



## Guía Básica de **Reinos de Leyenda**

Realizada por Sertor, Bazrid y Rutseg

Edición: VII-2003/IV-2004/II-2005/IX-2014/IV-2015

## ÍNDICE

Sobre este manual	3
<b>1. Introducción</b>	<b>3</b>
1.1 ¿Qué es un mud?	3
1.2 ¿Qué Reinos de Leyenda?	3
<b>2. Cómo conectar</b>	<b>4</b>
2.1 Clientes	4
<b>3. Personajes</b>	<b>4</b>
3.1 Atributos	5
3.1.1 Fuerza	5
3.1.2 Destreza	5
3.1.3 Constitución	6
3.1.4 Inteligencia	6
3.1.5 Sabiduría	6
3.1.6 Carisma	6
3.2 Bando	7
3.3 Raza	7
3.4 Religión	7
3.5 Familia	7
3.6 Ciudadanía	7
3.7 Gremio	7
3.8 Clase	8
3.8.1 Luchadores	8
3.8.2 Bribones	8
3.8.3 Sacerdotes	8
3.8.4 Hechiceros	9
3.8.5 Cazadores	9
3.8.6 Caballeros	9
3.9 Bonificaciones de combate	9
<b>4 Primeros pasos</b>	<b>10</b>
4.1 Comunicación	10
4.2 Interactuando con el mundo	10
<b>5. Abreviar comandos</b>	<b>12</b>
<b>6. Equipándote</b>	<b>13</b>
6.1 luchadores	14
6.2 bribones	15
6.3 Sacerdotes	15
6.4 Cazadores	15
6.5 Caballeros	15
6.6 Hechiceros	15
6.7 colocándote tu equipo	16
<b>7. Restableciendo a tu personaje</b>	<b>17</b>
<b>8. Diplomacias, noveles, administración</b>	<b>18</b>
8.1 Diplomacias	19
8.2 Noveles	19
8.3 Equipo administrativo	19

## Sobre el manual

Si estás leyendo este manual, seguramente seas un jugador novel. A lo largo de este manual se intentará proveer al lector de los conocimientos básicos que necesitará para jugar a Reinos de Leyenda. A lo largo de la guía se irán exponiendo diferentes capítulos, partiendo de lo más básico, como aprender a conectarse al servidor, hasta información más general. Si ya eres un jugador experimentado, seguramente prefieras leer el manual avanzado.

## 1. Introducción

### 1.1. ¿Qué es un MUD?

Los MUDs son juegos de rol en modo texto jugados en tiempo real vía internet. Gracias a ello varios jugadores pueden disfrutar simultáneamente de un entorno que está lejos de los modernos juegos gráficos en tres dimensiones y por tanto no necesita un ordenador con grandes recursos. Además, la ausencia de gráficos permite una mayor versatilidad a la hora de programar, haciendo que el nivel de detalle sea mayor.

La palabra MUD procede del origen de estos juegos y son las siglas de "Multi User Dungeon". Fue en 1978 cuando se creó el primer MUD, concretamente en la Universidad de Essex por Roy Trubshaw y Richard Bartle, que crearon un juego de rol en modo texto donde varios jugadores podían interactuar con sus personajes.

### 1.2. ¿Qué es Reinos de Leyenda?

Reinos de Leyenda es un MUD, por tanto, es un juego de rol multiplayer online en modo de texto que se desarrolla a tiempo real a través de internet. El juego está ambientado en un mundo fantástico propio, llamado Eirea, en el que habitan todo tipo de seres y criaturas propias de un mundo de fantasía. Aunque el entorno está influenciado por Reinos Olvidados, DragonLance, El señor de los Anillos y Stormbringer, el mundo de Eirea es completamente único y diseñado especialmente para Reinos de Leyenda.

En Reinos de Leyenda existen diferentes dimensiones, pero el juego transcurre en Eirea, que es el planeta que da nombre a dicha dimensión. En Eirea existen dos grandes continentes, el más grande es Dalaensar y otro más pequeño, Naggrung.

Reinos de Leyenda es una mezcla explosiva de rol, aventura, exploración y socialización, pero es mejor que lo aprendas por ti mismo.

## 2. Cómo conectar

En este capítulo se explicará cómo conectar al MUD de la forma más básica mediante el programa telnet. Según el sistema operativo de tu ordenador puede que necesites otro cliente para conectar, pero resulta igual de sencillo. Al final del capítulo se explicará mejor los clientes más importantes que existen para sacar el máximo de partido al MUD. Si necesitas una información más concreta, te invitamos a visitar la sección **Como Jugar** de nuestra web, así como nuestro **Centro de Ayuda**.

### 2.1. Clientes

El cliente es un programa que usa el protocolo **telnet** para comunicarse con el servidor del MUD. Envía la información en forma de comandos que el jugador introduce, e interpreta y muestra a este el texto que envía el servidor.

Entre las opciones que nos ofrece un cliente tenemos:

**Colores:** Podemos colorear nombres o frases concretas, para hacer más visibles ciertos mensajes ante los que queremos reaccionar.

**Macros:** Posibilidad de enviar un comando sin necesidad de escribirlo ni pulsar enter. El ejemplo más común es usar el teclado numérico para moverse.

**Mapa:** Algunos clientes ofrecen la posibilidad de usar un mapa no solo para orientarse, sino para que el mismo introduzca todas las direcciones necesarias para llegar de un punto a otro.

Entre otros clientes, los más usados son el **Mudlet**, el MUSHclient, el kildclient (para Linux) el Atlantis (para MAC), el **Zmud y el Cnud**. También existen clientes para android, destacando en este campo el Blowtorch. El equipo de Reinos de Leyenda está trabajando en una versión personalizada de **Mudlet**, configurada específicamente para Reinos de Leyenda, con mapa incluido. En el apartado **Clientes** de nuestro foro puedes encontrar instrucciones para configurar algunos clientes. Otra opción de conexión es nuestro **Cliente Web**, que te permitirá jugar sin necesidad de instalar nada en tu dispositivo

## 3. Personajes

Si es la primera vez que juegas a Reinos de Leyenda, deberás saber que tu personaje tiene que tener un nombre original. Por tanto, no puedes crearte un personaje que se llame por ejemplo Frodo, Aragorn o Tyrion. Puedes utilizar el generador de nombres, pero es poco probable que el primer nombre sugerido sea de tu agrado, así que usa tu imaginación o prueba varias veces, pero sobre todo, has de recordarlo para poder seguir jugando con él.

Una vez elegimos el nombre, se nos pedirá contraseña y correo. Es imprescindible utilizar siempre el mismo correo y que este sea real, ya que lo necesitaremos para verificar la cuenta y para recordar la contraseña en caso de perderla.

Es altamente recomendable completar el tutorial y elegir creación básica, ya que nos asignará un personaje predeterminado.

En la creación básica se nos propone crear soldados, ladrones o sacerdotes buenos y malvados. Si no se permite la creación básica de hechiceros es por la complejidad de jugar con los mismos.

No es necesario aportar demasiada información sobre la creación básica, si es tu primer personaje es poco probable que sea tu personaje definitivo. Tu primer personaje es para aprender aún a costa de hacer cosas mal. Además, es necesario subir a nivel 2 antes de salir del juego, ya que si no el personaje será borrado.

Es altamente recomendable que escribamos **consentir detallado off** ya que si no se nos mostrará la descripción de cada sala, en adelante **room**, a la que nos movamos.

Si escribes el comando ficha, podrás ver la ficha de tu personaje, en la que se nos expone una serie de información sobre nuestro personaje.

### 3.1. Atributos

Los atributos son el conjunto de características físicas y mentales que configuran las limitaciones de un personaje. Los atributos afectan en las estadísticas de tu personaje, así como en muchos otros aspectos. Los atributos suelen tener un valor general comprendido entre 3 y 20, aunque pueden ser superiores o inferiores si resultan afectados por algún hechizo, objetos o incluso por envejecimiento.

#### 3.1.1. Fuerza

La fuerza [fue] es una medida de la musculatura y energía capaz de desarrollar con su cuerpo, este atributo afecta a la capacidad del personaje para usar armas y golpear con ella de forma efectiva, así como de la capacidad para cargar peso y realizar otras actividades como empujar objetos pesados. Suele ser la característica principal de los personajes de tipo luchador.

La fuerza extrema es una medida de un esfuerzo sobrehumano excepcional que pueden realizar algunos personajes debido a un entrenamiento especial. Algunos personajes luchadores pueden tener una fuerza superior a 18, por cada punto extra de fuerza por encima de 18 ganan diez puntos de fuerza extrema, con un máximo de 100.

#### 3.1.2. Destreza

La destreza [des] engloba diferentes aptitudes del personaje como la agilidad, reflejos, equilibrio, habilidad manual o flexibilidad. Afecta a la capacidad para reaccionar ante una sorpresa o amenaza, la bonificación para esquivar ataques, la puntería con armas de proyectil, habilidad para moverse en silencio y en cualquier actividad que necesite

precisión, habilidad o sutileza. Es la característica principal de ladrones y exploradores, así como de algunas otras clases.

### 3.1.3. Constitución

La constitución [con] es un reflejo de la salud general y la forma física de un personaje, su resistencia a las adversidades físicas, heridas y enfermedades. Afecta principalmente a los puntos de vida que tiene un personaje, resistencia a venenos, enfermedades y paralización.

La constitución tiene un rol vital en el personaje, ya que un cuerpo al morir y ser resucitado, puede perder un punto de constitución a consecuencia de las lesiones sufridas. Si la constitución llega a cero, el personaje no podrá ser resucitado y necesitará reencarnarse, pero esto nunca sucederá antes de convertirse en un jugador muy experimentado.

Por estas razones, la constitución es una característica muy importante para todas las clases, especialmente en luchadores y caballeros.

### 3.1.4. Inteligencia

La inteligencia [int] es la capacidad para relacionar ideas, razonar, aprender nuevos conceptos y técnicas, entender y expresar ideas abstractas. La inteligencia afecta a la velocidad de aprendizaje de nuevos idiomas, a la capacidad de entender, ejecutar y dominar la magia arcana, resistirse a ser engañado por una ilusión o atacado mentalmente. Esta es la característica principal de los hechiceros, y con mucho su atributo más importante. La inteligencia también es importante para los bardos, y a los ladrones también puede resultarles útil.

### 3.1.5. Sabiduría

La sabiduría [sab] describe la empatía –es decir, la capacidad de percibir sensaciones del mundo que nos rodea-, la memoria, el buen juicio y sentido común, la intuición y el favor de los dioses; en general cuanto más sabio es un personaje mejor comprende su entorno y más conocimientos abarca. La sabiduría afecta a la relación con los dioses y por tanto a la capacidad de utilizar magia divina, determina el número máximo de idiomas que se pueden conocer. Es la característica principal de los sacerdotes, y una de las más importantes de los paladines.

### 3.1.6. Carisma

El carisma [car] engloba el coraje, prestancia, autoestima, persuasión, magnetismo, atractivo, suerte y autodisciplina de un personaje, así como a su genio, una persona con mucho carisma tiene bastante carácter y es difícil de influenciar. Afecta a la capacidad de controlarse en situaciones críticas y no sucumbir al miedo, a la forma en la que logras influenciar a los demás haciendo que te traten mejor, es un factor de gran importancia a la hora de continuar formulando un conjuro después de haber sufrido grandes daños sin perder la concentración, determina el número máximo de aprendices que puedes tener, la atención que te prestará un audiencia y la lealtad de tus seguidores e invocaciones. Es la característica principal de bardos y caballeros.

### 3.2. Bando

El bando define la facción a la que perteneces dentro de la guerra perpetua que existe en Eirea. Actualmente existen 4 bandos:

- Bueno: Está formado por humanos, semi-elfos, enanos, halflings y gnomos. En general siguen el Panteón de Eralie.
- Malo: Está formado por humanos, hombres-lagarto, orgos, orcos, semi-orcos, goblins, gnolls y kobolds. En su mayoría siguen al Panteón de Seldar
- Mercenario: No forman parte de una facción cohesionada, pero engloba a todos aquellos personajes que actúan por libre. Generalmente suelen ser vagabundos y pueden ser de cualquier raza.
- Renegado: El bando renegado incluye a aquellos jugadores que por su nefasto comportamiento han sido considerados enemigos públicos, desterrados y perseguidos por el resto de Eirea.

Además de los panteones mencionados aquí existen otros, pero al no estar vinculados a un bando específico los veremos en el apartado dedicado a la religión.

### 3.3. Raza

Cuando hablamos de razas en RL nos referimos a razas de fantasía. Actualmente hay 18 razas inteligentes en Eirea, aunque no todas se encuentran en juego en la actualidad. No dedicaremos mucho tiempo al análisis de cada una en la guía básica, pero si queremos información sobre las mismas tenemos el comando **ayuda razas** con el que podremos ver las bonificaciones de cada una.

### 3.4. Religión

La religión indica a que deidad adora tu personaje, hay diferentes deidades a las que adorar, pero básicamente hay dos panteones, el de Seldar (que engloba a Velian, Ozomatli y Gurthang) y el de Eralie (que incluye a Hiros). Además está el panteón de Gedeón, que incluye a Ralder y el panteón de Draifeth, que incluye a Khaol.

### 3.5. Familia

La familia se forma entre diferentes jugadores, con una misma raza e historia común, pero de forma predeterminada los jugadores suelen empezar como huérfanos.

### 3.6. Ciudadanía

La ciudadanía indica a que ciudad perteneces. Por lo general, cuando perteneces a una ciudad tienes libre acceso a ella y es la ciudad la que costea los gastos de subir de

nivel. Los jugadores vagabundos no pertenecen a ninguna ciudad, pero pueden acceder a algunas siempre y cuando no estén enemistados con las mismas, o incluso pueden necesitar tener cierto estatus positivo.

### **3.7. Gremio**

Además de pertenecer a ciudadanías, algunos personajes pueden pertenecer a ciertos gremios, como la cruzada de Takome, la inquisición de Galador o la Guardia de Anduar. Son organizaciones dedicadas a un fin concreto. Algunas son de tipo político-militar con elevada influencia en el gobierno de las ciudades a las que protegen. Otras, como las cofradías de ladrones, dedican sus esfuerzos a otras tareas menos honorables.

### **3.8. Clase**

La clase define cuáles serán las habilidades, aptitudes y especializaciones en las que se entrena tu personaje. Hay seis tipos de clases básicas:

#### **3.8.1 Luchadores**

Existen muchas clases de luchadores, pero todas cuentan con gran capacidad ofensiva y gran resistencia. En general todos los luchadores pueden tener fuerza extrema, y destacan por su sencillez de uso, además de su facilidad para conseguir experiencia. Por esta razón es la clase recomendada para empezar a jugar en Reinos de Leyenda. Su característica principal es la fuerza aunque es muy importante tener una constitución alta. Además, es especialmente importante la inteligencia.

#### **3.8.2 Bribones**

Son clases dedicadas al subterfugio o a vivir la vida lo mejor posible cansándose lo menos que puedan. Suelen tener un amplio abanico de habilidades que les permite abarcar muchos temas, sin llegar a ser grandes maestros en nada, salvo tal vez en pasar desapercibidos y vivir bien la vida. Tienen unas habilidades de combate medias, y sus características principales suelen ser la destreza o el carisma.

#### **3.8.3 Sacerdotes**

Son clases dedicadas a extender la fe en un dios y proteger a sus seguidores. Cuentan con un gran surtido de poderes que les concede su divinidad. Para ellos la Fe es muy importante, y cuanto más elevada sea esta, más poder serán capaces de desarrollar contra sus enemigos. Normalmente son enemigos acérrimos de un dios o panteón y sus poderes están orientados a la destrucción de este. Son importantes personajes para tener como amigos, ya que otorgan un apoyo en el combate o en cualquier aventura muy importante. Muchos de ellos tienen grandes poderes curativos y son capaces de resucitar a los muertos. Su capacidad ofensiva en el combate físico no es muy grande y su resistencia suele ser bastante alta, casi igualable a la de los caballeros. Su característica principal es la sabiduría.

### 3.8.4 Hechiceros

Son clases dedicadas por entero al uso de la magia arcana. Utilizan la energía que fluye en su entorno y en su propio cuerpo para moldearla y producir efectos que conocemos como magia. Pasan tanto tiempo enfrascados en sus estudios que prácticamente no tienen tiempo para estudiar las artes del combate. Sin embargo los que alcanzan un nivel de conocimiento superior, cuentan con hechizos que les hacen muy capaces a la hora de plantar cara a cualquier tipo de personaje. Los hechiceros son personajes versátiles, ya que aunque tienen graves carencias físicas y son muy débiles, cuentan con hechizos que les permiten hacer casi cualquier cosa. Tal vez son el tipo de clase más complicada y por ello la menos recomendable para empezar a jugar si eres nuevo en el MUD. Su característica principal es la inteligencia.

### 3.8.5 Cazadores

Son un paso intermedio entre un bribón y un luchador. Cuentan con poderosas habilidades de combate, aunque no alcanzan un dominio tan devastador como los luchadores, pero además combinan estas con algunas de las habilidades de los bribones, permitiéndoles pasar desapercibidos y transformándose así en peligrosos atacantes. Basan su potencial ofensivo básicamente en atacar rápidamente y por sorpresa al enemigo y luego escapar. Casi todos están muy ligados a un tipo de terreno en el que suelen moverse, y en el cual son combatientes magníficos. Su característica principal es la destreza, aunque una fuerza e inteligencia altas también son útiles.

### 3.8.6 Caballeros

Son clases de luchadores nobles consagrados a la adoración de una divinidad. Dicha divinidad les concede poderes sagrados que les permite llevar a cabo grandes heroicidades. Por lo general los caballeros son seres nobles y casi todos tienen una montura característica con la cual son muy peligrosos en combate. Destacan por su gran capacidad defensiva y resistencia, lo cual les hace importantes protectores de la causa de su dios. En general son un buen equilibrio entre la potencialidad de un luchador y las habilidades divinas de un sacerdote. Su característica principal es el carisma, aunque la constitución, la fuerza y la sabiduría son casi tan importantes para ellos como el carisma.

## 3.9. Bonificaciones de combate

Para la lucha a cuerpo a cuerpo, existen tres bonificaciones de combate. Uno es la bonificación ofensiva, y los otros dos son la bonificación de esquiva y el de parada. A la hora de determinar si un golpe es acertado o esquivado se enfrenta la bonificación ofensiva [BO] a las bonificaciones de esquiva [BE] o de parada [BP].

Por regla general, un personaje no suele tener elevada BE y BP al mismo tiempo, así que generalmente la BO se enfrenta a uno de ellos. La progresión de las bonificaciones (a los que en global denominaremos como BX) es diferente para cada clase e influida fuertemente por el nivel de un personaje hasta el nivel 31. Las clases luchadoras y

cazadoras suelen poseer una elevada BO, los bribones elevada BE y los caballeros elevada BP, mientras que los hechiceros suelen tener muy malas BXs.

Las bonificaciones también pueden verse influenciadas fuertemente por el equipo, especialmente si es valioso, por hechizos y por la maestría del personaje en el tipo de arma empuñada. A su vez, algunas bonificaciones se verán penalizadas por cosas como, por ejemplo, estar cegado, tener poca visibilidad, llevar mucho peso encima o llevar equipo que estorbe en la movilidad.

## 4. Primeros pasos

Una vez que estamos preparados ya para nuestro primer contacto con el mundo, hay un par de cosas que tenemos que saber.

### 4.1. Comunicación

La primera y más importante es que tenemos activado un canal de chat, el canal novato, donde podemos consultar todas nuestras dudas para que sean respondidas por algún jugador. Para usar este canal utilizaremos el comando **novato mensaje**, escribiendo en vez de mensaje la duda que queráis formular.

Por ejemplo, si escribimos:

**novato tengo una duda**

Lo que verán los demás personajes es:

**[Novato] Kharil: tengo una duda**

Del mismo modo si escribimos **bando on** podemos activar el canal bando, que es el chat de la facción a la que perteneces, y escribiendo **bando mensaje** podrás comunicarte con tus aliados.

Ahora que ya sabemos cómo comunicarnos por los chats, hay otra cosa que debemos saber, y es como comunicarnos con un jugador en concreto, especialmente por si se da el caso de que nos quiere ayudar a hacer algo.

Para ello, debemos escribir **tell nombre mensaje** sustituyendo nombre por el nombre del personaje en cuestión, y añadiendo el mensaje, de modo que si escribimos **tell sertor me lees?** lo que se le enviará a sertor es un mensaje privado preguntando **me lees?**

### 4.2. Interactuando con el mundo

Una vez sabemos comunicarnos, tenemos que empezar a movernos. Si estás en un camino, es bastante importante leer los carteles que te encuentras, con un comando tan sencillo e intuitivo como **leer cartel**. Esto será especialmente importante si sabemos a qué destino queremos llegar pero desconocemos el camino.

Cuando estemos en una ciudad, nos encontraremos diferentes salidas con algunos símbolos, que indican que en esa dirección hay una puerta, ya sea abierta o cerrada. Si nos encontramos una dirección de (dentro) con una puerta, nos figurará de la siguiente forma:

|de| en el caso de que la puerta esté cerrada

-de- en el caso de que la puerta esté abierta

En el caso de que la puerta esté cerrada, utilizaremos el comando **abrir de** mientras que si está abierta y queremos cerrarla, utilizaremos el comando **cerrar de** siendo aplicable el comando abrir y cerrar para cualquier dirección en la que nos encontremos una puerta.

Cuando nos encontremos en alguna tienda, taller, herrería o algún edificio de índole comercial, tendremos carteles que leer en los que se nos indicarán los comandos, como por ejemplo **listar** para poder ver los objetos, llamados **items** (a la venta en dicha tienda).

Algunos **NPCs**, que significa **Non Player Character**, pueden ofrecernos misiones, ayuda o información si conversamos con ello. Sin embargo hay que tener en cuenta que para conversar con un NPC debemos hablar su idioma, sino no nos entenderá.

Para ello, utilizaremos el comando **conversar NPC**, cambiando NPC por el nombre del NPC con el que intentamos conversar. Cuando no sepamos qué decir, podemos usar el comando **conversar temas**, para ver la lista de temas disponibles en la conversación. Es posible que un NPC se niegue a hablar con nosotros si tenemos alguna pelea activa.

¿Qué es tener una pelea activa? Pues es sencillo, cuando veas algún NPC que quieras matar (es recomendable empezar por cosas pequeñas como ardillas o conejos), puedes usar el comando **matar objetivo**, cambiando objetivo por el nombre del NPC o NPCs que quieras matar.

Es importante recalcar que el comando matar no mata exactamente al objetivo, sino que hará que tu personaje empiece un combate con él, que no acabará hasta que uno de los dos muera o pare peleas.

¿Cómo paro peleas? Para esto necesitas primero no estar en la misma room que el objetivo, ya que de ser así no podrás concentrarte para hacerlo. Una vez que estamos en una room sin pegarnos con nadie, escribiremos **peleas parar** y al cabo de unos segundos, habremos parado peleas y podremos hacer cosas tales como conversar, comprar cosas en las tiendas, reparar objetos...

## 5. Abreviar comandos

En los MUDs se utilizan una serie de sistemas para evitar tener que escribir demasiadas cosas, para ello utilizaremos los alias y los nicks.

Un nick es una abreviatura con forma generalmente de letras, aunque también pueden ser números, en los que englobamos diferentes objetivos. Por ejemplo, si queremos entrenar en un bosque donde nuestros objetivos van a ser conejos, ardillas, lobos y jabalíes, podemos englobarlos todos bajo el nick x, de forma que con poner matar x estaríamos empezando peleas con jabalíes, conejos, lobos y ardillas, si las hubiera en la room.

Para ello, escribiremos **nick x objetivos** siendo objetivos todos aquellos objetivos que deseamos matar sin separar por espacios, solamente comas. De esta forma si queremos matar esos 4 objetivos escribiremos:

**nick x jabalies,lobos,ardillas,conejos**

El juego responderá:

**Añadiendo nombre corto x como jabalies,lobos,ardillas,conejos.**

Además, es importante el orden en el que escribimos los nombres, ya que a la hora de lanzar comandos, irán dirigidos al primer objetivo presente de la lista. De este modo, si en la room hay un lobo y un conejo, y lanzo un comando como podría ser golpecertero, se ejecutará sobre el lobo en el ejemplo anterior, pero si hubiese un jabalí se ejecutaría sobre él.

Además, podemos tener tantos nicks como queramos.

Una vez que ya sabemos cómo abreviar objetivos, es de especial interés aprender a abreviar comandos. Es bastante aburrido tener que ir por el bosque escribiendo **matar x** muchas veces, de forma que puede que queramos abreviarlo. Los alias hacen una función parecida al nick, solo que estos abrevian comandos, en vez de objetivos.

Si escribimos **alias m matar x** estaremos creando un alias que hace que cada vez que enviemos el comando **m**, entremos en peleas con los objetivos del nick x, si los hubiera.

Del mismo modo, podemos crear un alias para lanzar comandos a los diferentes objetivos, como por ejemplo **alias 1 golpecertero x**, de esta forma al escribir 1 ejecutaremos el golpecertero sobre los objetivos con los que estamos peleando.

Podemos tener cientos de alias diferentes, por lo que es recomendable hacer alias para aquellos comandos que tengamos que usar a menudo. Por ejemplo, un clérigo es muy probable que tenga que curarse a sí mismo a menudo, así que aquí van unas sugerencias, y de paso explicamos cómo formular hechizos.

Si queremos formular curar heridas ligeras sobre nosotros, necesitaremos formular el hechizo, lo haremos de esta forma:

### formular curar heridas ligeras: objetivo

como el objetivo vamos a ser nosotros, podemos crear un nick me en el que introduciremos nuestro nick, así luego usaremos **formular curar heridas ligeras: me**

Es importante no olvidarse del símbolo de doble punto, ya que es lo que le indica al comando formular que el nombre del hechizo termina ahí, y separa el comando del objetivo.

Para crear un alias, por ejemplo podemos escribir

### alias 1 formular curar heridas ligeras: me

De esta forma escribiendo 1 nos estaremos lanzando una curación ligera. También podríamos hacer un alias cuyo objetivo no sea fijo, sino que el objetivo tengamos que escribirlo. ¿Por qué? Pues porque puede darse el caso de que tengas que ir con alguien de quest. Si vas con una sola persona puedes hacer dos alias y usar por ejemplo 1 para tus curas ligeras y 11 para que las curas ligeras sean para tu compañero, pero si vas con 3 o 4 personas la cosa podría no ser tan fácil, de todas formas, se os enseñan los métodos, cada uno lo haréis como mejor os parezca.

Existe una combinación de símbolos que hace que un alias quede abierto para que lo completes tu a mano, esta combinación es \$\*\$.

De esta forma si escribimos **alias li formular curar heridas ligeras: \$\*\$** se creará un alias en el que si escribimos li me estaremos lanzándonos curas ligeras a nosotros, si escribimos **li guardia**, estaremos lanzando curas ligeras sobre el guardia, y un largo etcétera.

Podéis combinar nicks y alias para crear toda una auténtica amalgama personalizada de comandos y abreviaturas para agilizar el modo de juego de forma increíble. Si tenéis más dudas podéis consultar en cualquier momento el canal novato.

## 6. Equipándote

En Eirea existe equipo para gustos y colores, las posibilidades que ofrecen diferentes combinaciones son casi infinitas, aunque como jugador novato, generalmente pasarás un tiempo utilizando equipo base. Por equipo base se refiere al equipo que compras en la tienda, o que te regalan matando algún npc que portaba armaduras.

¿Qué beneficios otorgan las diferentes armaduras? Pues bien, a continuación vamos a denominar los items que llamamos armaduras, aunque no todos pueden considerarse como tal, más bien deberíamos llamarlos equipo de vestir.

Básicamente el equipo que vistes puede dar 5 atributos:

- **Protecciones físicas:** Es la resistencia que el objeto ofrece ante agresiones externas, reduce el daño físico que recibe el personaje. Suele ser el principal atributo de armaduras metálicas. Suele ser utilizado por luchadores, caballeros y algunos sacerdotes.
- **Bonificaciones de combate:** Muchos objetos otorgan bonificaciones ofensivas [BO], esquiva [BE] o de parada [BP]. Por lo general, las bonificaciones más comunes son los de esquiva, que es proporcionado por equipos de tela. Además, la parada se obtiene principalmente por el escudo.
- **Resistencias elementales:** Algunos objetos están hechos de forma que reducen el impacto que tienen los daños elementales sobre tu cuerpo, ya sea por su encantamiento mágico o por su naturaleza especial.
- **Tiradas de salvación:** Las tiradas de salvación son tiradas de dados que determinan si tu personaje es capaz de librarse de determinadas situaciones como pueden ser una caída, el contagio de una enfermedad, un chequeo de miedo o los efectos de un sortilegio. Los diferentes tipos de tiradas de salvación pueden encontrarse en la [ayuda tipos\\_ts](#).
- **Otros bonos:** Algunos objetos otorgan bonos como puede ser a esconderse o sigilar o utilizar habilidades especiales. Algunos objetos poderosos pueden incluso otorgar bonificaciones a las estadísticas de nuestro personaje, pero estas no subirán de forma permanente, solo cuando tengamos el item equipado.

Generalizando, es raro que un item nos otorgue estos 4 atributos, generalmente los ítems suelen tener principalmente solo una de estas características. Por ejemplo, una armadura pesada, al tener elevadas protecciones físicas, no nos otorgará bonificaciones de combate ni resistencias elementales.

¿Qué equipo debo escoger?

Bien, aquí generalizaremos según la clase que juegues:

## 6.1 Luchadores

Por norma general, necesitan armadura pesada. Los soldados para entrenar no se valen de su esquiva, pero la armadura evitará que sufras daño contra animales poco peligrosos, como pueden ser ardillas, conejos, pájaros, ratas... Aunque siempre es posible recibir daños de lobos, ciervos o jabalíes.

Lo que es imprescindible es tener al menos una pieza de armadura en cada parte del cuerpo, o sea, un yelmo, un peto (acorazado, de placas, etc...), uno o dos brazaes, uno o dos guanteletes, unas grebas (si pueden ser metálicas, mejor) y unas botas. De no ser así, te juegas al azar que los animales te impacten donde no tienes armaduras y te dañen.

A la hora de usar armas, casi todos los luchadores se basan en el uso de espadas, a excepción del Khazad (que usa martillos y hachas) y el Incursor (que usa tridentes).

## 6.2 Bribones

Por norma general, los bribones utilizan equipo de tela, buscan principalmente conseguir bonificación de esquiva y bonos a esconderse y sigilar, ya que son especialistas en atacar sin ser vistos y en evadir los golpes por su agilidad.

Los Bribones suelen ser famosos por su destreza en el uso de puñales y dagas, así como del uso de espadas cortas.

## 6.3 Sacerdotes

Los sacerdotes suelen utilizar armadura pesada, ya que no son especialmente diestros en combate cuerpo a cuerpo (a excepción de los monjes y de algunos tipos de druidas) ni ven beneficio alguno en destacar por agilidad. Los sacerdotes comúnmente portan armas aplastantes como cetros, martillos o estrellas del alba.

## 6.4 Cazadores

Los cazadores suelen utilizar generalmente equipo de tela o cuero, suelen buscar bonificaciones ofensivos, de esquiva, y también bonus a esconderse y sigilar. Los cazadores intentan infligir grandes daños llevando la iniciativa, por lo que requieren no ser vistos antes de atacar.

Los cazadores usualmente utilizan sables y cimitarras, aunque no es raro ver a exploradores utilizando espadas bastardas o tridentes, así como a tiradores usando armas de proyectil.

## 6.5 Caballeros

Los caballeros suelen portar armaduras pesadas, así como armas tales como espadas, martillos, cetros o estrellas del alba, lanzas de caballería y escudos. Los caballeros usualmente tienen vías para curar sus heridas, ya sea por los poderes curativos otorgados por su dios, o por poderes de drenaje.

## 6.6 Hechiceros

Los hechiceros no pueden portar ningún objeto metálico, ya que estos interfieren en sus habilidades para utilizar la magia que fluye en el entorno, impidiéndoles ejecutar hechizos.

Los hechiceros son posiblemente de los personajes que menos notan el equipo, ya que sus defensas radican en protecciones mágicas, sus habilidades en combate son las más limitadas y existe muy poco equipo que mejore sus aptitudes con la magia.

## 6.7 Colocándote tu equipo

**Cuando consigamos equipo de algún** monstruo muerto, algún jugador o comprándolo en una tienda, procederemos a equipárnoslo. Para ello, el tamaño del item tiene que ser del mismo tamaño que nosotros, ya que un pantalón de un gnomo difícilmente le servirá a un humano, por ejemplo.

Cuando compramos un objeto de una tienda viene automáticamente ajustado a nuestro tamaño, solamente podremos encontrarnos con problemas si lo obtenemos de un monstruo o de otro jugador.

Muy bien, si tenemos un soldado y llevamos equipado por ejemplo un peto de cuero, pero queremos ponernos nuestro flamante y recién comprado Peto Acorazado, tendremos que escribir **quitarse peto** y luego **ponerse acorazado**.

En ocasiones nos encontraremos con problemas ya que hay items que tienen parte del nombre igual, como en este caso que acabamos de mencionar, donde si escribiéramos ponerse peto, podría darse el caso de que nuestro personaje se equipe el peto de cuero y no el acorazado. ¿Cómo evitarlo? Pues es tan fácil como una vez equipado el peto acorazado, vender el peto de cuero. Pero ojo, si el comando **vender cuero** no reconoce el peto de cuero, tendréis que escribir **vender peto**, por lo cual es imprescindible que tengáis equipado el peto que queréis conservar.

Además, otra razón para deshacernos de los items que nos acabamos de desequipar, es que cuando sales del juego, el equipo se desequipa automáticamente, y al volver a entrar, se equipa de forma aleatoria, y no querrás estar cambiando de equipo cada vez que entres al juego.

Además, a veces te encontrarás con el problema de que si compras en la tienda brazales, brazaletes, guantes o guanteletes, no es lo mismo una pieza para el brazo/mano derecho que para el brazo/mano izquierdo, por eso en las tiendas se le da una numeración diferente a dichos items. Por ejemplo, podemos tener en el listado un **#84 brazal** y un **#92 brazal**. Si escribimos comprar brazal dos veces, podemos estar comprando dos **#84 brazal**, que serían dos brazaletes izquierdos (o derechos). Sin embargo necesitaremos **comprar #84** y **comprar #92**

Algo imprescindible que tenemos que saber, es que no podemos traspasar un item de uno de nuestros personajes a otro, no está permitido de ninguna de las formas, se considera multiplayer y se sanciona administrativamente. Sin embargo, otro jugador puede regalarte equipo libremente.

Una vez equipados podemos consultar las protecciones físicas de nuestra persona utilizando el comando **protecciones**. También podemos consultar las resistencias

elementales con el comando **resistencias** y las tiradas de salvación con el comando **salvaciones**.

Además, podemos reparar equipo usando el comando **reparar armadura**, cambiando armadura por el ítem a reparar. Para ello, hay que tener en cuenta un par de cosas. Necesitamos haber parado peleas, así que recordad, escribid peleas parar y además necesitamos quitarnos la pieza, así que escribiremos por ejemplo, **quitarse brazal**, **reparar brazal**, **ponerse brazal**. Sin embargo, solo podremos reparar equipo metálico en una herrería, solo podremos reparar equipo artesanal (madera, cristal, huesos, jade...) en un taller y solo podremos reparar equipo de tela en una sastrería.

## 7. Restableciendo a tu personaje

He sido dañado. ¿Qué hago? Pues bien, si tu clase tiene acceso a curas, como un sacerdote o algunos caballeros, puedes curarte con hechizos. De no ser así, hay diferentes medios a los que recurrir. Si perteneces al bando bueno o malo, puedes visitar tu capilla o templo más cercano, conversando con los sacerdotes del templo, pueden ofrecerte curaciones aunque sea a un coste monetario. Tanto si perteneces a alguno de estos bandos como si no, hay otras vías. Podemos obtener comida, como panes, peces, carnes, que si las empuñas y las comes recuperarás vida, y al estar saciado incrementará la regeneración de tus pvs.

Si se te ha venido la duda de si en RL la gente muere de hambre y de sed, pues básicamente, de hambre no se muere, puedes comer para evitar no morir desangrado, por ejemplo, ya que así recuperarás vida si te ves en mala situación. Sin embargo sí puedes morir deshidratado, ya que en ocasiones, como por ejemplo si te adentras de día en el desierto, te deshidratarás y si no bebes algo en un tiempo, te causará la muerte.

También hay otros NPCs que te prestarán sus dotes curativas si tu alineamiento y/o estatus es acorde al suyo. Algunos NPCs bondadosos no te curarán si eres malvado, aunque seas respetado en su reino.

Otros efectos negativos que puedes experimentar son las adicciones y las enfermedades. Las adicciones se sufren cuando consumes plantas demasiado rápido. A medida que las consumes, tu cuerpo se acostumbra a ellas, reduciendo el efecto que tienen sobre ti, y llega un momento que será dependiente de la dosis. Las adicciones pueden causar aturdimiento, cansancio y demás efectos secundarios, es recomendable evitarlas.

También puedes caer enfermo, las enfermedades más comunes son los resfriados y la lepra, que es pegada por algunos mendigos en algunos reinos y por algunos animales enfermos, así como algunos sacerdotes malvados. Las enfermedades pueden ser curadas mediante el hechizo Curar Enfermedad, que se ofrece en algunas capillas o templos, así como puede ser usado por sacerdotes si poseen el hechizo.

## 8. Diplomacias, noveles, administración

### 8.1 Diplomacias

Como ya hemos explicado previamente los bandos, ahora pasaremos a explicar el sistema de diplomacias.

El bando bueno se compone de las siguientes ciudades: Takome, Kattak, Kheleb-Dum, Poldarn, Veleiron, Eloras y Ormeion.

El bando malo se compone de: Galador, Grimoszk, Ar'Kaindia, D'hara, Mor Groddur, Ancarak y Golhur-Orod.

Existen dos ciudades importantes que no pertenecen a ninguno de estos bandos, Anduar y Keel.

Anduar es una ciudad que se sitúa casi en el punto intermedio entre las ciudades del bando bueno (esencialmente zona sur, suroeste, sureste del continente) y las ciudades del bando malo (esencialmente en el norte, a excepción de Grimoszk). Es una ciudad completamente neutral cuyo comercio es próspero y ofrece innumerables servicios. En Anduar convergen gente de todos los reinos y razas, por lo que no están permitidas las agresiones dentro de la ciudad, multándose a los infractores. En Anduar podemos encontrar la sede de todos los oficios, un servicio de taquillas para comprar y guardar items, y hasta un coliseo.

Por otra parte, Keel es una ciudad comercial, localizada en el continente de Nagrung cuyo negocio principal es el contrabando. Es una ciudad con un puerto de gran importancia, ya que es donde atracan los viajeros que van desde Dalaensar. Keel es una ciudad de especial interés ya que hay muchas cosas interesantes en el continente de Nagrung.

Respecto a las diplomacias, para explicarlo de manera simple, digamos que el bando bueno y el bando malo están en guerra total. Esto quiere decir que en caso de encontrarse (salvo que sea en Anduar, donde no se permiten agresiones) pues deben atacarse o huir. Sin embargo, esto no es aplicable en el caso de los jugadores noveles, lo cual especificaremos en breves.

Sin embargo, en el bando mercenario la cosa no es tan fácil, ya que cuando alguien crea un personaje en dicho bando, ha de elegir si se enemista con el bando bueno, con el bando malo, con ambos o con ninguno. Los jugadores que no se enemistan con ningún bando son los llamados Neutrales. Los neutrales no pueden ser atacados por gente del bando bueno ni malo, a excepción de los anárquicos, que son los orcos, gnolls, kobolds y goblins pertenecientes a los reinos de Ancarak, Golthur-Orod y Mor groddur. Además, dichos jugadores anárquicos pueden atacarse entre ellos, pues en su sociedad se prima la fuerza, no la ley. Esto no es aplicable entre anárquicos y los demás reinos del bando malo, los que consideramos como malo-legal.

De este modo, y resumiendo, los buenos pueden atacar a todo el bando malo y a los mercenarios enemistados con el b bueno. Los malos pueden atacar al bando bueno y a

los mercenarios enemistados con su bando. Además, los anárquicos pueden no solo matarse entre ellos, sino matar a todos los mercenarios, estén enemistados con su reino o no. Y finalmente, los renegados son enemigos públicos, así que pueden matar y ser matados por cualquier jugador, incluso por otros renegados.

## 8.2 Noveles

Y ahora resolvemos la duda previa. ¿Qué es un novel? Un novel es la denominación social y administrativa que se les da a los jugadores novatos. Los jugadores novatos suelen gozar de especial apoyo y ayuda por parte de jugadores y administradores.

Un jugador novel puede ser atacado por otros jugadores, pero en caso de matar al novel, estos sufrirán una pérdida de la mitad de su vida y energía durante un montón de horas de juego, además su ubicación será revelada a todos sus enemigos, por lo que le darán caza, por estos motivos es muy raro que un jugador novel sea asesinado.

Por el mismo motivo, un novel no puede abusar de su impunidad frente a sus enemigos, por lo que no deberá interferir en el PK (Player Killing). Si ves a un enemigo, no debes revelar su posición, ni atacarle, ni curar a tus aliados mientras pelean con él. Quebrantar estas restricciones puede causar la pérdida de tu condición de novel. Esta condición también se puede perder por voluntad propia o subiendo algún personaje a nivel 30.

## 8.3 Equipo administrativo

En Reinos de Leyenda hay dos clases de equipo administrativo en general, los avatares y los inmortales.

Los avatares son miembros del consejo de jugadores. El consejo de jugadores vota y decide sobre asuntos que conciernen a disputas entre jugadores o asuntos de rol, como la historia y la familia de un personaje. Estos avatares dedican su tiempo libre a mediar en estas cosas, por lo que ruega que se respete su trabajo.

Los inmortales son lo más parecido a lo que en otros juegos sería un Game Master, o un Admin. Son esencialmente jugadores o antiguos jugadores que dedican su tiempo libre a programar cosas, como añadir nuevo contenido al juego o solucionar errores. Los inmortales han dedicado todavía más tiempo que los avatares a programar y a hacer de este juego lo que es, así que con más razón aún se pide respeto.

Si bien uno puede dirigirse a ellos, es preferible preguntar dudas por el canal novato.

Puedes ver la lista de jugadores conectados con el comando **quien**.