

# Reinos de Thalesia



**R**EINOS DE THALESIA, es un mundo de fantasía medieval permanente, en el que existen diferentes Reinos creados por grupos de jugadores, que se han organizado para adquirir territorios del mapa y gestionarlos como su propia nación. Cada Reino es independiente de cualquier otro y tiene plena libertad para crear su propia historia, sus leyes, su indumentaria, su estandarte, sus eventos... etc. Sin embargo, al tratarse de un mundo compartido, existe la posibilidad de interactuar con otros Reinos, creando historias o eventos conjuntos, relaciones diplomáticas o conflictos bélicos de diversa índole.

Un mundo abierto con miles de posibilidades, cuyo límite es tu imaginación. Podrás ser desde un simple aldeano, un soldado, un importante noble o un Rey que dirige su Reino, pasando por aventureros, mercenarios, artesanos, magos o líderes religiosos. Únete a **THALESIA** y participa de su historia.

*Lucha, porque quien lucha ya ha ganado (Beorar Hilgram)*

# 1-Guerreros, Aldeanos y Comerciantes

La forma más simple de participar en Thalesia es como guerrero o aldeano **anónimo**. Dejemos que otras personas se ocupen de las cosas más importantes; de la política, de la economía, los acuerdos diplomáticos, del desarrollo de la nación...etc. Si no quieres complicarte la vida, busca un Reino en tu zona y contacta con ellos.

- Busca un Reino y únete a su ejército o acude a sus eventos como aldeano. Si eres artesano o vendes productos relacionados con el mundo medieval o antiguo, también podrás acudir como Comerciante, para venderlos a la gente interesada. Contacta con ellos a través de su email, o página web, que podrás encontrar en la página de su Nación.
- Ponte a su disposición para cualquier evento que realicen, si acudes como Aldeano o Comerciante, para integrarte lo mejor posible en la actividad.
- Si acudes como **Soldado**, cumple las órdenes que te den en las batallas o en los eventos, los **PERSONAJES** del juego.
- En las batallas serás una parte esencial, luchando por tu Reino para lograr la victoria. Puede que las batallas os hagan viajar a otros lugares y conocer gente nueva. Es importante evitar cualquier conflicto, ser respetuoso y saber ganar o perder.
- Todas las batallas se jugarán por un número de hasta **5 rondas**, en las que cada ronda será una batalla entre dos Reinos (equipos) que tendrán que derrotar al enemigo, eliminando a todos sus jugadores. A la siguiente ronda, los soldados volverán a restablecer todos sus puntos de vida, y los **PERSONAJES** continuarán con la que les quede hasta el final.
- **Vida de los soldados:** cada jugador con armadura de tela/ simplemente tabardo (3pts), cada jugador con armadura de cuero (6pts), cada jugador con armadura de metal (9pts). Esa armadura debe llevarse en el torso, por ejemplo: gambesón, armadura de cuero, coraza o cota de malla.
- **No hay magia, ni pólvora.**
- Si **no** hay **PERSONAJES** en la batalla, se podrá disponer de un **General** con 15pts de vida.
- Todas las armas quitan un 1pto de vida. Salvo las flechas del arco que restan 2pts de vida.
- Se aceptan todo tipo de armas y tamaños, siempre que sean **seguras**.
- Todas las armas deben impactar sobre el oponente en cualquier parte de su cuerpo, salvo en la cabeza y genitales, para que el punto sea válido. El escudo sirve para evitar cualquier impacto. No se permite golpear, empujar, insultar o hacer daño.
- No hay respawns. El jugador muerto permanece eliminado hasta el final de la ronda.
- En los **Eventos**, serás un **Aldeano** al servicio de los **PERSONAJES** del juego, tendrás 3pts de vida y podrás realizar acciones simples que no requieran habilidades especiales.
- Como **Comerciante**, podrás vender tus productos en la zona que se te asigne, pero también podrás ser parte del juego, realizando acciones simples que no requieran habilidades especiales.
- En cualquier momento puedes dejar de ser un simple guerrero o aldeano para ser un **PERSONAJE JUGADOR (PJ)**. Sigue leyendo.

FORMA DE GOBIERNO:

Reino

CARGOS:

- LÍDER:

Sacior

- LEGADO:

Eseace

CONTACTO:

eseace97@gmail.com

# 2- Personajes

Por encima de la soldadesca y los simples aldeanos, existe una serie de Jugadores con algunos rasgos que los convierten en **PERSONAJES** más importante. Tienen nombre, una historia y son los **protagonistas**. Para formar parte de un Reino y Organización como Personaje, solicita su permiso antes.

- Los **PERSONAJES** son jugadores con una **FICHA** de juego. Debemos elegir entre varios tipos de Personajes, que nos aportan una serie de habilidades especiales que podemos realizar durante el juego, dependiendo de nuestra **CLASE DE PERSONAJE**.

CLASES DE PERSONAJE Y HABILIDADES ESPECIALES	
<b>GENTE DE ARMAS</b>	Caballeros, Mercenarios, Héroes...etc
• <b>Dureza</b>	+2pts de vida (5pts de vida base)
• <b>Fortaleza</b>	A cero pts de vida el personaje puede arrastrarse y balbucear.
• <b>Golpe Poderoso</b>	El primer impacto a un enemigo, hace 2 pts de daño.
<b>GENTE DE AVENTURAS E INGENIO</b>	Aventureros, Exploradores, Ingenieros, Marineros...etc
• <b>Ingeniería</b>	Permite montar mecanismos, cerraduras, candados o trampas.
• <b>Explorar</b>	Investigar un lugar para obtener pistas cada 20 min.
• <b>Resistencia a venenos</b>	Los venenos causan la mitad de su efecto.
<b>GENTE ASTUTA</b>	Pícaros, Ladrones, Bribones, Asesinos...etc
• <b>Asesinar</b>	Permite asesinar con armas blancas, a manos desnudas o con veneno.
• <b>Robar</b>	Permite robar objetos de juego (no personales).
• <b>Bajos Fondos</b>	Un red de contactos le mantiene informado cada hora.
• <b>Torturar</b>	Permite realizar preguntas a un cautivo y realizar acciones de tortura que restan 1pto de daño.
• <b>Maestro en venenos</b>	Los venenos no tienen efecto sobre estos personajes. Pueden crear dos tipos de venenos: sal de vida y dulces sueños. También la poción de antídoto.
<b>GENTE QUE DOMINA LA MAGIA</b>	Magos, Hechiceros, Druidas, Teúrgos...etc
• <b>Magia</b>	Utiliza la magia (crear magia y pociones mágicas)
<b>GENTE SABIA E INTELIGENTE</b>	Escritores, Filósofos, Sacerdotes, Sanadores, Investigadores, Maestros Artesanos...etc
• <b>Curar</b>	Restablece 1pto de vida por cada 5 minutos de curación.
• <b>Investigar</b>	Recurrir a los libros para obtener información cada 20 minutos.
• <b>Reparar</b>	Repara 1pto de armadura cada 10 minutos de reparación.
• <b>Resistencia a venenos</b>	Los venenos causan la mitad de su efecto.

- Todos los Personajes tienen **3pts de vida**, excepto la Gente de Armas, que tienen **5pts**. A estos puntos de vida se deben sumar los pts de Armadura dependiendo las partes de armadura y el material que portemos. Si nuestro Personajes sufre daño por cualquier arma, deberemos restarlo primero de los pts de armadura (1pto por cada golpe, 2pts si es una flecha). Para recuperar esos puntos de armadura en un **EVENTO**, deberemos repararlos, ya que durante las **BATALLAS** no se permite **REPARAR LA ARMADURA**. El daño que suframos por veneno, debemos quitarlo de los puntos de nuestra vida, ignorando la armadura. Para recuperar ese daño, debemos curarnos.

PUNTOS DE ARMADURA				
Armadura	Cabeza	Torso	Brazos (ambos)	Piernas (ambas)
Cuero	+1	+3	+1	+1
Metal	+2	+6	+2	+2

- Nuestro personaje debe de ir **correctamente caracterizado** acorde a su estatus, edad, sexo y raza.
- La **Religión** son las creencias de nuestro Personaje. Una serie de normas morales y culturales que debe seguir. Pueden ser cualquier tipo de creencias que tenga, desde Dioses propios a Religiones establecidas en Thalesia. **La religión puede no implicar magia, siendo simplemente un código ético para sus seguidores.** Pero también puede implicar Magia a través de Grandes Sacerdotes denominados Teúrgos, que pueden utilizar el poder de sus Dioses para crear Magia.
- La **Magia** es la creencia o no, en la existencia de fenómenos sobrenaturales y mágicos que pueden ser llevados a cabo por ciertas personas (taumaturgia), desde Magos y Hechiceros, hasta Teúrgos y Druidas. Estas personas son capaces de canalizar un poder místico para llevar a cabo acciones que son catalogadas como **MAGIA**.
- En Thalesia la Magia **es voluntaria**, por lo que podremos elegir si queremos ser parte de ella (creyente) o no (no creyente). Nuestro personaje podrá cambiar de opinión **al inicio de un EVENTO**, si considera que tiene motivos para creen en la magia o dejar de hacerlo.
- Para indicar a otros jugadores que nuestro personaje **ACEPTA la Magia, deberá portar un colgante** para identificarlo como creyente. Esto implica que podemos usar la Magia y ser objetivo de ella, para bien y para mal, por lo que deberemos conocer **TODOS** los conjuros y sus efectos. Los jugadores que **NO** porten el colgante, **NO ACEPTAN** la Magia y por tanto, no podrán ni beneficiarse ni ser objetivo de ningún hechizo.
- La **Historia** refleja un breve recorrido por la vida del Personaje, relatando los acontecimientos más destacados, para ayudar a comprender las acciones y objetivos de su vida.
- Finalmente, el **Dinero** es la riqueza que tiene tu Personaje y puede utilizar durante el juego.
- Para **CREAR** un personaje debemos estar registrados en el [Foro](#), y acceder a nuestro **Perfil** y rellenar todas las casillas adecuadamente. **Esta será nuestra FICHA DE PERSONAJE:**



*Ficha de ejemplo.*

Crear	Perfil	Sin Mensajes	Desconectarse
Clase de personaje			
Gente Sabia e Inteligente (Escritores, Filósofos, Músicos, Investigadores, Sacerdotes, Druidas...etc) ▼			
Raza			
Humano			
Nación/Organización			
Kambria			
Cargo/Profesión			
Duque			
Religión			
Cultus Deorum			
Magia			
No creyente ▼			
Historia			
Kraegon nació en Kobentria en el año 84 D.F (Después de la Fundación). Formó parte de la creación del Reino de Baltia junto a Alexdrandros, el cual se convertiría en rey. Kraegon se encargaría de gobernar las tierras norteñas de Baltia, estableciendo el Ducado de Kambria. Las gente que poblaron esta región, se dedicaron a la cultura y el comercio, aunque ocasionalmente también participaron en diferentes conflictos militares. Kraegon fue denominado el Duque Filósofo ya que su labor principal fue la de dedicarse a			
Dinero			
0K			

# 3-Guía de Interpretación

- Reinos de Thalesia es un juego de rol en vivo libre y permanente. Puedes participar de siendo un simple aldeano, soldado o comerciante anónimo o un personaje importante. Pero en todos los casos, todos los jugadores interpretan un rol, actuando como en una obra de teatro improvisada. Esto se aplica tanto en el **FORO**, como en los **EVENTOS** y **BATALLAS**.
- En el **FORO** puedes utilizar todas las secciones para participar como lo haría tu personaje, emitir comunicados, debatir, hablar, publicar noticias o eventos...etc. A veces es conveniente indicar (entre paréntesis), que algo que estamos diciendo es parte de la interpretación, para evitar malos entendidos o que otros jugadores se sientan insultados o amenazados.
- En las **BATALLAS** se va a combatir. No se puede utilizar la Magia ni ninguna habilidad de nuestros personajes, curar o reparar armaduras. Se trata de una actividad de **SOFTCOMBAT** en la que dos o más grupos, se enfrentan para ver quien obtiene la victoria. La asistencia de los Personajes es voluntaria, los verdaderos protagonistas son los soldados anónimos. Si tienes un personaje en Thalesia, también puedes acudir como soldado anónimo, dejando de interpretar a tu personaje, pero si acudes como Personaje, te expones a que muera en combate o viva para relatar sus valientes hazañas. Aquí es donde tienes que llamar a todos tus amigos y conocidos para darles un arma y que combatan en vuestro bando como soldados anónimos. No necesitan ficha ni estar registrados en ningún sitio, solo acudir a la batalla y cumplir las reglas de combate. **Si mueres, levanta el puño y sal con cuidado de la batalla para esperar la siguiente ronda o puedes quedarte en el suelo interpretando un soldado muerto, como prefieras.** Si necesitas salir de la batalla por alguna urgencia, también puedes hacerlo levantando el puño, pero deberás permanecer fuera hasta la siguiente ronda. Los **PERSONAJES**, pueden salir y entrar en cualquier momento de la batalla, para ello deben levantar ambas manos y salir. Los puntos de vida o armadura que les queden se mantienen hasta el final, no se pueden curar o reparar las armaduras y si mueren, el **PERSONAJE** habrá muerto definitivamente.
- En los **EVENTOS** actuarás como lo haría tu **PERSONAJE** y **tus habilidades técnicas, físicas, deductivas...etc, serán las que tu tengas.** Los **EVENTOS** son donde trascurren muchos hechos importantes, debemos entenderlos como si asistiéramos a un capítulo de una serie, donde los asistentes son los actores que interpretan sus personajes bajo un guion. En este caso, no hay un guion establecido, tus actos o palabras serán las que decidan lo que va a pasar o lo que no. **Tus actos escribirán la historia de Thalesia.** Si vas a interpretar un caballero (Gente de Armas), deberías practicar para ser un guerrero habilidoso o si vas a ser un ladrón (Gente Astuta), deberías practicar la ocultación, el sigilo, robar sin ser visto...etc. Además de tus habilidades propias, tendrás las **HABILIDADES ESPECIALES DE LA CLASE DE PERSONAJE QUE HAYAS ESCOGIDO.** Por ejemplo, la Gente Sabia e Inteligente, puede Curar a otro personaje si interpreta que le está curando durante 5 minutos (restablecerá 1pto de vida), o reparar una armadura si lo interpreta durante 10 minutos, podrá investigar si interpreta que lee un libro o acude a una biblioteca, cada 20 min recibirá una pista y además los venenos le harán la mitad de efecto. Se trata de una serie de **Habilidades Especiales**, que te ayudaran a interpretar a tu personaje. Otros personajes que no tengan tu Clase, no pueden usarlas. La Gente de Armas no puede curar o reparar armaduras, por ejemplo.

CLASES DE PERSONAJE Y HABILIDADES ESPECIALES	
<b>GENTE DE ARMAS</b>	Caballeros, Mercenarios, Héroe...etc
• Dureza	+2pts de vida (5pts de vida base)
• Fortaleza	A cero pts de vida el personaje puede arrastrarse y balbucear.
• Golpe Poderoso	El primer impacto a un enemigo hace 2 pts de daño.
<b>GENTE DE AVENTURAS E INGENIO</b>	Aventureros, Exploradores, Ingenieros, Marineros...etc
• Ingeniería	Permite montar mecanismos, cerraduras, candados o trampas.
• Explorar	Investigar un lugar para obtener pistas cada 20 min.
• Resistencia a venenos	Los venenos causan la mitad de su efecto.
<b>GENTE ASTUTA</b>	Pícaros, Ladrones, Bribones, Asesinos...etc
• Asesinar	Permite asesinar con armas blancas, a manos desnudas o con veneno.
• Robar	Permite robar objetos de juego (no personales).
• Bajos Fondos	Un red de contactos le mantiene informado cada hora.
• Torturar	Permite realizar preguntas a un cautivo y realizar acciones de tortura que restan 1pto de daño.
• Maestro en venenos	Los venenos no tienen efecto sobre estos personajes. Pueden crear dos tipos de venenos: sal de vida y dulces sueños. También la poción de antídoto.
<b>GENTE QUE DOMINA LA MAGIA</b>	Magos, Hechiceros, Druidas, Teúrgos...etc
• Magia	Utiliza la magia (crear magia y pociones mágicas)
<b>GENTE SABIA E INTELIGENTE</b>	Escritores, Filósofos, Sacerdotes Menores, Sanadores, Investigadores, Maestros Artesanos...etc
• Curar	Restablece 1pto de vida por cada 5 minutos de curación.
• Investigar	Recurrir a los libros para obtener información cada 20 minutos.
• Reparar	Repara 1pto de armadura cada 10 minutos de reparación.
• Resistencia a venenos	Los venenos causan la mitad de su efecto.

- ❖ **Ingeniería:** solo los jugadores con esta habilidad pueden poner candados/mecanismos o trampas. Todas las trampas que tengan la intención de hacer daño, causarán 2pto de daño y deben realizarse con materiales inofensivos y blandos. También deberán pasar un control de seguridad previo.
- ❖ **Explorar:** el jugador interpreta que busca pistas en una zona. Cada 20 minutos que pase allí, un máster debe acercarse para entregarle un papel con una pista sobre lo que haya averiguado.
- ❖ **Asesinar:** la condición **OLIGATORIA** es pillar desprevenido, **sin ser visto**. Con arma blanca: colocar un cuchillo en una zona de su cuerpo sin que se dé cuenta y presionar levemente. A Manos desnudas: poner ambas manos en sus hombros por la espalda y presionar levemente. Con veneno: lograr que ingiera la poción de sal de vida. El objetivo quedará **inconsciente** y caerá al suelo.
- ❖ **Robar:** solo se puede robar objetos del juego, no personales. Se podrá robar armas o armaduras si son de la Organización y no objetos personales de un jugador.
- ❖ **Bajos Fondos:** Los másters entregarán, **de forma secreta**, un papel cada hora (aprox) a los personajes con esta habilidad, con alguna pista relacionada con la partida. Se debe entender como informantes que trabajan para el personaje para entregarle información.
- ❖ **Torturar:** se puede capturar a un personaje, tras dejarlo **inconsciente** o dormido, para obtener información. Debe tener atadas las manos. Cada golpe o corte simulado, causa 1 daño. El personaje torturado puede decir la verdad o no, como desee.
- ❖ **Maestro de Veneno:** permite crear venenos y la poción antídoto. Hay dos venenos: **Dulces Sueños** (verter azúcar/sacarina en algo e ingerirlo) duerme 20 min. **Sal de Vida** (verter sal en algo e ingerirla) causa 6 de daño y deja inconsciente. La resistencia a venenos resta la mitad de daño, 10 min de sueño y 3 puntos de daño.
- ❖ **Magia:** permite utilizar el libro de **Magia** y sus Hechizos.
- ❖ **Investigar:** un personaje puede recurrir a sus libros o libros que encuentre en un Evento, para buscar información. Los másters le entregarán una pista cada 20 minutos relacionada con el libro que está leyendo.
- ❖ **Curar:** cuando un Personaje está herido puedes curar sus heridas. Si el Personaje está **Inconsciente**, debes curarlo antes de 20 minutos o **MORIRÁ**. (Ver Muerte y Herencia).

- Durante un **EVENTO**, puede que necesites explicar algo fuera de juego. Para ello, levanta un brazo con el puño cerrado. Mientras estés en esta postura, se **CORTA LA INTERPRETACIÓN** y puedes salir de tu personaje para hacer algún comentario *“por favor no seas tan agresivo” “que quieres decir con...”*...etc. También puedes utilizarlo para salir de una escena (ir al baño, coger el teléfono...etc). Intenta que sea lo más breve posible para **NO ROMPER EL JUEGO**. Si tu personaje no es importante en ese momento, la **ESCENA** puede continuar sin ti, pero en otro caso **SE DEBE PAUSAR UNOS SEGUNDOS** la escena para aclarar lo que haga falta. **RECUERDA QUE SE TRATA DE UNA ACCIÓN DE EMERGENCIA**, es mejor que en las **PAUSAS** fuera de juego aclares lo que necesites saber, tengas que hacer o decir a otro jugador.
  - Durante un **EVENTO**, estamos creando una **HISTORIA** mediante escenas que representan los jugadores. **NO TODOS LOS PERSONAJES PUEDEN SER IMPORTANTES, PERO TAMPOCO SER IGNORADOS**. Hemos de procurar que todos los Personajes sean parte de la Historia y del Evento. **Existirá una trama principal que es la que los organizadores del Evento han creado, pero eso no implica que puedan pasar muchas otras cosas que no se esperan**. Hemos de dejar, de forma cordial, que cualquier jugador pueda tener protagonismo. Evitaremos, por tanto, ignorar a otros personajes para ser siempre el foco de atención, al tiempo que intentamos interactuar con todos los jugadores que podamos para ver que nos pueden aportar.
  - Durante un **EVENTO**, deberás utilizar tus propias habilidades, técnicas y conocimiento, junto a las habilidades especiales que te aporta tu personaje y tus dotes de dramatización para salir del paso de todas las aventuras que se te planteen. La **HONRADEZ** y la **COOPERACIÓN** son imprescindibles, a pesar de que las personas que organicen el Evento velarán para que se respeten las normas y las escenas no se corten si no es urgente, todos debemos poner de nuestra parte para que en conjunto tengamos una buena experiencia. Evita recurrir a los Organizadores (Masters) si no es necesario. Relaciónate con otros personajes, pregunta, investiga, intenta no acudir a ellos si no es necesario.
  - En todo momento debemos actuar para pasarlo bien y divertirnos. **La finalidad NO ES GANAR NADA**. Se trata de **DESARROLLAR HISTORIAS que relaten las vidas de nuestros personajes**, no importa si tienen que morir o sufrir un acontecimiento dramático. Evidentemente, se resistirán a ello, pero siempre manteniendo la coherencia y la lógica. El resto de jugadores cooperarán si se está creando una historia interesante, mientras que si tratamos de pasar por encima del juego de otros personajes de forma egoísta, podemos encontrarnos con ellos no deseen interactuar con nosotros.
  - El **tiempo que lleva nuestro Personaje en Thalesia será una Referencia importante**, ya que los personajes creados el mismo año tendrán una relevancia semejante, mientras que los personajes creados con más antigüedad que la nuestras deberán ser tratados con cierto respeto e importancia. De la misma forma, personajes de gran antigüedad, serán vistos como personas relevantes para Thalesia. **Esto no es una norma estricta, pero sí una orientación.**
- Todas las acciones de nuestro personaje, deben ser reales, sin ningún tipo de simulación. Si queremos comer (deberemos comer), subir por una cuerda (deberemos subirla), escribir (deberemos escribir realmente), forzar una cerradura, levantar peso, buscar pistas...etc. Solo las cosas que de forma eviente o por seguridad, sean imposibles de realizar de forma real, se deberán hacer de forma simulada, pero de forma realista.
  - Ninguna acción puede realizarse en **CONTRA** de otro Jugador, obligándole a hacer algo.
  - Para **CREAR UN EVENTO**, puedes hacerlo junto a las Acciones del Reino o simplemente publicándolo en el **FORO**, en la Sección **EVENTOS**.

# 4-Los Reinos de Thalesía

- Thalesia es un mundo abierto en el que cualquier grupo de jugadores puede crear y gestionar su propio Reino. Para pertenecer a un Reino ya existente, debemos contar con el **PERMISO** de sus miembros o el de su **Líder**. Una vez formemos parte de un grupo (Reino), podremos crear nuestra **Ficha de Personaje** y elegir la clase de Personaje que queramos. Es importante saber que pueden **expulsarnos** si nuestro comportamiento no es el adecuado, si incumplimos las normas y Leyes del Reino o simplemente no desea que sigamos en su grupo.
- Los **PERSONAJES** dentro del Reino pueden ocupar diferentes cargos o funciones, repartiendo el trabajo de gestión del Reino (ver: **Gestión del Reino**). También se pueden crear diferentes clanes, castas y grupos nobiliarios, que pugnen por el control del Reino o creen tensiones políticas internas o diferentes puntos de vista. (Para esto último ver: **Organizaciones**).
- Los **PERSONAJES** con cargos en el Reino, crean la **TRAMA PRINCIPAL** de su historia, es decir, deciden **TODO** su trasfondo (Lore), toman las decisiones, gestionan la economía, deciden alianzas, guerras...etc. El resto de Personajes del Reino, soldados y aldeanos anónimos debe seguir sus decisiones. Pero si el Rey o Líder de un Reino cambia, u otro grupo/clan toma el poder de ese Reino a nivel interno, podrán modificar la política, decisiones y rumbo del mismo, a partir de su llegada al poder, siempre manteniendo la **HISTORIA** anterior a su llegada.
- A nivel interno, los Reinos son libres de crear sus propias historias, luchas internas, cambios políticos, leyes, religiosos...etc. Mientras los Personajes en el Poder eligen la **Trama Principal**, el resto de Personajes del Reino puede abrir **TRAMAS SECUNDARIAS**. Esto significa que un grupo de jugadores que **NO** son los que gobiernan el Reino, han decidido crear una Trama, una Historia Secundaria en su Reino con la aprobación o **NO** del grupo gobernante. Puede que esa Trama sea una simple historia secundaria que estos Personajes quieran jugar o una Trama para cambiar el gobierno, las leyes, la religión o la magia en ese Reino. En todo caso, se debe **acordar un EVENTO INTERNO** y jugarse para ver qué sucede. Evidentemente, los objetivos reales de la trama, pueden ser camuflados en otros para guardar las apariencias. Por ejemplo un grupo opositor decide hacer una cena de gala a la que invitan al Rey para celebrar una victoria, pero el motivo real puede ser envenenarlo. En este caso, los jugadores que quieran jugar esa Historia, crearán un **EVENTO** de rol en vivo (Trama Secundaria, al ser creada por Personajes que no ostentan el Poder), al que invitarán al Rey, que puede decidir acudir o no. En otro ejemplo; el Rey ofrece una cena de gala a la que invita a grupos opositores para negociar algo, pero su intención es asesinarlos. En este caso, el Rey creará un **EVENTO** de rol en vivo (Trama Principal, al ser creada por Personajes que ostentan el Poder del Reino), igualmente el resto de Personajes puede decidir acudir o no.
- En resumen, un Reino está formado por un grupo de Personajes que ostentan el Poder y deciden qué hacer con el Reino. Este grupo gestiona el Reino y crea Eventos de Trama Principal para crear la Historia de su Reino. Mientras que el resto de Personajes puede apoyarlos, crear Tramas Secundarias para cambiar el Gobierno o Tramas Secundarias para desarrollar la Historia de su propia facción sin entrar en conflicto. El Reino posee también un gran número de jugadores anónimos y sin ficha como aldeanos y soldados. En los Eventos los aldeanos pueden ayudar a algunas tareas, ser PNJ's, figurantes, o sirvientes, mientras que los soldados se usan masivamente en las batallas de softcombat ya sean internas o contra otros Reinos.



# 5-Las Organizaciones en Thalesia

- Otra forma de participar en Thalesia, además de como miembro de un Reino, es perteneciendo a una Organización. Las **ORGANIZACIONES** son grupos de jugadores que tienen otros fines que **NO** son la gestión de un Reino. Su finalidad suele ser la de organizarse para lograr un fin económico, religioso o político. Pueden ser:
  - **Organizaciones civiles:** gremios, organizaciones comerciales, ladrones, mercaderes...etc.
  - **Organizaciones religiosas:** religiones que buscan difundir sus creencias.
  - **Organizaciones político-militares:** clanes, facciones políticas, grupos de poder, órdenes militares, grupos de resistencia...etc.
- Las **ORGANIZACIONES** normalmente deben tener, al menos, una **Sede**, (su Gremio, su Templo o su Castillo...etc) dentro de un Reino existente. Por lo tanto, deben **SOLICITAR PERMISO** en al menos un Reino para fundar su **ORGANIZACIÓN**. Tener una Sede en un Reino, permite actuar con total libertad dentro de ese Reino, respetando sus leyes, ya que pueden retirarnos el **PERMISO** en cualquier momento, obligando a la **Organización** a disolverse en ese Reino.
- Como contrapartida, las **Organizaciones** pueden **rebelarse** contra el Reino en el que tienen una Sede. Pueden crear una Batalla de Independencia, si ganan se convertirán en Reino con la región en la que tienen su Sede. Si pierden, el Reino vencedor podrá perdonarlos o expulsarlos del Reino.
- La **ORGANIZACIONES** pueden tener Sedes en todos los Reinos que les concedan permiso, lo que se formaliza cuando el Reino construye la Sede de la Organización en uno de sus territorios. De esta forma, la Organización pasará a ser un grupo dentro del Reino y podrá abrir **Tramas Secundarias**, actuando con libertad y desarrollando su propia historia y objetivos.
- Si una **Organización no tiene ninguna Sede**, puede seguir existiendo al margen de cualquier Reino, puede acudir a Evento y participar en la Historia de Thalesia, pero le resultará muy difícil hacerlo. Por lo tanto, **su principal Objetivo debe ser negociar con algún Reino la construcción de una Sede, para ser parte de las Tramas de ese Reino.**
- Las **ORGANIZACIONES** no disponen de una economía propia, no pueden explotar recursos naturales o construir, pero pueden recibir tanto recursos como dinero (Koronas) que pueden almacenar para Comerciar o para utilizarlos en un futuro, pueden legislar creando sus propias leyes y crear cargos. Finalmente, también pueden recibir una región como regalo por su trabajo y fundar su propio **Reino** a partir de ella.
- Los **Grupos de Resistencia** son grupos de jugadores sin territorio, debido a que antiguamente tuvieron un Reino y fue conquistado por otra nación. En este caso, la diezmada población vencida, se refugia en un territorio poco accesible, sobreviviendo al margen de las leyes de ese reino y esperando una oportunidad para retomar el control de sus tierras.
- En resumen, las Organizaciones sirven para divulgar una religión, una cultura, una ideología política, un consorcio económico o luchar por su lugar en Thalesia. Su función principal es crear Historias de Trama Secundaria a través de Eventos o en el Foro. Pueden limitar su trabajo a un lugar o pretender expandirse por toda Thalesia.

# 6-Gestión de Reinos

- Esta sección está reservada para los Personajes que tengan algún cargo en el Gobierno de un Reino o tengan curiosidad cómo funciona el entramado sociopolítico y económico de su nación.
- Los responsables de cada Reino, pueden realizar acciones por **TURNOS (1turno = 1mes)**, como construir edificios, aumentar la población, comerciar o realizar ataques a otros Reinos. Cada Reino o Nación estará gobernado de una forma diferente, que puede ir desde una sola persona, un grupo aristocrático con cargos en el gobierno o incluso una democracia. Ese grupo de gobierno, ya sea una o varias personas, serán las encargadas de dirigir a la nación. **Por lo tanto, el Rey/Reina y el Gobierno de un Reino tienen que ser personas con capacidad de Gestión y creación de Tramas e Historias que motiven a otros jugadores a unirse como Personajes y deseen participar en esas Historias, o alistarse como simples soldados anónimos para defender su Nación.**

## 6.1-EL TIEMPO:

- El tiempo en Thalesia transcurre a la misma velocidad que en la vida real, los días, los meses y las estaciones. Sin embargo el año en el que transcurre nuestra historia es diferente, podrás verlo en la sección Mapas de la [Web Oficial](#).
- Thalesia fue antiguamente un Continente poblado por diversas tribus seminómadas que convivían en cierta armonía. Tomando como referencia el año 2019, han pasado 179 años desde la **Fundación de los Primeros Reinos en Thalesia**. En esa época, algunas de esas tribus comenzaron a asentarse y a formar Reinos con unas fronteras bien definidas, rompiendo con la forma de vida antigua. Ese hecho, fue tomado para crear calendarios que sirvieran para contar los años de reinado de los monarcas. Después de la **Fundación de los Primeros Reinos (D.F)** o años comunes (también llamados imperiales), se relata el tiempo actual en la que existen Reinos con su propia historia. **Antes de la Fundación (A.F)**, solo existían tribus en Thalesia y las historias se mezclaban con las leyendas. Esa época también es llamada **Época Antigua**.
- Aunque esta es la forma de contar los años común, en algunos Reinos tienen otras maneras más particulares de medir el tiempo, que puede depender de algún suceso relevante acontecido en su Historia, como por ejemplo **El Gran Cataclismo**. La caída de un meteorito en Thalesia, ocurrido hace 71 años en Thalesia, tomando como referencia el año 2019, que causó la destrucción de muchos Reinos y la desestabilización de la magia.

## 6.2-GOBERNAR:

- Gobernar un Reino en Thalesia es una responsabilidad muy grande. Ya seas una persona o seáis varias, con diferentes cargos que se ocupen de los diferentes aspectos del Reino, vuestras acciones definirán todo lo que sucede. El Reino es como una asociación, vosotros lo dirigís, pero si queréis crecer deberéis contar con más gente, soldados y personajes que se impliquen. Por ello es importante que vuestro Reino tenga una ambientación atractiva.
- **Cada mes (turno), del 1 al 7, todas las personas que tienen cargos en el Reino, podrán acceder a un [Formulario](#), en el que dictarán órdenes que se deben cumplir, esto son las acciones. Podrás hacerlo accediendo a la página de tu Reino y haciendo click en el botón con tu nombre:**

CARGOS:

• REY:

Lord Iparra

### 6.3-LA POBLACIÓN:

- **La Población de un Reino NO es su número de jugadores.** La Población aumenta con acciones del Gobierno, cuando fomentan su crecimiento (**Acción Poblar**); se trata de Población ficticia que se encarga del trabajo en el Reino. Por lo tanto, es su **Recurso más importante**. Necesitaremos **Población** para crecer, para que se puedan explotar los recursos naturales utilizándolos como trabajadores en las Granjas, Aserraderos, Canteras o Minas y otros edificios. La Población paga impuestos y trabaja, por lo que es **fundamental que haya mucha más población que edificios construidos**. Si construimos edificios, pero no tenemos Población suficiente, nadie podrá ir a trabajar a esos lugares, solo tendremos gastos.
- Sin embargo, la Población también es el Recurso más delicado, puede ser **CAPTURADA** y caer víctima de la esclavitud si otro Reino ataca con éxito nuestras fronteras en una **Incursión**.
- 1 Población representa a 1.000 ciudadanos de un Reino.
- **La Población vive en Aldeas, Ciudades o en la Capital.** Pueden haber varias aldeas/ciudades en la **misma Región**. Dependiendo de su tamaño, podrán acoger a más o menos Población. Al Poblar, debemos asegurarnos que hay aldeas o ciudades suficientes que puedan acoger a esa gente.
- En este ejemplo, vemos que la Aldea tiene espacio para acoger a **5 Poblaciones**, de las cuales, **solo 2 ocupan la aldea** ahora, puede acoger 3 más. Si queremos que la región tenga más de 5 Poblaciones, debemos construir más aldeas o ciudades en esta Región.



### 6.4-TERRITORIOS:

- El Reino tendrá una serie de Regiones (una como mínimo) que se pueden ver en la sección Mapas:



- Cada casilla coloreada representa una **REGIÓN** de un Reino. Por ejemplo, Midgard, en verde oscuro, situado en la isla inferior izquierda, tiene 4 Regiones. Cada Región de un Reino, representa una gran extensión de tierra en la que se pueden construir edificios, o extraer materias primas como Comida, Madera, Piedra o Hierro. **Cada Región tiene 10 TERRITORIOS**, que son las “parcelas” de tierra en las que se construyen los edificios.
- Las regiones “sin color” están inexploradas y pueden ser ocupadas por cualquier Reino.

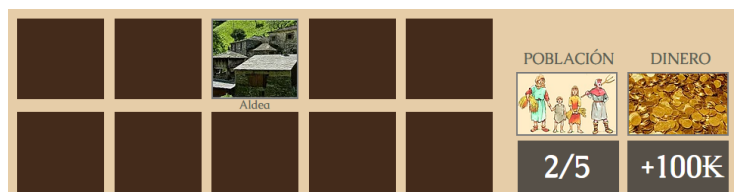
- Aquí vemos la Región de **Ritteburgo**, Capital del Reino de Reino de Midgard. En la parte superior izquierda vemos la bandera del Reino y la imagen de su Gobernador. En la parte inferior 10 casillas marrones (3 de ellas ocupadas por edificios: una Granja, las defensas y la Capital) son los 10 territorios de esta Región. En la parte inferior derecha, la Población y el dinero que se recauda en impuestos. En la parte superior derecha, las materias primas que se extraen de la Región.



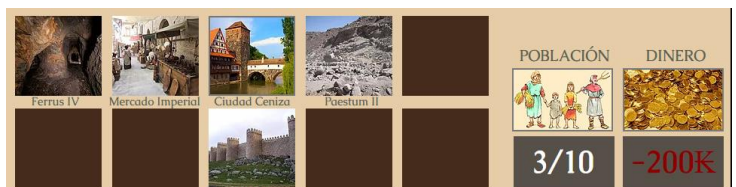
## 6.5-ECONOMÍA:

- Existen 5 tipos de Regiones que dan un tipo de recurso natural de forma más abundante (Mar: "pesca" (cada barco en el mar nos proporciona +1comida SIN COSTE), Llanuras: +1comida, Bosques: +1madera, Montañas: +1piedra y Valles: que por su diversidad dan +1 en todos los recursos incluidos el Hierro). La casilla en azul, indica el recurso natural que es propio de la Región. En nuestro ejemplo la Piedra, por lo que la región de **Ritteburgo es una región montañosa**. En esta región además se ha construido una granja, por lo que además obtendrá +1comida.
- Para poder extraer recursos naturales debemos tener, al menos, una aldea y una población en esa Región. Si la Región es nuestra, pero no hay aldea ni población, simplemente la hemos ocupado militarmente. Para extraer recursos, primero deberemos crear una aldea/ciudad y luego poblarla.
- Todo lo que construyamos en cualquier territorio, tendrá un COSTE de 100K. de mantenimiento al mes (Turno). Como vemos en el ejemplo de la Región de Ritterburgo, hay 3 edificios construidos (Granja, Capital y Defensas), el coste por tanto es de 300K.
- Cada Población aporta 100K. en impuestos. Por lo tanto, en Ritterburgo se obtienen 300K. Como el mantenimiento son 300K. y los ingresos son lo mismo, la región queda en +0K.

- Si queremos que la Región NOS aporte dinero, tendremos que tener MÁS Población que edificios construidos. Aquí vemos 2 Poblaciones que dan 200K y una construcción (Aldea) que cuesta 100K; el resultado son +100K.



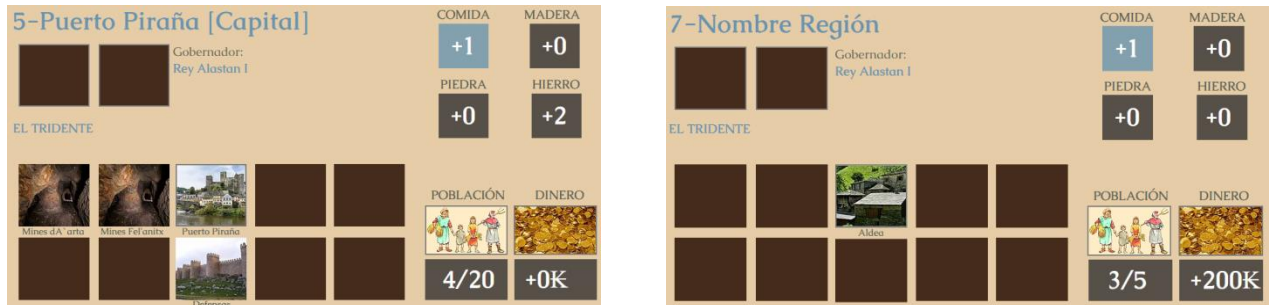
- Si tenemos MENOS Población que edificios construidos, la Región entrará en pérdidas. Aquí vemos 3 Poblaciones que generan 300K y 5 construcciones que cuestan 500K; el resultado son -200K.



- Como vemos, el equilibrio es fundamental. Debe haber más Población que edificios construidos. Y al mismo tiempo deben haber Aldeas/Ciudades suficientes para acoger a la Población.
- Los barcos que tengamos, NO tienen coste de mantenimiento.
- La suma de todas nuestras Regiones, tanto en Recursos (comida, madera, piedra y hierro), como en Dinero (ingresos - gastos) o Población será nuestra Economía. Es una sección secreta, para acceder deberemos introducir nuestra Contraseña. Si otro Reino consigue la contraseña, podrá "espiarnos".

## 6.6-TURNOS Y GESTIÓN:

- Cada mes representa un **TURNO** de juego. Los últimos días de cada mes (Turno), el Reino recibe todos los **INGRESOS** de los **impuestos** (dinero: Koronas) y de los **recursos** de sus regiones. Los **Ingresos Totales del Reino son la SUMA del Dinero y Recursos de cada Región.**
- En el siguiente ejemplo vemos el Reino de **El Tridente**:



- Tiene dos Regiones, la 5 y la 7. Ambas Regiones son llanuras, donde la producción de comida es más favorable, por lo que tienen un +1 en comida en cada una de ellas (azul). En la Región 5 hay dos minas de hierro (que proporcionan +2hierro), la Capital (donde residen 4.000 personas = 4 Población, de un total de 20.000 que pueden residir) y las Defensas. Esos 4 edificios suponen un **GASTO** de 400K por turno y la población genera 400K en impuestos. Por lo que la Región se queda a cero de **INGRESOS** En la Región 7, solo hay una aldea con capacidad para 5.000 personas, pero solo hay 3.000. Como solo hay un edificio construido, los **GASTOS** son 100K, mientras que los impuestos de la población son de 300K **INGRESOS**. Por lo que la Región obtiene +200K cada Turno (300K-100K). En Total el Reino = +0K + 200K = **+200K cada TURNO**). Respecto a los recursos, tenemos los 2 de hierro que producen las minas de la Región 5, más los 2 de comida que se producen en cada una de las Regiones (Total = **+2 comida + hierro cada TURNO**).
- Los ingresos obtenidos al final del mes (turno), se van acumulando en nuestra **ECONOMÍA** todos los turnos, aunque no realicemos ninguna acción en nuestro Reino durante meses.
- Del día 1 al 7 de cada mes, podemos realizar las acciones del Reino, como ya hemos dicho:

ACCION	COSTE	PERMITE
<b>Legislar</b>	Sin coste	Crear una ley que debe cumplirse de forma <b>OBLIGATORIA</b> .
<b>Asignar cargo</b>	Sin coste	Conceder <b>PERMISOS</b> a otro Personaje para gestionar el Reino.
<b>Comerciar</b>	Sin coste	<b>ENVIAR</b> un carro con material para comerciar. Podemos comerciar con la Banca (Comerciantes de Thalesia): comercio automático, o con otro Reino. En este caso, nosotros <b>ENVIAMOS</b> lo que acordemos y <b>ESPERAMOS</b> que el otro Reino haga lo mismo, pero puede no hacerlo.
<b>Pagar a personaje/organización</b>	Sin coste	Enviar dinero a un personaje.
<b>Ceder región</b>	Sin coste	Ceder el control de una región a otro Reino u Organización. Si tiene más regiones, esta región cedida debe ser <b>ADYACENTE</b> a las otras.
<b>Poblar</b>	3 comida	"Construir" una nueva población en una Región.
<b>Repoblar</b>	50K	Acción para <b>MOVER</b> una población de una región que controlas a otra región cualquiera, tuya o de otro Reino.
<b>Construir</b>	variable	Acción para construir edificios en las regiones.
<b>Evento</b>	Sin coste Ganas dinero	Crear un evento público o privado. Si se trata de un evento al que pueden acudir otros reinos, deberás utilizar las reglas de Thalesia. Si se trata de un evento de tu Reino exclusivamente, podrás utilizar las reglas comunes o las tuyas propias si lo deseas.
<b>Declarar guerra</b>	600K	Acción para <b>ADVERTIR</b> (con 1 mes de antelación) <b>que se va a iniciar una guerra</b> . Deberemos indicar cuantos turnos queremos que dure. Al terminar ese tiempo, se firmará automáticamente una paz durante 3 meses. Cada bando se quedará con lo que haya conseguido o perdido.

Firmar la paz	Sin coste	Ambos firmantes no pueden atacarse durante 3 meses mínimo (90 días). Puede ser para asegurarse de no ser atacado, o durante una guerra, para ponerle fin de forma inmediata. El tratado dura 90 días, contando el día de la firma y se finaliza el día 91 tras la misma. Se pueden añadir condiciones y cesiones siempre que sean de mutuo acuerdo. Se puede realizar un evento. <b>La Paz NO impide que se realicen Incursiones.</b>
Atacar Region	400K	<b>Solo después de declarar una guerra</b> , podremos hacer esta acción para atacar una región de nuestro enemigo. Si ganamos la batalla, nos quedaremos la región con todo lo que contenga. Podemos atacar solo a regiones enemigas adyacentes a las nuestras o de nuestros aliados. En este último caso, la región ganada sería para nuestro aliado. <b>Para atacar una Región más allá del mar, debemos tener, al menos, un barco en una casilla adyacente a la Región que queremos atacar.</b> Como atacantes, podemos elegir día, hora de la batalla y lugar (que debe estar situado en la provincia a la que pertenece la Región).
Incursión	50K (por casilla)	<b>Sin necesidad de declarar una guerra</b> , podremos mermar el poder y riqueza de CUALQUIER reino realizando incursiones en sus Regiones <b>FRONTERIZAS (no las interiores)</b> . Podremos atacar regiones alejadas de nuestro Reino, si estamos dispuestos a combatir en la provincia de esa región (obviamente). <b>Para Incursiones más allá del mar, es necesario tener al menos un barco en una casilla marítima adyacente al territorios a Invasión.</b> El coste de la incursión es por distancia desde nuestro Reino, a la frontera enemiga por la ruta más corta. <b>No se pueden utilizar máquinas de guerra, pero las defensas sí.</b> La batalla se realiza por rondas, como las demás batallas. Si gana el atacante, obtendrá todos los recursos y dinero que genera esa región en un turno, y 10K por cada muerte de enemigo en cualquier ronda. Si gana el defensor, obtendrá 10K por cada atacante muerto. Al terminar, <b>el defensor mantiene su región</b> , pero si ha perdido la batalla esa región no le dará ningún beneficio. Si ha ganado el atacante, además podrá hacer de forma gratuita la acción destruir o repoblar, por cada ronda ganada durante la batalla, para destruir un edificio o capturar una población que será llevada a su reino como esclava.
Ocupar nueva Región	300K	Acción para tomar el control de una región adyacente <b>SIN</b> dueño. Si hay varios reinos realizando esta acción sobre la misma región, será para quien realice la acción antes.
Cambiar la Capital	Sin coste	Cambiar la capital de lugar no tiene coste, pero debe ser una ciudad a donde se cambie la Capital. La antigua Capital, se convertirá en una ciudad y la nueva <b>CIUDAD</b> elegida se convertirá en <b>CAPITAL</b> .
Nombrar un lugar	Sin coste	Cambiar el nombre de un lugar o edificio.
Cambiar nombre región	Sin coste	Cambiar el nombre de una región.
Cambiar de nombre la nación	Sin coste	Cambiar el nombre de la nación.
Decisiones y Acuerdos	Sin coste	Abdicar y nombrar sucesor, Abdicar sin nombrar sucesor, Crear lista de sucesion al Trono. Matrimonio Real: permite que dos Reinos se unan mediante un matrimonio. Divorcio Real rompe dicha unión. Unión de Naciones: dos Reinos pasan a ser uno solo. Crear Alianza: varios Reinos se unen para trabajar por un objetivo común. Disgregar Alianza, Crear Vasallo: como parte de un acuerdo, un Reino decide someterse a otro, aceptar sus leyes, luchar a su lado y puede darle una parte de sus Ingresos, pero también puede <b>Rebelarse</b> e iniciar una <b>Batalla de Independencia</b> en cualquier momento; si vence, será un Reino independiente, si no el Reino vencedor decidirá mantenerlo como vasallo o acabar con los rebeldes.
Mover la flota	Sin coste	Cada barco puede mover un máximo de casillas. Los drakkar (hasta 3), las Galeras (hasta 2) y los Galeones (1). Debes indicar tus intenciones al entrar en una región marítima donde hay otros barcos. Puedes navegar de forma pacífica o entrar en combate. Si entras en combate se producirá una <b>Batalla Naval</b> .
Reparar flota	1madera/pto	Puedes reparar barcos que estén situados en una casilla marítima en frente de uno de tus puertos. El coste es de 1 madera por pto reparado.
SUPRIMIR ORDEN	Sin coste	Suprimir una orden.
DESTRUIR/DEMOLER	Sin coste	Destruir o demoler un edificio construido.

## 6.7-CONSTRUCCIONES:

Poblador	3 comida	Da +100K en ingresos como impuestos.
Granja	3 madera	Da +1 comida en la Región.
Aserradero	3 piedra	Da +1 madera en la Región.
Cantera de piedra	3 hierro	Da +1 piedra en la Región.
Mina de hierro	300K	Da +1 hierro en la Región.
Puerto	4 madera 2 piedra	Permite la creación de barcos.
Defensas	4 piedra 2 comida 1 madera	(Solo una por Región). Da +1 ronda ganada en batalla
Aldea	1 comida 1 madera 1 piedra 1 hierro	Permite la residencia de hasta 5 Poblaciones. <b>Pueden haber varias aldeas/ciudades en la misma Región.</b>
Ciudad	5 comida 5 madera 5 piedra 5 hierro	Permite la residencia de hasta 10 Poblaciones. Puede ser designada como Capital y alojar hasta 20 Poblaciones. <b>Pueden haber varias aldeas/ciudades en la misma Región.</b>
Mejorar Aldea a Ciudad	4 comida 4 madera 4 piedra 4 hierro	Convertir una aldea en una ciudad.
Mercado	300K	<b>Sin Mercado, SOLO se puede realizar UNA Acción de Comercio.</b> Con 1 Mercado, dos. Con 3 Mercados, tres...etc.
Sede de Organización	3 comida 3 madera 3 piedra 3 hierro	Son el centro de operaciones de una Organización, ya sea civil, religiosa o político-militar. Permite que dicha Organización opere en tu Reino libremente, pero respetando tus leyes. <b>NO TIENE COSTE DE MANTENIMIENTO.</b>
Máquina de Asedio	4 hierro 2 madera 1 comida	Sirven para derribar las defensas enemigas. Se pueden llevar a una batalla. Una si la Región no tiene Defensas: Da +1 ronda ganada. Si la Región tiene Defensas se pueden llevar 2: Una elimina la ventaja de las Defensas enemigas y la segunda da +1 ronda ganada en la batalla. <b>NO TIENE COSTE DE MANTENIMIENTO.</b>
Drakkar (1/1).Mov3	1 madera 1 comida 1 hierro	Da +1 comida. Movimiento 3 casillas, Ataque 1, Resistencia 1. <b>NO TIENE COSTE DE MANTENIMIENTO.</b>
Galera (3/5).Mov 2	3 madera 3 comida 3 hierro	Da +1 comida. Movimiento 2 casillas, Ataque 3, Resistencia 5. <b>NO TIENE COSTE DE MANTENIMIENTO.</b>
Galeón (5/10).Mov 1	5 madera 5 comida 5 hierro	Da +1 comida. Movimiento 1 casillas, Ataque 5, Resistencia 10. <b>NO TIENE COSTE DE MANTENIMIENTO.</b>

## 7-Gestión de Organizaciones

ACCION	COSTE	PERMITE
Legislar	Sin coste	Crear una ley que debe cumplirse de forma <b>OBLIGATORIA.</b>
Asignar cargo	Sin coste	Conceder <b>PERMISOS</b> a otro Personaje para gestionar el Reino.
Comerciar	Sin coste	<b>ENVIAR</b> un carro con material para comerciar. Podemos comerciar con la Banca (Comerciantes de Thalesia): comercio automático, o con otro Reino. En este caso, nosotros <b>ENVIAMOS</b> lo que acordemos y <b>ESPERAMOS</b> que el otro Reino haga lo mismo, pero puede no hacerlo.
Pagar a personaje/organización	Sin coste	Enviar dinero a un personaje.
Situar Sede	Sin coste	Abrir una nueva Sede en otro Reino. Ese Reino debe construir nuestra Sede e indicar que nos da permiso para iniciar la actividad.
Cambiar nombre	Sin coste	Cambiar el nombre de la Organización.
Rebelarse	1.000K	Acción para iniciar una Batalla de Independencia. Si vences, la Organización se convertirá en Reino. Una sola vez

# 8-Fundar un Reino u Organización

- Crear un Reino u Organización es una gran responsabilidad. Es fundamental entender que debemos tener cierta implicación y constancia, a la vez que interés por crear una Historia en la que seremos los protagonistas. Conforme nuestro Reino u Organización crezca, necesitaremos más gente y/o soldados para poder defender nuestras fronteras u objetivos.
- **NO SE PUEDEN CREAR NUEVOS REINOS EN REGIONES OCUPADAS POR OTROS YA EXISTENTES.**
- Para fundar una nuevo **REINO**, debemos ir a la [web oficial](#) y acceder a la sección de **Mapas**. Cada porción del mapa de Thalesia es una Región y se corresponde a una Provincia de España. **Necesitaremos al menos 1 Región vacía y hasta un máximo de 3, que sean adyacentes** (estén juntas en el mapa aunque sean de Provincias distintas) para reclamar nuestro territorio. Esos territorios, deben estar situados cerca de donde vivimos, ya que los **Eventos y Batallas se deben realizar en la Provincia que indica cada Región del Mapa.**
- Necesitaremos **un mínimo de 4 personas** que pueden estar registradas en el Foro.
- Si cumplimos los requisitos, podemos ir a la sección **REINOS REGISTRADOS del FORO** y registrar nuestro Reino, indicando email de contacto, nombre del Reino, nombre de la capital, nombre del Líder, nombre del Legado, cantidad aproximada de jugadores, imagen de la bandera, descripción de la indumentaria y una breve historia de introducción.
- Crea Historias originales y basadas en la propia Historia de Thalesia. Evita utilizar el trasfondo de otros Reino sin su permiso, que tu nombre o los colores de tu bandera sean demasiado similares a otra.
- Para fundar una **ORGANIZACIÓN**, debemos ir a la [web oficial](#) y acceder a la sección de **Mapas**. **Necesitaremos el PERMISO de un Reino en el que podamos realizar nuestras actividades.** Ellos nos proporcionarán una Sede y podremos iniciar nuestra actividad. Recordamos que debe ser cerca de donde vivimos, ya que los **Eventos y Batallas se deben realizar en la Provincia que indica cada Región del Mapa.**
- Necesitaremos **un mínimo de 2 personas** que pueden estar registradas en el Foro.
- Si cumplimos los requisitos, podemos ir a la sección **ORGANIZACIONES REGISTRADOS del FORO** y registrar nuestra Organización, indicando email de contacto, nombre de la misma, nombre del Líder, cantidad aproximada de jugadores, imagen de la bandera, descripción de la indumentaria y una breve historia de introducción.
- Crea Historias originales y basadas en la propia Historia de Thalesia. Evita utilizar el trasfondo de otros Reino sin su permiso, que tu nombre o los colores de tu bandera sean demasiado similares a otra.
- **SE PUEDE CREAR UNA ORGANIZACIÓN SIN TENER NINGUNA SEDE, PODEMOS ACUDIR A CUALQUIER EVENTO DE THALESIA. PERO ES MEJOR TENER, AL MENOS, UNA SEDE PARA QUE NUESTRA ACTIVIDAD EN THALESIA SEA RELEVANTE.**

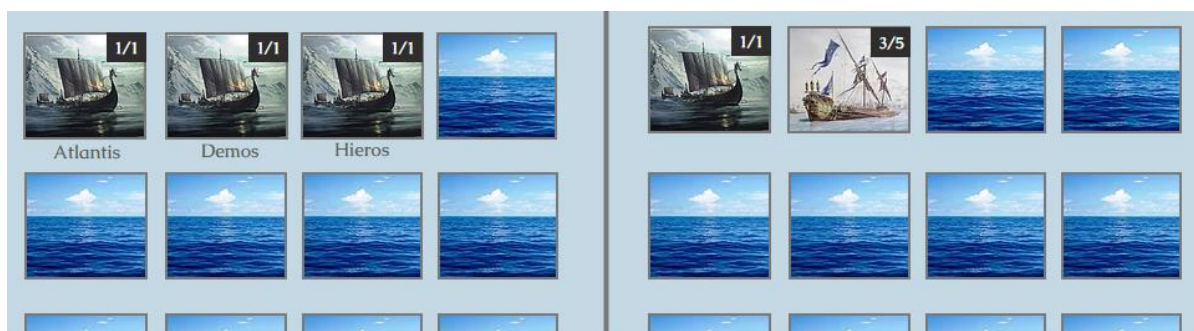


# 9-Batallas y Conquista

- Una Batalla es una actividad para resolver una disputa territorial abierta. Podéis resolverla como queráis, con un concurso de chupitos, una partida de póker, un pulso o un Duelo de Paladines. A nosotros solo nos interesa el Resultado. No obstante, si alguno de los bandos no está conforme con la forma de resolver la Batalla, se deberá realizar una Batalla de Softcombat:
- Las Batallas se deben organizar en lugares adecuados, con los permisos que sean necesarios, con una organización optima y en fechas que garanticen la participación de ambos bandos. Por lo tanto, las Batallas y Eventos **SOLO** podrán realizarse en fines de semana, fiestas o similar. **NUNCA EN DIAS ENTRE SEMANA O LABORALES**. El lugar **SIEMPRE** debe ser en la Provincia en la que se encuentre la región afectada, a menos que se lleve a otro acuerdo mutuo.
- Tipo de Batallas:
  - **Guerras de Independencia/Rebelión:** Un Reino vasallo o una Organización, decide que quiere independizarse. Se realiza una única Batalla de 5 rondas. Sin defensas ni máquinas de asedio. Si vence la facción rebelde, obtienen la independencia de todas las regiones de las que dispone de territorios o tiene su Sede.
  - **Incursiones:** Un grupo de guerreros tiene la misión de saquear y debilitar las regiones fronterizas de algún Reino. Se realiza una batalla de 5 rondas. Hay defensas, pero no máquinas de asedio. El atacante elige el lugar y la fecha.
  - **Batallas de conquista:** Dentro de una Guerra, al atacar una Región estamos creando una Batalla de conquista. El atacante elegirá la fecha y el lugar. Hay defensas y máquinas de asedio. El número de rondas será también de 5.
- Si un Reino pierde todas sus Regiones tienen tres opciones:
  - **Integrarse** como parte del Reino que los ha conquistado.
  - Pasar a ser una **Organización** con el permiso del Reino que los ha conquistado (por ejemplo una facción política propia).
  - O convertirse en un **Grupo de Resistencia (Organización) SIN EL PERMISO** del Reino que los ha conquistado.

## 9.1-BATALLAS MARÍTIMAS

- Cuando una flota entra en la casilla marítima de otra con intenciones hostiles, se crea una Batalla Marítima. A diferencia de las batallas terrestres, se resolverá de forma automática sin realizarse ningún evento. No obstante, si **AMBOS** bandos quieren, pueden resolverla de cualquier otra manera y comunicarnos el resultado.



- Ambas flotas suman el factor de **Ataque** (el primer número) de todos los barcos que tengan:
- La Flota de la Izquierda (**A**) suma 3 (1+1+1) de ataque. La de la Derecha (**B**) 4 (1+3).
- Ambas flotas suman el factor de **Resistencia** (el segundo número) de todos los barcos que tengan:
- La Flota de la Izquierda (**A**) suma 3 (1+1+1) de resistencia. La de la Derecha (**B**) 6 (1+5).
- Comienza a Batalla, que se desarrolla en rondas:
  - En la primera ronda, la **Flota A** causa en la **B** 3 de daño y la **Flota B** causa en la **Flota A** 4 de daño. El daño que se resta de la Resistencia de los barcos, empezando por los más pequeños.
  - La **Flota A** es destruida al recibir 4 de daño y disponer solo de 3 de Resistencia.
  - La **Flota B** sufre 3 de daño. El Drakkar, que tiene Resistencia 1 es destruido. La Galera sufre el resto del daño 2, pero no será destruida, ya que le quedan 3 pts de Resistencia.
  - Continúan las rondas hasta que solo quede una flota. En este caso vence la **Flota B**.
  - Los barcos dañados pueden repararse si acuden a una casilla marítima en frente de un puerto suyo o de un Aliado.

## 9.2-BATALLAS TERRESTRES

- Las batallas terrestres son Batallas de Softcombat
  - Todas las batallas sean del tipo que sean se jugarán por un número de **5 Rondas**.
  - Cada **Defensa** proporciona 1 victoria automática en una ronda.
  - Cada **Máquina de guerra** elimina un nivel de defensa. Cada Máquina de guerra que supere el nivel de defensa, proporciona 1 victoria automática en una ronda.
  - Si hay Rondas ganadas automáticamente (solo +1 a uno de los bandos una pequeña ventaja), solo se jugarán 4. El bando con más Rondas ganadas, ganará la Batalla.
  - **Los soldados anónimos** son jugadores **SIN** ficha: cada jugador con armadura de tela/ simplemente tabardo (3pts), cada jugador con armadura de cuero (6pts), cada jugador con armadura de metal (9pts). Esa armadura debe llevarse en el torso, por ejemplo: gambesón, armadura de cuero, coraza o cota de malla.
  - No hay magia, ni pólvora.
  - Los **PERSONAJES** que participen lo harán con su vida y su armadura (hasta 17pts).
  - Los **PERSONAJES** no pueden utilizar ninguna de sus habilidades en una Batalla, salvo Dureza, que otorga +2pto extra de vida.
  - Los **PERSONAJES** podrán dar órdenes a los soldados de su Reino y estos deben seguirlas.
  - **NO** se pueden romper armas, escudos, reparar, ni curar.
  - Todas las armas quitan 1 pto de vida, salvo las flechas que restan 2pts de vida.
  - Se aceptan todo tipo de armas y tamaños, mientras sean seguras. Todas las armas deben impactar sobre el oponente en cualquier parte de su cuerpo, salvo en la cabeza y genitales para que el punto sea válido. El escudo sirve para evitar cualquier impacto.
  - **No hay respawn**. El jugador muerto permanece eliminado hasta el final de la ronda. En el caso de los **PERSONAJES**, si son eliminados, se considerará que el **PERSONAJE** ha muerto a todos los efectos. También puedes permanecer en el suelo como muerto.
  - Los **PERSONAJES** pueden decidir **HUIR** en cualquier momento de cualquier ronda. Solo deben abandonar el campo de Batalla. Pueden **volver** a participar en la siguiente ronda, o en la que deseen, **con la vida que les quede**, (no pueden curarse).
  - **No se permite golpear o hacer daño**. El jugador deberá hacerse responsable de los daños físicos o materiales que cause.
  - Recuerda que es un **JUEGO** y lo importante es **DIVERTIRSE**.

# 10-La Historia de Thalesia la escribes tú

- Como verás, participar en Thalesia es tener la oportunidad de ser parte de su Historia, ya sea como un Personaje relevante, un Rey, una Reina, un General, un Rebelde, un Sabio o incluso como un soldado anónimo que lucha por defender su Reino.
- Lo más importante es pasarlo bien, esto es un juego y queremos que nuestro tiempo libre sea divertido, emocionante y lleno de ilusión. Nuestros actos irán escribiendo la Historia de Thalesia y quedarán para la posteridad. Cualquier **EVENTO** que realicéis, podéis redactar luego una **Crónica** con los hechos más relevantes, incluir fotos o relatar cuestiones importantes de vuestros Reinos o Personajes. Las Crónicas que se publiquen en el FORO serán recompensadas con 600K.
- Los Personajes en Thalesia pueden morir, ya sea en un Evento o Batalla como cuando decidamos nosotros (por una enfermedad, por la edad...etc). Podemos hacer un nuevo Personaje que sea Heredero del anterior, su hijo/a, un familiar u otro Personaje que no tenga nada que ver. Hemos de entender la Historia de Thalesia como algo largo y permanente, donde los Personajes pueden morir y otros les seguirán. La Historia siempre sigue, el tiempo no se detiene.
- Todo lo que sucede en Thalesia tiene que ver con nuestras Acciones, Eventos y Tramas. Hay mucha información que podemos leer de otros Reinos, de la Historia Antigua, de sucesos y eventos relevantes, la **Biblioteca** es el lugar adecuado para ello.
- Siempre que escribamos algo, debe ser **ACORDE** a lo que ha sucedido en Thalesia, desde el punto de vista de nuestro Personaje. Debemos respetar al resto de Jugadores y no utilizar sus trasfondos para manipular, tergiversar o sacarles rendimiento económico.
- Reinos de Thalesia está protegida por **Copyright REAL** lo que **IMPIDE** que se pueda utilizar el Mundo que hemos construido entre todos, sus nombres, imágenes o Personajes para otros Eventos Privados. La Organización de Thalesia no dudará ni un segundo en litigiarse contra la personas que incumplan esta norma de sentido común.
- Reinos de Thalesia anima a todos sus Reinos y grupos a utilizar **SU Reino, Personajes, trasfondo e Historias** que vayan ocurriendo para escribir un **LIBRO DE HISTORIA DE SU REINO**. Los libros que se escriban podrán ser **COMERCIALIZADOS** (formato físico o digital) mientras que traten de SU REINO. Podrán mencionar/referirse a otros lugares, Reinos o Personajes de Thalesia sin problema si es algo puntual, solicitando permiso o colaboración a sus dueños si es algo más destacado. Pero de ninguna manera escribir la historia de otros Reinos o Personajes que no le pertenecen a uno mismo. En este caso, el escritor deberá responsabilizarse de las acciones legales que los demás emprendan contra él, incluida la Organización.
- *Imagina un **Mundo de Fantasía** en el que todo es posible, en el que hay libros que relatan lo que ha pasado y donde tus actos marcan la Historia que se escribirá, quedando para la posteridad. Serás parte de los acontecimientos que se están desarrollando, ya sea como Rey o como un simple soldado, tú decides el grado de implicación que desees tener. Dentro de unos años, leerás las aventuras que tu Personaje vivió, todo lo que sucedió en Thalesia y te emocionarás recordando esos momentos. Serán buenas historias para contar en la Taberna o al calor de una hoguera, con amigos; quizás los mismos con los que viviste aquellas aventuras. ¿Te vienes a Thalesia?*