4.4. Gremio de Herreros

El ancestral legado de los Enanos es ejercido por todas las razas en todo el mundo. El saber del metal es juez del destino de muchos hombres ya sea empuñando las armas o forjando avatares de acero. Atrás quedaron los tiempos de la herrería doméstica o del desarrollo de la industria, a excepción de la armamentística, en un mundo en guerra, las armas y armaduras inclinan muchas balanzas, y el gremio de herreros es muy consciente de ello. Como principales proveedores en las zonas de conflicto armado, cuentan con un amplio abanico de servicios y clientes, reparando armas y armaduras con celeridad, gracias a su infraestructura, herramientas y su saber hacer. La historia está muy presente en las cabezas de los habitantes de Gaberburg y la historia dice que las corazas salvan más vidas que las monedas.

Relaciones Gremiales

Gremio de Magos y Sacerdotes: – Me ponen un poco nervioso ... parece que su arte es totalmente opuesto al nuestro ... a nosotros nos gusta lo tangible, las formas sólidas y los procedimientos lógicos de nuestras manufacturas, a ellos ... no estoy muy seguro de lo que les gusta a ellos ...

Gremio de Alquimistas y Herbolarios: – Gente educada y cortés, aunque hay algo en su sonrisa y forma de mirarme que no acaba de gustarme, sus insistentes preguntas sobre nuestro trabajo han provocado algún altercado entre más de un herrero quisquilloso ...

Gremio de Bribones: – Esas ratas se pasan el día merodeando mientras sudamos en nuestras forjas, malditos holgazanes, deberían buscarse un trabajo de verdad y no acechar lo ajeno y depender del dinero fácil ...

Gremio de Guerreros: – Es un orgullo tratar con gente que aprecia tu arte, aunque sea para matar... Nuestra industria florece gracias en buena parte a ellos, nosotros no lo hemos escogido, pero bendita sea la guerra ...

4.5. Gremio de Magos

Defensores y custodios de la divinidad de los Dioses en la Tierra, estos gremios albergan las capacidades místicas y metafísicas de los mortales. El regalo de los Dioses nunca ha sido para el vulgar pueblo llano, sólo los tocados por las fuerzas ultra-terrenas adquieren sus dones y penitencias. Sin embargo aquellos que no son tan afortunados utilizan su fe y una voluntad acérrima en el estudio de libros prohibidos, legados de religiones perdidas y los secretos de la trascendencia humana hacia el más allá. Este tipo de gremios dispone de gran cantidad de conocimientos en muchos campos, los más prósperos, convirtiéndose en auténticas bibliotecas y universidades. La sabiduría es su moneda de cambio y su magia e inquebrantable fe, su fuerza. Como profetas de los Dioses en la Tierra, ejercen un régimen inquisitorial sobre el control de las artes místicas practicadas en sus zonas de influencia, no son extrañas las “cazas de brujas” ejecutadas por este tipo de gremios, dirigidas a quién se considere indigno de su don, hereje o traidor.

Relaciones Gremiales

Gremio de Alquimistas y Herbolarios: – ¿Quién creen que son esos prepotentes que se atreven a desafiar a los mortales por encima de los Dioses? – Su herejía será justamente castigada y todo su falso conocimiento olvidado en los confines del tiempo!

Gremio de Herreros: – Ignorantes con pretensiones, no les culpo, cada uno sirve para lo que sirve ... Las reses tiran de los arados y los señores viven en palacios, así lo dictan los Dioses ...

Gremio de Bribones: – Al principio hasta eran pintorescos y le daban ambiente y actividad al asentamiento, después llegaron las desapariciones de valiosos objetos, se encajó la ofensa con cortesía, más tarde la intrusión en la Torre de Hechiceros y el robo de un objeto arcano ... Alguien está a punto de colmar la paciencia de una bestia ...

Gremio de Guerreros: – Una profesión respetable y cada vez más necesaria, solo un necio no se daría cuenta, precisamente por eso nadie se entera de nada ... Precisamos de sus servicios regularmente como escoltas, al igual que somos también requeridos como apoyo a su infantería pesada.

5. Limbus

A pesar de no ser considerado un Gremio como tal, el funcionamiento de este misterioso enclave requiere del más profundo respeto por parte de todos los pobladores de Gaberburg puesto que sin él, las almas vagarían sin descanso por este mundo.

El culto a la muerte para algunos clanes, o el culto a Morr para otros. No importa el nombre que se le da, en esencia es la muerte la que reclama a los caídos y el Limbus es la entrada al otro mundo, donde el barquero aguarda a recoger todas las almas por un módico precio por el viaje.

A cargo del Limbus se encuentra una figura misteriosa e inquietante. El Sumo sacerdote. Nadie sabe quién es, ni de dónde procede, pero su poder trasciende lo terrenal y debe ser temido y respetado pues más allá de la vida, su palabra es ley.

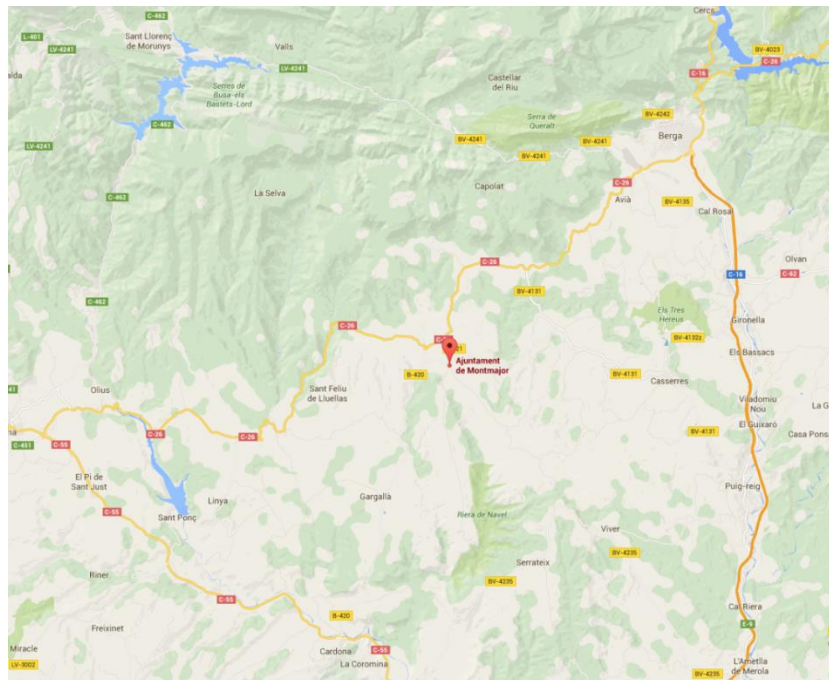
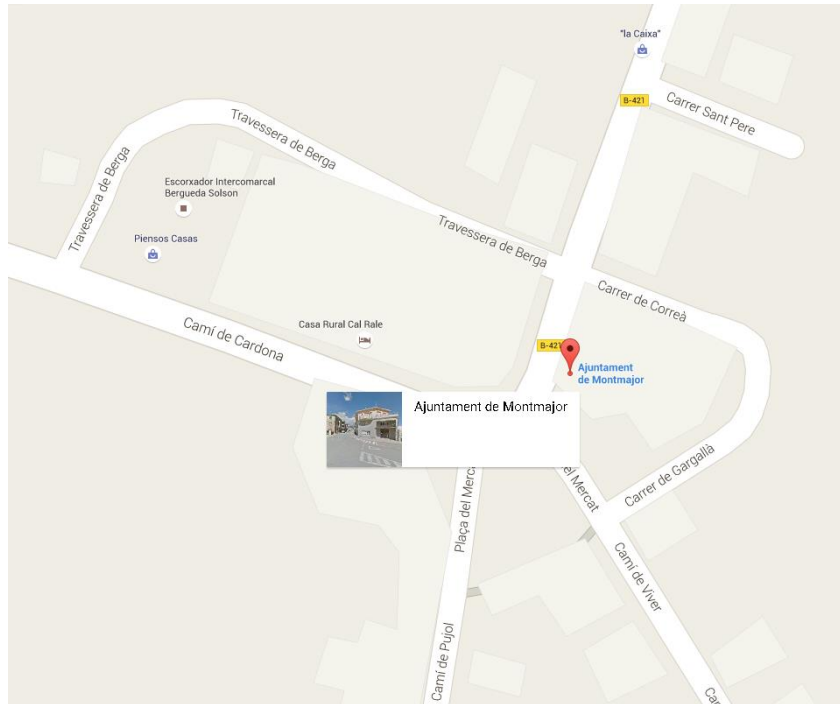
A cargo del Sumo sacerdote, sus acólitos, los Mortuorios, que vagan donde la muerte acecha esperando la oportunidad de recoger las almas para su señor, y hacerlas llegar al otro mundo o impedir su entrada.

6. Cómo Llegar

Aquí tienes la localización del punto de checkpoint:

Plaçadel Mercat, 1, 08612 Montmajor, Barcelona, Catalunya, España

<https://www.google.com/maps/place/Ajuntament+de+Montmajor/@42.0176303,1.7349494,19z/data=!4m2!3m1!1s0x12a5aedd707b4a79:0x55cc257926561a18>



7. Timing Evento:

JUEVES:

A partir de las 16:30. Recepción de aquellos participantes que vengan a montarse su campamento. Si sabéis llegar hasta la ubicación del evento podéis dirigirlos allí. Si no, habrá checkpoints en el Ayuntamiento MontMajora las 16:00 y 18:30, luego ya no bajaremos a buscar a nadie con lo que ¡no seáis perezosos!

VIERNES:

8:30 a 10:30 Recepción de participantes (llegar tarde acarreará penalizaciones "InGame"), y montaje de Campamento. Aquellos aventureros que finalicen antes, ¡podrán disfrutar del juego propiamente dicho!

10:30 a 12:00 Chequeo de Fichas Personaje, Tata de Armas y valoración del equipo. Venid con las Fichas realizadas para facilitar la labor de la Orga y no tener retrasos absurdos.

A partir de las 12:00 estamos IN TIME y puede pasar de todo así que más os vale estar listos.

SABADO:

IN TIME.

DOMINGO:

IN TIME hasta mediodía, ¡recogida y para casa!

8. Campamento

Como se viene dando desde hace un tiempo, se otorga más importancia al campamento medieval y se integra la zona de juego con el área donde acamparan los jugadores (excepto los suburbios "quechua" que quedarán aparte).

Todos los PJ acampan en Gaberburg. Los PNJ tienen una zona asignada por la ORGA.

Se ofrecen Tres modalidades de campamento, en función del cual se ubicará a los participantes en la zona principal del evento o en el "suburbio":

Puedes venir con tu "quechua" pero serás asignado al campamento periférico o "suburbio".

Si vienes con una tienda actual bien camuflada para que dé el pego como medieval deberá ser revisada por la Organización del evento, según lo crean adecuado, el jugador será asignado al suburbio o al campamento principal.

Si tienes una tienda o pabellón medieval o de cualquier periodo histórico que se integre bien en el contexto del evento, serás asignado al campamento principal.

Importante: Recuerda que tu ubicación en cada zona la determinarán estos tres puntos, pero el espacio que ocupes dentro de la zona se asignará en función del orden de llegada y del espacio que necesites para montar tu campamento. Para cualquier duda ponte en contacto con la Orga a través de decw@lahermandadelacero.com si prevés llevar mesas, sillas o requieres de algún espacio adicional.

Gaberburg sigue creciendo y se ordena. La vida ya no solo está en la plaza o cerca las tiendas. Calles se forman entre las tiendas de los jugadores. Sitúate bien según tu barrio: Luz, Oscuridad o Gaberlanders.

PROHIBIDO HACER FUEGO DE CUALQUIER TIPO.

Aunque nos sabe mal tener que vetar este punto y pese a estar en una propiedad privada, en Cataluña no se pueden realizar fuegos en zonas rurales al aire libre. Así pues no se permitirá el uso de barbacoas, fogones, lámparas de aceite, antorchas y/o similares.

9. Qué llevar

- La ficha de personaje completada y ¡¡¡lista para ser revisada por los Masters!!!.
- Ropa casual contemporánea.
- Ropa de civil medieval.
- Equipo de combate (si prevés ir a luchar).
- Armas, escudos,...
- Dinero real (€) para gastos reales para pagar en la taberna aquello que quieras beber /comery para las compras que puedan surgir en el mercado.
- Tienda donde dormir.
- Saco de dormir y esterilla aislante o similar. El resto de comodidades adicionales quedan a vuestra discreción.
- Calzado cómodo de montaña o similar.
- Muda de ropa por si llueve.
- Linterna camuflada o que simule un lámpara de aceite o similar (recuerda, sin fuego real).
- Cantimplora camuflada o pellejo de agua (muy importante estar siempre hidratados para no caer víctimas del calor).
- Provisiones para cubrir las comidas a no ser que pienses comer en las tabernas pagando con dinero real.
- Gadgets, Koppers, ítems varios y toda aquella parafernalia necesaria para poder desarrollar de forma creíble las habilidades de tu personaje.

10. Formas de participar

Ante la pregunta de a que se juega, las respuestas son múltiples, aquí os dejamos algunas de las muchas directrices de juego y diversión que con las que puede enfocar su participación un jugador en ClanWarsSummerFest.

10.1. Jugadores (PJ)

- **LUZ/OSCURIDAD:** Si quieres libertad de acción y libre albedrío, aventura, combates o la posibilidad de explorar los rincones más recónditos del terreno de juego. Únete al bando de la luz o la oscuridad según tu gusto o alineamiento y lucha solo o en equipo por la causa elegida.
- **GABERLANDER:** Te apetece desarrollar una faceta de juego orientada al teatro y a las relaciones personales?, quieres venir al evento en familia?...Hazte Gaberlander, plantéale a la Orga una opción de participación que te satisfaga y contribuya a hacer creíble tu estancia como habitante / poblador de Gaberburg. Es MUY importante que se aporte vida a Gaberburg y se viva por ella.
- **GUARDIA:** En caso de ser alguien que quiere acción, y quiere habitar Gaberburg como PJ la opción es alistarse en la Guardia de Gaberburg.
- **COMERCIANTE:** Tienes un negocio que crees puede encajar en ClanWarsSummerFest?, quieres montar una parada con la que mirar de sacar rendimiento económico a tu actividad laboral mientras disfrutas de la magia del evento. Mándanos un email acw@lahermandaddelacero.com con una descripción de tu actividad y te explicaremos bajo qué condiciones puedes acudir evento.
- **FAMILY CAMP:** Si tienes un niño comprendido entre las edades de 5 a 12 años, existe una opción para ellos. Se realizarán actividades (talleres, ejercicios, juegos) en una zona acotada dentro de Gaberburg dirigida por profesionales el sábado por la mañana y el domingo durante el desenlace final. La zona esta acondicionada con espacios de agua y sombra. Que hacer durante el resto del día? Dirígete a los gremios. Estos tienen saber y entretenimiento para que la aventura siga. **Siempre acompañados de un adulto.**

10.2. PNJ's, puntos abiertos de libre participación y trabajo para PJ's con iniciativas.

10.2.1. Alcalde (PJ)

Cuando la Alcaldía de Gaberburg este vacante, se abrirán elecciones para este puesto. Los futuros nuevos alcaldes solos o con su equipo/partido político, deberán presentar un programa electoral real, que determine que labores de trabajo "In Game"/"OutGame" piensan que debe realizarse para que Gaberburg y sus habitantes sean gobernados de una manera práctica, palpable y poco fantasiosa, haciendo crecer y mejorar la experiencia de juego de los participantes que pasen por el puesto fronterizo. La figura del alcalde y su equipo político y su proyecto para Gaberburg debe ser creíble tanto "In Game" / "OutGame", sino el Imperio siempre puede mandar las tropas y poner orden a base de ley marcial... queréis democracia y libertad en Gaberburg? Esta en vuestras manos...

10.2.2. Maestros de Gremios (PJ)

Los Gremios también realizarán elecciones para maestro de gremio, plazas mínimo 1 máximo 3 por gremio. Por supuesto pueden presentarse los que actualmente ya ocupan dicha posición.

Un gremio debe tener un plan de acción "In Game" y de viabilidad "OutGame" que sea válido evento tras evento para tener consistencia y coherencia como proyecto, sobre todo que no genere desequilibrios dentro de juego otorgando poderes, habilidades o lo que sea haga allí, ser maestro de gremio es tener vocación por desarrollar una faceta del juego para gente que disfruta de la misma pasión y ser algo más que una fachada vacía donde el maestro de dicho gremio ostenta un título más o menos molón ante sus coetáneos.

10.2.3. Wyrms (PNJ)

Quieres acción a raudales?, despreocúpate de hacer el seguimiento de un personaje y disfrutar de hacer varios papeles en un mismo evento, si no quieres andar pensando que hacer, como hacer cuando hacer, simplemente hazte PNJ, únete al Wyrms o propón a la Orga un tipo de PNJ que pueda hacer juego social en Gáberburg. Contribuye a que los PJs se lo pasen bien con tu presencia mientras tú disfrutas del proceso.

El Wyrms se nutrirá de simples masillas a personajes con trasfondo y los integrantes tendrán sus propios objetivos.

¿Que supone formar Parte del Wyrms?

El Wyrms es una facción integrada, única y exclusivamente, por PNJs gestionados por la Orga. El elenco de personajes es amplio pero está definido por ciertos patrones comunes, tanto estéticos como por objetivos de juego. La intención es que el Wyrms acabe consolidándose como una opción de juego para aquellos participantes que no quieren quebraderos de cabeza y que disfrutan de la acción y las tortas pero que no necesitan prácticamente del juego social como estilo de juego (aunque de forma puntual puede que se realice); tampoco les interesa el desarrollo de un personaje en concreto y por contra disfrutan de la variedad de realizar primero un papel y luego otro diferente. El Wyrms se crea como un punto de unión desde la que forjar un equipo de juego que disfrute del evento desde un prisma y con unas prioridades muy diferentes a las de un PJ.

Deben traer su propio atuendo y equipo en consonancia con el/los personajes que vayan a desarrollar en el evento (puntualmente, la Orga proporcionará material adecuado para algún tipo de personaje en concreto).

Deben anular todo símbolo que pueda confundirse con otro grupo o facción ya existente en el universo de juego ClanWars (ya sea de otras facciones o de los propios clanes que las conforman).

Deben lucir de forma bien clara la iconografía del Wyrms en todo momento (a menos que la Orga especifique lo contrario).

Con el tiempo se ha organizado una estructura de grupo, con clases, castas y jerarquía interna, para que el Wyrm sea un equipo y realmente haga que sus integrantes se sientan identificados y orgullosos de pertenecer a dicha facción.

Criaturas del Wyrm:

Este es el listado de tipos de personajes/criaturas que conforman el Wyrm:

- Humanos.
- Bárbaro/Salvaje.
- Chaman bárbaro.
- Butcher/Carnicero.
- Druida.
- Campeón bárbaro.
- Pieles Verdes.
- Orco.
- Goblin.
- Alimañas.
- Criaturas por definir de forma antropomorfa.

10.2.4. Como Árbitro de soporte (PNJ)

Si controlas al dedillo la normativa del “Drachenfest” y disfrutas observando el desarrollo del evento desde fuera y con una posición privilegiada esta es tu opción.

10.2.5. Otros

Por supuesto desde la Orga estamos abiertos a nuevas propuestas que nos podáis hacer para enriquecer el universo de juego, desde nuevos gremios, a cultos religiosos, iniciativas culturales o lo que se os ocurra. Estas ideas siempre deben ser acompañadas de un proyecto escrito que lo defina para que desde la Orga podamos entender que concepto/idea quieres realizar y como se plasmará eso más allá de las palabras dentro del juego. Puedes hacerlo a través de cw@lahermandaddelacero.com.

Solo pedimos 3 cosas:

- 1) Estos proyectos tienen que servir no solo para uno mismo.
- 2) Deben respetar las normas del reglamento y no pedir excepciones no creíbles ni factibles.
- 3) La organización “a priori” no ayudará ni con material ni recursos humanos.

Ten en cuenta estos 3 conceptos antes de proponernos nada y perder tiempo redactando párrafos o hacernos perder tiempo a nosotros leyéndolos. Tenemos ya mucho trabajo.

11. Enfermería

Existe una zona habilitada con profesionales que se encargarán de dar un primer diagnóstico y asistencia, y derivar correctamente la atención médica requerida por posibles accidentes o indisposiciones.

12. Consideraciones finales

Por favor leed esto atentamente y aseguraos de que comprendéis todo lo que se expone a continuación:

Todos los participantes deben traer una copia impresa y completada a mano de la descarga de responsabilidad que podéis encontrar en la web de ClanWars.

Participas como PJ? ¡¡¡no olvides que debes traer de casa la ficha de personaje completada y lista para ser revisada por los Masters!!!. La podéis encontrar en la web de ClanWars.

ClanWars no es un evento pensado para ofrecer mil y una comodidades a los participantes, cada jugador debe ser responsable de acarrear todo aquello que crea necesario para estar cómodo y a gusto durante el transcurso del evento.

Cuando hagas el petate y te prepares con tus compañeros de aventuras, ten siempre presente quepese a montar un campamento, no estarás en un camping, sino en medio de la montaña y alejado dela civilización, con todo lo que eso puede suponer, así pues por favor sé autosuficiente.

No se permitirá el uso de recipientes anacrónicos para el consumo de bebidas (latas, vasos, etc...) si quieres puedes traerte tu cantimplora correctamente "maqueada", tu cuerno, jarra de metal o vaso de barro cocido, pero no se permitirán objetos de cristal. En caso de no tener recipiente propio o adecuado, por un módico precio en la taberna se venderán unos vasos especiales de ClanWars que el jugador podrá quedarse en su propiedad.

Hay que guardar el decoro una vez estemos In Time, así pues procura no llevar a la vista ropacontemporánea o no adecuada para la atmósfera y tipo de evento en el que vas a participar. Este será un evento duro, donde estaréis expuestos a los elementos, calor extremo o lluvia, así que sed previsoros.

Con el importe de la entrada el participante está comprando el derecho de uso de una finca ruralprivada, koppers (monedas de juego) y un seguro de responsabilidad civil que da cobertura en caso de Accidente.

Esta edición de ClanWars se celebra en una finca privada, el alquiler de la cual y derecho a uso se sufraga cada jugador con el pago de la entrada, no se permitirá el acceso al terreno de juego a ninguna persona que no disponga de la entrada. Exceptuando casos muy puntuales, de los que hayamos sido puestos en antecedentes con antelación y que dispongan de la aprobación previa de los organizadores del evento.

La entrada de coches al terreno de juego a partir del parking está totalmente prohibida sin la autorización de la ORGA.

Hay duchas, WC's y acceso al agua, pero recordad usar estos servicios con responsabilidad. No podemos garantizar que el agua de acceso general sea adecuada para beber, por lo tanto tráete el agua o consíguela en la Taberna.

Se ofrecen monedas de cobre (koppers), pero podrás comprar las que quieras (hasta fin de existencias).

Al acudir a participar en el evento, todos los participantes asumen las responsabilidades y consecuencias de participar en el mismo, aceptando que durante el desarrollo de la actividad pueden suceder accidentes y que los únicos responsables de dichos percances son los propios participantes y no la Organización.

Asimismo el participante está de acuerdo en que la mejor forma de evitar dichos sucesos es llevar un correcto armamento así como un/a buen/a equipo/protección y el uso del sentido común en situaciones de riesgo potencial. Por supuesto se ofrece el beneficio de la duda a todos los participantes y en caso de percance partimos de la premisa que nadie ha actuado con mala fe o premeditación, y que todo el mundo pondrá de su parte para facilitar el poder solventar la situación de la mejor forma posible.

Ningún participante romperá la acción dentro de juego por un tema personal, ante cualquier duda o problema se acudirá a los máster o la Orga, los participantes evitarán generar disputas reales entre jugadores y en caso que estas surjan nunca involucrarán a los demás participantes, y tan pronto como sea posible la Organización mediará una solución que deberá ser acatada por todo el mundo, sin interferir más en el correcto desarrollo del evento.

12.1. Expulsión

Un participante puede ser expulsado sin derecho a devolución del dinero por:

- Ser menor de la edad permitida para jugar el evento. (+16 con autorización de tutor legal). Los niños inscritos entre 5 y 12 años en el FamilyKamp están exentos de este punto.
- No traer completada y firmada la descarga de responsabilidad.
- En caso de incumplimiento de las normas de juego.
- En caso de alterar el correcto desarrollo del evento.
- Si hace caso omiso de las indicaciones que le den árbitros o/y organizadores del evento.
- En caso de crear disturbios y alterar los ánimos de más participantes y no colaborar en hacer de este un evento mejor, siendo su presencia un problema para la Organización y un disgusto para los jugadores.
- No respetar el entorno de juego.
- Si no tienes claro el poder respetar y asumir dichos puntos por favor no vengas al evento.

13. FAQ

- 1) Como puedo conseguir los logos de Luz, Oscuridad, Gaberlanders y Wyrn para decorar mis atuendos, escudos, etc...?

En clanwars.lahermandaddelacero.com hay una opción para la descarga de esos logos en alta calidad.

- 2) Es requerido identificarse con los logos si eres de uno de los bandos en liza?

Super recomendable, si y definitivamente si. En el punto 1, de este faq, se indica donde conseguirlos.

La organización de ClanWars

