

# Códex Tempesta

El "Códex Tempesta" es una ampliación del reglamento de Live Adventure que se utiliza en las partidas de T.R.O. Esta ampliación tiene como objetivo clarificar algunos puntos concretos para el uso correcto del reglamento y al mismo tiempo añadir elementos como los conocimientos y características únicas de las facciones.

## Aclaraciones reglamento Live-Adventures

### **Fuego**

Todos los actos que se indica el uso del fuego serán interpretados y roleados. Recordamos que **está terminantemente prohibido hacer fuego** en ninguna situación del juego.

### **Alquimia**

**POR SEGURIDAD:** La elaboración de cualquier tipo de poción será realizada con agua y colorante alimenticio, no está permitido hacer pociones con otros materiales. La ingesta de las pociones **NO ES OBLIGATORIA**. Esta se puede simular y arrojar el contenido de las pociones al suelo de forma disimulada. Cualquier jugador que realice pociones con alcohol o algún líquido nocivo para la salud para las personas será motivo de expulsión del evento.

### **Magia**

Los componentes mágicos tal y como se indica en el reglamento **ejemplifican** formas de realizar los hechizos. Éstas formas de llevarlos a cabo pueden ser adaptadas y modificadas para encajar con la interpretación y lore del personaje . **Las únicas condiciones que deben cumplirse son: la duración, el número de palabras que se usan y la palabra de mando**, la cual indica de qué hechizo se trata.

### **Asesinato:**

Asesinato **es una habilidad** de juego y como tal debe ser adquirida por el personaje. Un jugador sin ésta habilidad no podrá realizar la acción. En caso de tener la habilidad, en el momento de utilizarla, por seguridad, en ningún momento se puede pasar el arma por el cuello de la víctima.

### **Robar y Robo en tienda.**

La habilidad de "Robar" permite como indica en el reglamento saquear a otro personaje "indefenso" (inconsciente, dormido,etc) debe solicitarse a la víctima permiso para robarle y

está deberá facilitarle el robo de la moneda de juego u objetos de juego: objetos de misión, documentación con información, etc.

La habilidad de "Robar" permite adquirir únicamente los recursos guardados en el cofre con el símbolo y/o nota que permite el robo de ese contenido dentro de los pabellones del líder de facción. No permite robar cofres ni otros objetos que no estén señalizados como elementos de juego.

Es necesaria la habilidad "Robo en tienda" para robar objetos marcados de "misión" con una cinta roja (o gomet rojo) en otros negocios que pueda haber en Arrescan o los campamentos.

Ejemplo: a la hora de robar monedas de una persona inconsciente, se le pregunta y ésta tendrá que indicar donde tiene las monedas/información guardada. El ladrón en ese entonces abrirá la faltriquera y extraerá el botín.

Evitaremos a toda costa:

- Abrir una faltriquera/bolsillo en que la víctima guarde sus pertenencias personales
- Por lógica, y por qué el personaje robado está inconsciente, dormido, etc. qué este entregué por si mismo los objetos robados, esto puede suponer

### **Abrir Cerraduras**

Si bien somos partidarios de usar las ganzúas y abrir las cerraduras de forma real, se ha detectado que de esta manera hay un problema relacionado con las distintas dificultades de las cerraduras y es el tiempo de ejecución.

Por ese motivo los cofres que se encontrarán tendrán un papel con un candado indicando que están cerrados. Tras estar el tiempo que determinéis para vuestro rango podreis mirar el dorso del papel y ver si habéis tenido éxito o no.

Recordad que si un cofre u objeto cerrado no tiene una cinta roja o gomet rojo, no puede ser cogido para abrirlo en otro lugar.

## Conocimientos exclusivos de facciones

Estos son conocimientos aprendidos a través del juego por algunos miembros de las facciones. Sólo los personajes que hayan adquirido el conocimiento in-game poseen el poder para realizarlos. No se pueden enseñar a otros jugadores.

### La República de Gunnarheim

Alquimia:

Poción Valentía. 1 punto de vida extra hasta el siguiente ciclo de comida. No es acumulable con otras pociones.

Plegarias:

Ahuyentar la oscuridad: el clérigo y sus seguidores se vuelven insoportables para ciertas criaturas no muertas y demoníacas. Las criaturas evitarán a los objetivos de este efecto, eso no evita que puedan lanzar algún golpe disuasorio o hechizo a estos si se ven muy acorralados.

### El círculo del Demiurgo

Alquimia:

**Receta Polvo Zombie.** Quien se vea afectado se volverá un ser balbuceante, torpe y sin voluntad que obedecerá durante 15 minutos las órdenes del lanzador del polvo. Una vez pase el efecto, la víctima recordará lo ocurrido como algo borroso como si de una borrachera se tratara. Durante el efecto la víctima actuará como un zombi, no tendrá recuerdos y no podrá hablar, pues es una poción para doblegar la voluntad no una pócima de amistad o de verdad.

Magia:

**Voodoo ,control mental.** Tras un breve ritual, el jugador afectado es controlado y debe cumplir la orden que se le ha encomendado actuando de forma normal, no puede cometer actos violentos como suicidios o asesinatos con violencia explícita. El hechizo dura el ciclo de comida, hasta que cumpla la orden, rompan el hechizo destruyendo el anclaje, deshagan el hechizo o bien se vea envuelto en una pelea física.

## La Confederación de los siete Vientos

Alquimia:

Receta Pólvora. Poder crear fulminantes con la capacidad de golpe de viento y/o lanzar proyectiles.

## Karak Kat

Runas:

**Runa menor de protección arcana:** un sólo uso. Esta runa debe grabarse en algún tipo de talismán. Confiere al portador resistencia mágica al primer hechizo que reciba y queda desactivada para siempre.

Alquimia:

**Ungüento regenerativo.** Permite recuperar 2 pv o 4 puntos de armadura si se aplica a armadura de cuero.