

CLAN WARS BATTLEFIELD VIII
"SONS OF GABERBURG" Vol II



EL 6,7 Y 8 DE MARZO ESTALLA EL DESENLACE DE "SONS OF GABERBURG" LUZ Y OSCURIDAD EN PIE DE GUERRA POR LA SUPREMACÍA EN CLAN WARS ARMA A LOS TUYOS Y FORMA PARTE DE LA HISTORIA DE GABERBURG

Preludium

"SONS OF GABERBURG" Vol. II

Los Avatares han regresado.

Gaberburg finalmente consiguió erradicar la Oscuridad de entre sus muros. Pero nada pudo hacer para que la Fortificación engendradora por los Dioses Oscuros hechurara raíces de forma permanente.

Cómo antaño, remontándonos a los tiempos de los conflictos del Bosque de Malhivern, los Dioses envían de nuevo a sus Campeones a nuestro mundo, con también un antiguo objetivo: destruirse el uno al otro.

Pero Gaberburg ya existía antes de que los poderes divinos se fijaran en esas tierras. Los primeros Clanes que lo ocuparon crecieron a su sombra, prosperaron. También tuvieron sus guerras, sangraron en sus murallas y se tejieron innumerables lazos entre sus conciudadanos. Era su casa y ningún Dios los alejaría de ella.

Actualmente los Clanes Oscuros viven en el exilio. En una magnífica Fortaleza, sí. Pero lejos de Gaberburg. La Luz se apoderó del Puesto Fronterizo barriendo a la Oscuridad hasta las puertas de su diabólico asentamiento.. Muchas piras se encendieron durante las consiguientes noches, quizá demasiadas. Los antiguos Clanes Oscuros habían dejado su marca gravada en la tierra y en el aire de Gaberburg.

La Luz no dejó pasar el detalle por alto, quizá esas antiguas tierras tengan una identidad propia. Quizá La Luz y la Oscuridad tienen presencia allí porque Gaberburg deja que la tengan. Numerosas partidas de exploradores salieron regularmente desde entonces reconociendo las tierras colindantes. La Luz sabía que Gaberburg no iba a protegerles para siempre.

Solo una cosa quedó clara al disiparse el humo de las piras. Gaberburg siempre ofrece un vínculo si sangras por ella. Ya sea en nombre de la Luz o de la Oscuridad o de cualquiera otra deidad. Y no hay vínculo más fuerte que el de la sangre compartida cuando ha sido derramada. Como un padre que anhela ver a sus vástagos...

La confrontación es inevitable y los presagios auguran que más Clanes que nunca estarán presentes. El futuro de Gaberburg es más incierto y nadie quiere perderse la oportunidad de poner su grano de arena y ofrecer su tributo de sangre. Por la Luz o por la Oscuridad, ¡tú mueres, tú decides!

¡ Acude a la llamada, Gaberburg convoca a sus hijos!

Información General sobre CWB VIII

CWB VII y CWB VIII "Sons of Gaberburg" es una pequeña saga compuesta de dos eventos con la modalidad "Battlefield", el desenlace de los cuales tendrá una repercusión directa en el planteamiento de Clan Wars VII en el mes de julio.

No quedan excusas ni tiempo para especulaciones y desvaríos. Cada Clan o aventurero deberá alinearse a uno de los dos bandos confrontados en esta contienda divina. Es momento de escoger, Luz u Oscuridad, Orden o Caos, Fe o Hechicería.

En estos Battlefield tendréis la oportunidad por primera vez, de asediar dos Fortificaciones simultáneamente, protegidas y atacadas a su vez por las facciones correspondientes.

También se empezarán a consolidar la jerarquía militar y la organización de los campamentos de la Luz y la Oscuridad. Para ello los Avatares han regresado. Ellos serán vuestra guía en el combate, tanto en ataque como en defensa de vuestras murallas.

Las dos facciones necesitan organizarse para el estallido que tendrá lugar al largo de este año.

Nuevos paladines de la Luz deben surgir, nuevos campeones de la Oscuridad resucitar. Y sobre todo deben ser capaces de formar un ejército suficientemente digno para aplastar a su antagonista.

-Se juega en las mismas tierras donde los últimos **CW** se han celebrado con un Gaberburg más renovado y lleno de más fuerza que nunca.

-No se permitirá el uso de recipientes anacrónicos para el consumo de bebidas (latas, vasos, etc.) si quieres puedes traerte tu cantimplora correctamente "maqueada", tu cuerno, jarra de metal o vaso de barro cocido, pero no se permitirán objetos de cristal.

En caso de no tener recipiente propio o

adecuado, por el precio de 2€ en la taberna se venderán unos vasos especiales de **CW** que el jugador podrá quedarse en su propiedad.

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

-Todos los participantes deben traer una copia impresa y completada a mano de la descarga de responsabilidad que podéis encontrar:

·En la web: [Descarga de responsabilidad web \(http://bit.ly/1m0s11A\)](http://bit.ly/1m0s11A)

·En este mismo documento: [Descarga de responsabilidad](#).

-Todos los participantes están **cubiertos por un seguro de responsabilidad civil contra accidentes**.

Recuerda que el protagonista de esta historia eres tú.

Así que coge tu espada y armadura y forja tu destino. ¡Adelante!

Limbus

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

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

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

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

En los eventos de tipo battlefield de la saga ”Sons Of Gaberburg” El edificio del limbus permanecerá cerrado, pues su administrador el Sumo sacerdote ha sido llamado para otros menesteres.

Pero el servicio ofrecido en el limbus sigue vigente para cada uno de sus bandos en forma de sacerdote/sacerdotisa mortuoria, cada bando dispondrá mínimo de uno de estos personajes (que son pj's y deben inscribirse como tales) que dentro del evento battlefield se convierten en una pieza de juego estratégica sin la cual uno de los bandos ya puede darse por vencido.

Planning Evento

- **DURACIÓN:** Días 6, 7 y 8 de Marzo.
- **HORARIO:** De 18:00h del Viernes al Domingo Hasta las 12:00.
- **COSTE:** PJ 29€ (40€ al comprar la entrada in situ)
- **LOCALIZACIÓN:** Can Serracanya (Berga). Cordenadas GPS : N-4202380° E-168700°

ATENCIÓN:

*PARA FACILITAROS EL ACCESO AL TERRENO DE JUEGO
¡SE REALIZARÁ UN CHECK POINT!*

Toda la información en la sección “[Como llegar](#)”

- **ESTANCIA:** Los participantes deben ser autosuficientes y llevar todos aquellos enseres necesarios para montar su propio campamento sin depender de la organización.

Timing Evento:

- **VIERNES:**

18:00 Apartir de esa hora se relizara la recepci3n de jugadores que ya sepan llegar por su y montaje de Campamento. Si hay maestros de gremio estos podran funcionar, se realizara el juego social que alos participantes les apetezca. La taberna estara operativa.

- **SÁBADO:**

- **8:00 a 10:00** Recepci3n de participantes (llegar tarde acarrear3 penalizaciones (*ingame*), y montaje de Campamento. Aquellos aventureros que finalicen antes, ¡podr3n disfrutar del juego propiamente dicho! A LAS 8:30 UNICO CHECK POINT!

- **10:00 a 11:00** Chequeo de Fichas Personaje, Tata de Armas y valoraci3n del equipo. Venid con las Fichas realizadas para facilitar la labor de la Orga y no tener retrasos absurdos.

- **A partir de las 11:30** estamos *IN TIME* y puede pasar de todo as3 que m3s os vale estar listos. Presentaci3n del EVENTO a cargo del Alcalde de Gaberburg.

- **14:30 a 15:30** COMIDA Podras comer pagando en € la Comida en la Taberna de “Bastimento” o en tu tienda lo que te traigas de casa.

- **18:00 a 19:00** Finalizaci3n del Battlefield.

- **19:30** Preparacion Cena de Hermandad entre campamentos (con hoguera a lo asterix y obelix). Esta cena la ofrece la taberna “Bastimento” y para degustar-la deber3s contactarles previamente en su website para encargar/pagar el menu.

- **22:30...** KING OF FIGHTERS en la arena de Gaberburg!

- **DOMINGO:**

- Desayuno, recoger campamento y para casa.

¡Como Llegar!

Atencion que ha cambiado!

LHDA establece un punto de control (Check Point) donde recibirá a los participantes, validará la inscripción y los guiará hasta la localización de juego.

La ubicación del punto de control es el AYUNTAMIENTO DE MONTMAJOR, municipio muy cercano a la zona de juego.

DIRECCIÓN GPS: Plaça del Mercat, 1, Montmajor. Barcelona.

Horario del Check Point:

• 8:30AM,

Sed puntuales, este es un servicio voluntario que la organización ofrece a los participantes para facilitar su llegada al lugar de juego, no se esperará a nadie más allá de las franjas horarias descritas. Cualquier participante que llegue tarde a una franja horaria de *check point* será pasada a la siguiente. Cualquier participante que llegue más tarde, no hace falta que se dirija al *check point* ya que no abra nadie allí para recibirlo y tendrá que espabilarse para llegar al terreno de juego por su propia cuenta.

Consultad los horarios de recepción de participantes en la sección “[Planning del evento](#)”.

Llegar tarde os acarreará penalizaciones *in-game*.

COMIDAS I AGAPES VARIOS.

En esta edición de Clan Wars Battlefield dispondremos de la presencia de Bastimento gestionando la taberna de Gaberburg, en la taberna podréis encontrar todo tipo de bebidas, y también os podréis nutrir con un su surtido de tapas y platillos calientes, o con un bocata como una casa de payes.

·COMIDA MEDIODIA:

Desde la organización se ofrece la posibilidad de comer en la taberna de bastimento, pero si prefieres traer tus propias vituallas podrás comer en tu tienda si ningún problema.

·CENA NOCHE:

La idea de la noche es montar una cena de hermandad entre todos los participantes, la comida de los que quieran participar en esta cena deberá reservar-se previamente a la empresa que gestiona la taberna “Bastimento, a traves de su website. <http://www.bastimentoweb.com/>

. Así como en la comida nos da igual lo que hagas, en la cena te recomendamos (que no obligamos) que reserves tu menú para participar del festin!

Un plato caliente en buena compañía al lado de la hoguera es lo mínimo que se merece todoguerrero después de todo un día de batallar!

Campamento

En esta edición se ofrecen **Tres modalidades de campamento**, en función del cual se ubicará a los participantes en la zona principal del evento o en el “suburbio”:

1. Puedes venir con tu “quechua” pero serás asignado al campamento periférico o “suburbio”.
2. Si vienes con una tienda actual bien camuflada para que dé el pego como medieval deberá ser revisada por la Organización del evento, según lo crean adecuado, el jugador será asignado al suburbio o al campamento principal.
3. Si tienes una tienda o pabellón medieval o de cualquier periodo histórico que se integre bien en el contexto del evento, serás asignado al campamento principal.

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

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

Qué llevar

- La ficha de personaje completada y ¡¡¡lista para ser revisada por los Masters!!!.
 - Ropa casual contemporánea.
 - Ropa de civil medieval.
 - Equipo de combate (si prevés ir a luchar).
 - Armas, escudos,...
 - Dinero real (€) para gastos reales para pagar en la taberna aquello que quieras beber /comer y para las compras que puedan surgir en el mercado, así como aquel que quieras canjear en el banco por mas *Κθρητες*.
 - Tienda donde dormir.
 - Saco de dormir y esterilla aislante o similar. El resto de comodidades adicionales quedan a vuestra discreción.
 - Calzado cómodo de montaña o similar.
 - Muda de ropa por si llueve.
 - Linterna camuflada o que simule un lámpara de aceite o similar (recuerda, sin fuego real).
 - Cantimplora camuflada o pellejo de agua (muy importante estar siempre hidratados para no caer víctimas del calor).
 - Provisiones para cubrir las comidas descritas en la sección [Campamento](#).
 - *Γαδρετες*, ítems varios y toda aquella parafernalia necesaria para poder desarrollar de forma creíble las habilidades de tu personaje.
-
- ·Armas de Asedio (muy recomendado si pretendéis reventar la muralla del enemigo para entrar)
 - ·¿Hemos dicho ropa? Pues eso ropas que te abriguen, porque las noches de otoño en el pre-pirineo son frías y en invierno más.

- No olvides que esto es un “Battlefield” así que nada de venir con cuatro trapos, sácale lustro a la armadura y cárgate con las protecciones necesarias para no sufrir ningún daño real en el combate.

- Es posible que el King of fighters suba de nivel e intensidad, recomendamos a los jugadores que piensan participar en él, lleven armadura acolchada, cuero o metal y casco. Por vuestra seguridad, y a menos que la Orga lo crea adecuado no se permitirá participar aquellos jugadores que no creamos correctamente equipados y protegidos.

- TIPO DE TIENDA: (si la compartes, pon el nombre de los demás jugadores debajo de la opción que selecciones). (Escribe las dimensiones de la tienda + el nombre del modelo de esta)

- Tienda contemporánea (por ej: una *ρουεσχηνα*).

- Tienda actual camuflada (adjunta un par de fotos a este formulario) (Por ej: una canadiense convertida en tienda normanda).

- Tienda o pabellón de apariencia medieval.

- Toldo.

- NOTAS : (*αδυστητα αρυί αρυελλθς σθωηηταριθς θ δυδας ρυε ηθ ζαβεζ δθηδε ρλαητεαρλας εη εςτε σθρωυλαριθ*)

- Participes de la forma que sea ¡¡¡no olvides que debes traer de casa la ficha de personaje completada y lista para ser revisada por los Masters!!!.

- Recuerda que **Clan Wars** forma parte de los eventos adscritos al *Πρωγεσθ Πηησικασιθη*, puedes usar un personaje con el que ya hayas jugado anteriormente, así como sus bienes, a otros eventos (por ej: *Δρασχηηςεστ*, otros *Clan φαρς*, *Κιηρδθωςεστ* o eventos de *Λερεηδαγια γ Λα ραττα δε Αλαςτθρ*).

- **NO OLVIDES QUE LOS PUNTOS QUE GANAS AL INTERPRETAR UN PERSONAJE PARTICIPANDO EN VARIOS EVENTOS SOLO SON PARA INVERTIR EN ESE PERSONAJE.** Si creas uno nuevo aunque lleves acumulados 20 Drachenfest jugados empiezas con los puntos base como cualquier recién llegado.

- Sin cambiar de personaje tampoco se permitirá la picaresca de si en su momento invertiste “X” puntos de personaje en una habilidad en concreto, no se contempla la posibilidad de dejar esa habilidad aparte y con los puntos recuperados coger una nueva habilidad. Los puntos gastados, gastados están señores, pensad bien en que los invertís y si queréis nuevas habilidades jugad mucho y con los nuevos puntos adquirid nuevas habilidades.

Importante

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

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

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

No se permitirá el uso de recipientes anacrónicos para el consumo de bebidas (latas, vasos, etc.) si quieres puedes traer tu cantimplora correctamente “maqueada”, tu cuerno, jarra de metal o vaso de barro cocido, pero no se permitirán objetos de cristal. En caso de no tener recipiente propio o adecuado, por el precio de 2€ en la taberna se venderán unos vasos especiales de CWT que el jugador podrá quedarse en propiedad.

Hay que guardar el decoro una vez estemos *Ἰη Τιωε*, así pues procura no llevar a la vista ropa contemporánea o no adecuada para la atmósfera y tipo de evento en el que vas a participar.

Este será un evento duro, donde estaréis expuestos a los elementos, calor o frío extremo o lluvia, así que sed previsores.

Con el importe de la entrada el participante está comprando el derecho de uso de una finca rural privada y un seguro de RC que da cobertura en caso de Accidente.

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

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

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

Esta edición de **Clan Wars** se celebra en una finca privada, el alquiler de la cual y derecho a uso se sufraga cada jugador con el pago de la entrada, no se permitirá el acceso al terreno de juego a ninguna persona que no disponga de la entrada.

Exceptuando casos muy puntuales, de los que hayamos sido puestos en antecedentes con antelación y que dispongan de la aprobación previa de los organizadores del evento.

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

- Ser menor de la edad permitida para jugar el evento. (+16 con autorización de tutor legal)

- No traer completada y firmada la descarga de responsabilidad.
- En caso de incumplimiento de las normas de juego.
- En caso de alterar el correcto desarrollo del evento.
- Si hace caso omiso de las indicaciones que le den árbitros o/y organizadores del evento.
- En caso de crear disturbios y alterar los ánimos de más participantes y no colaborar en hacer de este un evento mejor, siendo su presencia un problema para la Organización y un disgusto para los jugadores.
- No respetar el entorno de juego.

Si no tienes claro el poder respetar y asumir dichos puntos por favor no vengas al evento.

