

CUENTOS DE *Rhœas*

- SISTEMA R.O.A.M. -
Reglamento orgánico de ambientación medieval

THE
ROAMERS

ÍNDICE



1. Introducción.....	3
1.1. Los juegos de rol.....	3
1.2. El softcombat.....	4
1.3. Conceptos básicos.....	4
2. Convivencia.....	6
2.1. Play to flow.....	6
2.2. Respeto.....	6
3. Aventura.....	8
3.1. Puntos de vida y muerte.....	8
3.2. Pasaporte.....	10
3.3. Día a día.....	10
3.4. Viajes y mazmorras.....	12
4. Habilidades y combate.....	13
4.1. Habilidades.....	13
4.2. Habilidades sociales.....	13
4.3. Combate.....	14
5. Economía.....	18
5.1. Profesiones.....	18
5.2. Microeconomía.....	19
5.3. Macroeconomía.....	20



INTRODUCCIÓN



Este manual ha sido creado y editado por la asociación cultural The Roamers, con sede en Madrid, España. Se trata un conjunto de reglas para hacer partidas de rol en vivo con softcombat, ambientadas en la Edad Media.

Eres absolutamente libre de usar estas reglas para tus propias partidas, así como de modificarlas siempre y cuando dejes inalteradas esta introducción y los créditos finales (puedes añadir una introducción y créditos adicionales con tu propia información). También eres libre de inspirarte en este manual y añadir algunas ideas del mismo a tu sistema.

Si eres miembro de otra asociación o de cualquier grupo de amigos ajeno a The Roamers, gracias por confiar en nuestro trabajo para reglar o ambientar tus partidas.

LOS JUEGOS DE ROL

Un juego de rol es aquel en el que los jugadores interpretan el papel de otros personajes cuyas habilidades o características pueden ser muy distintas a las tuyas. En la mayoría de las ocasiones, la capacidad del jugador para hacer una u otra acción dependerá de quién es su personaje y no de quién es él. En definitiva, es un teatro interactivo basado en la improvisación en el que las tramas vienen predefinidas en líneas generales pero son las acciones de los jugadores las que decidirán cómo se resuelve la historia.



A diferencia del rol de mesa, en el rol en vivo son los jugadores los que interpretan las acciones de sus personajes, en lugar de describirlas verbalmente. Si bien ciertas situaciones o consecuencias del azar se pueden simular con dados, mini juegos o cualquier otro método, la mayoría de las acciones que el jugador quiera realizar no tendrá que declarárselas a un máster, sino simplemente hacerlas.

EL SOFTCOMBAT

El softcombat es una modalidad lúdica de lucha que trata de recrear las batallas medievales con armas forradas de materiales blandos que permiten ejecutar ataques y técnicas de forma espectacular sin temer por la seguridad de los participantes.

CONCEPTOS BÁSICOS

PJ o Personaje: Personaje Jugador. Se refiere al personaje que interpreta un jugador durante la partida. Los jugadores tienen total libertad de acción dentro de la partida. Por supuesto, sus acciones tienen consecuencias: esto es lo esencial en todo juego de rol.

PNJ o Personaje No Jugador: Es un personaje encarnado por un miembro de la organización o un colaborador. Aunque a veces actúan con sus propios intereses, no disponen de total libertad de acción y a menudo sus decisiones están influenciadas por un guión. **Máster:** Es un miembro de la organización que, en ese momento, no interpreta a ningún personaje. En su lugar hace de árbitro y guía del juego para los jugadores.

Jugador: Todos y cada uno de los participantes que no son parte de la organización.



PV: Puntos de Vida. La cantidad de golpes que puede recibir un personaje antes de quedar KO. Un personaje siempre queda KO automáticamente cuando sus PV llegan a 0.

Registro: Separa las etapas de juego en distintos periodos. Hay efectos que duran un registro. Los registros se dividen en tres periodos. Antes de comer, después de comer y después de cenar off-rol.

Sobre: Durante el juego te encontrarás distintos tipo de sobres, estos sirven para describir situaciones espontáneas. Si pone devolver este sobre a los másteres tendrás que guardarte el sobre hasta encontrar uno, de lo contrario lo vuelves a dejar donde estaba después de resolver la situación.

Fuera de juego: Offrol. Con el puño levantado. Dejamos de ser nuestro PJ mientras mantengamos el puño en alto. Lo ideal es usar esto lo menos posible, tanto para nuestra experiencia como para la de los demás.



CONVIVENCIA



PLAY TO FLOW

Promovemos, por encima de todo, la inmersión y el roleo. Con **“play to flow”** nos queremos referir a una forma de jugar, la cual se basa en la **creación conjunta de momentos, tanto por nuestra parte como por la de los jugadores**. Queremos que la sensación de juego sea más orgánica y fluya de manera natural, dar las facilidades y el ambiente para que todas las historias que puedan desarrollarse en la partida se lleven a cabo creando una experiencia conjunta mayor.

Una de las formas para que todo fluya a la que nos acogemos es que, muchas de la veces, no habrá una resolución a un reto clara y concisa, como en la vida misma, y **será labor de los personajes ver como actúan e intentan superarlo, dejando a los másters ver el grado de éxito en dicho reto**.

No obstante, **esto no es un rol únicamente interpretativo**. Hay partes **más regladas**, como **el combate** (marcando los gritos básicos y puntos de vida) **o las habilidades sociales** (basándonos en el “sistema really”), para mantener una base que todo jugador conoce.

RESPETO

Ante todo, **una partida de rol en vivo es una convivencia donde coincidir y conocer nuevos amigos**. Aunque sea de sentido común, destacamos que cualquier insulto, falta de respeto, robo o agresión fuera de lo meramente interpretativo podrá ser valorado por los



organizadores como acto merecedor de la expulsión del jugador tanto del evento en curso como de los venideros.

La ruptura o deterioro del atrezzo o pertenencias de un participante correrán a cargo del dueño a no ser que quede probada una actitud premeditada por parte del jugador que rompió el objeto en cuestión.

Por el bien del juego, **no se cuestionarán las decisiones de los másteres hasta que finalice la sesión de juego.** Si no sabes por qué se te está diciendo que hagas algo o los motivos por los que algo está sucediendo, ten en cuenta que hay muchas tramas, eventos y habilidades de otros jugadores de los que eres desconocedor. Ir contra los dictámenes de los másteres, amén de empobrecer tu experiencia de juego, puede arruinar la de los demás jugadores y, en casos extremos, podría ser penalizado por los organizadores.



LA AVENTURA



El mundo es un lugar peligroso y explorarlo conlleva sus riesgos. Aquí vamos a tratar todo aquello que pueden encontrar los personajes durante sus aventuras.

PUNTOS DE VIDA Y MUERTE

Cada jugador tiene los **Puntos de Vida (PV)** reflejados en su ficha. Este valor numérico indica la cantidad de golpes, heridas y otros daños que puede aguantar tu personaje antes de quedar inconsciente.

Si el personaje lleva **armadura**, se le dará un valor de PV extra según su peso y lo acorde que sea con el personaje, llegando a un acuerdo de jugador y organización para añadirlos a su ficha de personaje.

Cuando por cualquier motivo tus PV llegan a la cantidad de 0, tu personaje cae desfallecido entrando en el **estado KO**. Aunque todavía vivo, se encuentra tan maltrecho que puede ser rematado, saqueado, o llevado a rastras por otros individuos. En caso de que en un periodo de unos cinco o diez minutos nadie interactúe contigo, recuperarás la conciencia. **Solo hay dos formas de que un personaje muera: siendo rematado KO o siendo afectado por una habilidad o golpe LETAL (independientemente de los PV).**

Por parte de la organización, recomendamos que **todas las muertes tengan peso** y sentido para las tramas e inmersión de todos los



afectados, pero **sobre todo para la víctima**. Si vas a matar a alguien, recuerda que esa persona no tiene forma de volver con su personaje, así que intenta que la escena sea merecedora de ese sacrificio. Recuerda que podrías ser tú quien vaya a morir, y seguro que te gustaría vivir el momento si este es coherente y además otorga una **escena que merece la pena ser recordada**.

En caso de que un efecto o un jugador te **mate definitivamente**, deberás volver a la ciudad principal y contactar con un máster para que te explique qué puedes hacer a partir de ese momento. Dependiendo de la ambientación podrás interpretar a otro personaje, dedicarte al *monstering*, ser un fantasma o cualquier otra actividad; pero no te preocupes, tu diversión no se habrá acabado.



PASAPORTE

Cuando te sea entregada tu ficha junto a tu historia y todo lo necesario para comenzar a jugar, se te entregará, además, **un pasaporte con toda tu información de personaje necesaria para jugar sin necesidad de recurrir a la ficha**. En él estará la información base que necesitas saber: habilidades, profesiones, etcétera. **Este pasaporte está en juego, es tu documentación; es decir, puede ser robado y usado para asuntos de trama**. Pero tranquilo, en caso de perderlo no pierdes las habilidades, tan solo el papel que acredita quién eres ante la ley.

A pesar de tener escritas las habilidades del personaje en el mismo, si alguien encontrara un pasaporte ajeno, no podrá leer ni conocer sus habilidades.

DÍA A DÍA

A lo largo de partida, lo más normal es que te encuentres con **sobres**. **Éstos representan la narrativa de lo que está sucediendo**; puede ser que te has acercado demasiado a un panal de avispas y te han picado, provocando 1 PV menos, o incluso una caminata por el campo en la que le has dado una patada a una piedra y revelado una extraña llave debajo de la misma que podría iniciar una aventura. Todo es posible.

Existen distintos tipos de sobres:

1. Los sobres que todos pueden abrir. En la parte frontal del sobre vienen dos señales visuales simples:

(?) - Los sobres con una interrogación **pueden ser abiertos a elección** del jugador.

(!) - Los sobres con la exclamación **deben de ser abiertos obligatoriamente** cuando son encontrados.



2. Sobres con indicaciones para ser abiertos: nombres, profesiones o cualquier otro requisito más específico.



Además de los sobres cerrados, pueden existir **hojas de carácter explicativo** que describan algo que haya sido imposible de recrear al completo o se le quiera dar alguna explicación extra. Estas hojas irán plastificadas y estarán sujetas al lugar en cuestión. En este caso, **todo el mundo puede leerlas.**

VIAJES Y MAZMORRAS

A lo largo del juego es posible encontrarse con **escenarios que no están integrados en la partida de manera convencional, sino que, por sus características, deben ser preparados aparte: los viajes y las mazmorras.**

Para las mazmorras, encontrarás un sobre que indica la entrada a dicha mazmorra. Solo tienes que entregárselo a un máster para que se empiece a preparar. Las mazmorras que requieren más tiempo se llevarán a cabo entre los diferentes registros de la partida para ganar fluidez en el juego.

El caso de viajar es algo más complicado. En primer lugar, avisa a un máster de dónde quieres ir. Este, tras evaluarlo, te indicará el tiempo estimado de viaje de tu personaje y si es necesario algo para el trayecto. Es posible que ir a un lugar muy alejado implique el que no se pueda volver con el personaje para acabar la partida, aunque siempre puedes seguir jugando como PNJ, por ejemplo.



HABILIDADES Y COMBATE



HABILIDADES FÍSICAS

Las habilidades de los personajes vendrán especificadas en su ficha de personaje y debidamente explicadas. En esta versión del manual para los jugadores no vienen listadas todas las habilidades para evitar romper la magia del juego. **Basta con interpretar los efectos narrados por el jugador que usa la habilidad.** Casi todos los efectos son muy sencillos y de interpretación lógica.

Por ejemplo: Anna golpea a Joseph con su arma diciendo «¡Aturdir!». A continuación, Joseph deberá interpretar que ha recibido un duro golpe y está aturdido.

Durante la partida encontrarás varios estados que tendrás que interpretar siguiendo tu propio criterio. No obstante, **los únicos estados básicos que sí tendrás que conocer para que la partida sea fluida serán los siguientes:**

- **Multiplicadores:** Se grita para indicar cuánto daño ha hecho ese golpe. Se puede gritar: «¡Doble!», «¡Triple!».
- **Inmune:** Se grita para especificar que el estado, habilidad o golpe no te afecta.
- **Letal:** Causa de muerte instantánea.
- **KO:** Inconsciente. Sentado o tumbado en el suelo, inmóvil.

HABILIDADES SOCIALES

Como se ha descrito en el punto anterior, cada jugador dispondrá de sus habilidades y de las palabras que tendrá que decir para poder interpretar o facilitar la interpretación de otros jugadores.



Sabemos que las habilidades sociales muchas veces son difíciles de interpretar o que pueden causar conflicto. Para que fluya la interpretación y no saquemos de situación a los implicados, usaremos la palabra **«REALMENTE»**.

Por ejemplo: Draco posee la habilidad «Seducir» y se ha fijado en Abel. Draco deberá iniciar una conversación con él y, durante la conversación, deberá decir: «REALMENTE tienes ganas de estar conmigo, de acostarte conmigo» o lo que describa su habilidad.

Las circunstancias que puedan darse con esta palabra son muy variadas. *Por ejemplo, puede que una persona con un fuerte carácter dé uso a su habilidad de «Intimidar» para amedrentar a sus enemigos con la oración: «REALMENTE me teméis».*

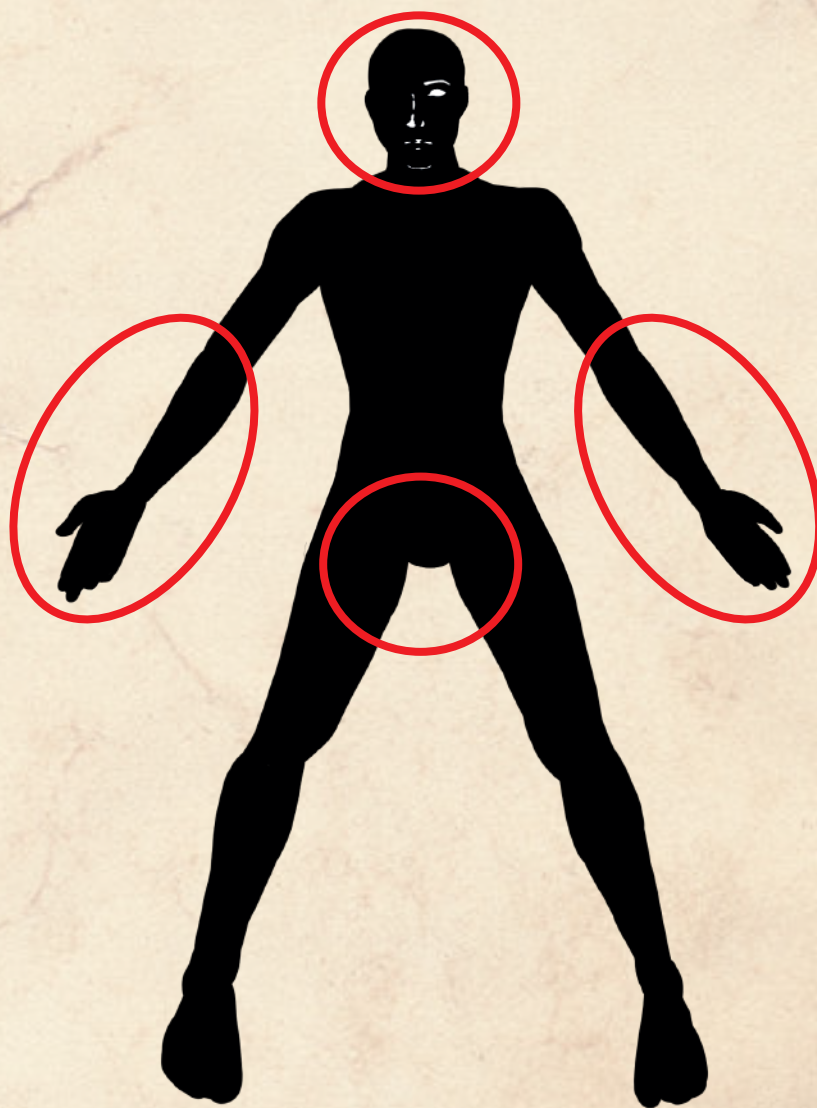
Normalmente, **este tipo de habilidades estará limitado** y se anima que se use para **dar pie a momentos de interpretación con el objetivo de enriquecer la partida**.

COMBATE

REGLAS BÁSICAS DE COMBATE

Este es el conjunto básico de reglas que seguiremos para recrear las peleas, escaramuzas y batallas durante la partida. Son normas básicas para mantener la seguridad durante el evento.

1. Los golpes de mano a codo así como en la cabeza no puntúan. Golpear intencionadamente en la cara o los genitales será penalizable.



2. Un luchador no puede recibir más de un golpe del mismo adversario en menos de un segundo. Sabemos que el tiempo es algo muy subjetivo en una situación intensa, pero lo que debe quedar claro es que no se puede golpear al adversario múltiples veces de forma continua.

3. Un jugador que sufra una caída (hinca ambas rodillas en el suelo o lo toca con su trasero, plexo solar o espalda) nunca es golpeado en el suelo. En su lugar, se le ayuda a levantarse y se le pregunta si está bien y si se ha hecho daño. En caso de que pueda seguir luchando se le deja adoptar su guardia. A efectos de combate



contará como que el jugador caído ha sufrido un ataque por parte de todos aquellos adversarios que estuvieran a una distancia de cuerpo a cuerpo contra él.

4. Está prohibido cualquier intento de zancadillear, retener o agarrar al adversario, su arma o cualquiera de sus pertenencias.

5. Un jugador golpeado sufrirá 1 Punto de Daño a no ser que una regla o habilidad especial indique lo contrario.

PELEAR SIN ARMAS

Cuando los jugadores **se pelean con sus puños se informan del valor de Pelea (indicado en la ficha de personaje) de cada uno para después interpretar la pelea.** El vencedor será el que tenga el valor de Pelea más alto. En caso de empate, la pelea finalizará en tablas con ambos contendientes demasiado agotados para seguir.

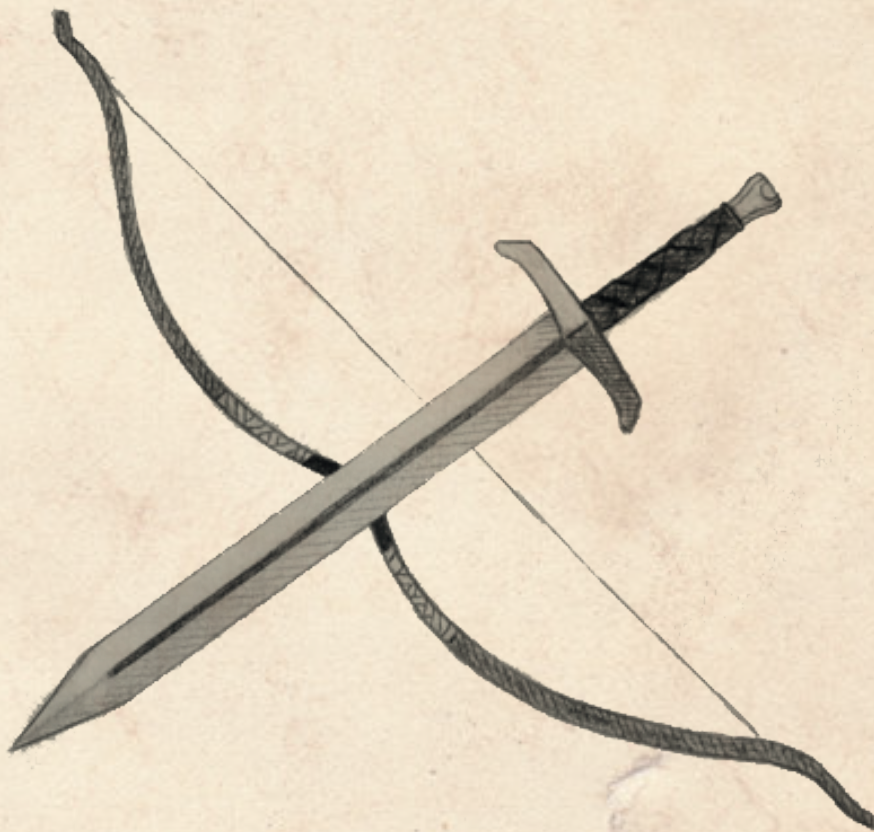
Si hay más de dos jugadores en la refriega, los valores de pelea de ambos bandos se sumarán y se resolverá de la misma forma.

Al conocer el valor de Pelea del contrincante, no se podrá retroceder en la misma. Es decir, si yo sé que mi contrincante tiene más Pelea que yo porque así me ha informado, no puedo echarme atrás en la pelea, pues de manera abstracta ya nos estamos peleando y, por tanto, he de perder contra su superioridad en pelea **En caso de que los puntos de Pelea doblen los puntos del contrincante, este quedará K.O. después de rolear la pelea.**

COMPETENCIA CON ARMAS

Cuando se lucha con un arma y NO se posee la habilidad «Competencia con armas», tus posibilidades de victoria son muy remotas. Por ello, tu arma pasa a ser un arma improvisada. Puedes utilizarla con normalidad pero en cuanto pierda 1 PV el jugador que la empuña, resultará K.O.

Si el jugador sin la competencia posee el arma pero no entra en combate no resultara K.O.



ECONOMÍA

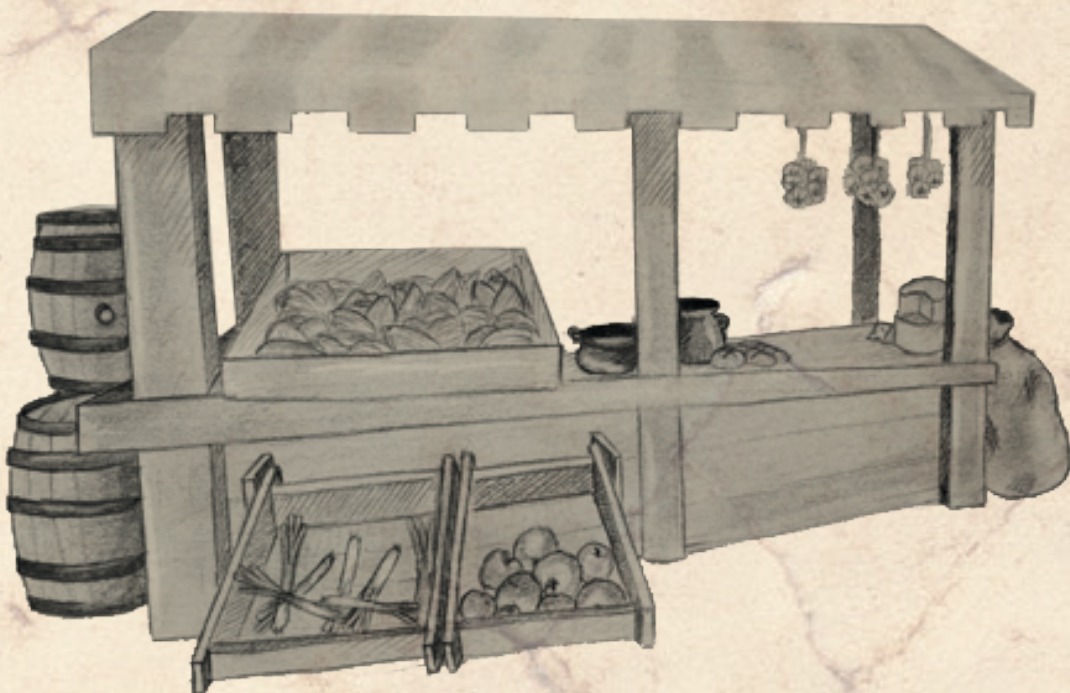
PROFESIONES

Las profesiones han sido simplificadas para evitar el exceso de gamificación que saca de juego. **En lugar de ser habilidades de recolección o farmeo, las profesiones serán una herramienta social** que verá reflejada su importancia en el sistema de proyectos y concesión de contratos (cuya explicación aparecerá en la ficha de personaje de cada persona con profesión).

Las habilidades de profesión, si tienen alguna, serán puestas en la ficha de cada jugador, así como los requisitos que estas conllevan.

Algunas de las profesiones que veremos en partida son:

Joyería - Sanación - Herrería - Carpintería - Cocina - Masaje -
Peletería o sastrería - Alquimia



MICROECONOMÍA

Todos los objetos, recursos, monedas y demás útiles que tendremos encima forman parte de nuestra microeconomía para desarrollar nuestra aventura como mejor que creamos .

Monedas:

Existen 3 tipos de monedas: las monedas de oro, de plata y de cobre. El valor de cada una de las monedas es:

Moneda de oro: 1 oro = 5 platas = 25 cobres.

Moneda de plata: 1 plata = 5 cobres.

Moneda de cobre.



Recursos especiales:

Algunos recursos clave podrán farmearse o comprarse durante el juego y no podrán ser suplidos por la imaginación. Estos recursos suelen tener un fuerte vínculo con tramas o ambientación de la partida, con lo que su consecución desarrolla aventuras y eventos.

Por ejemplo: las gemas, el lapislázuli, el acero estelar...



MACROECONOMÍA

Para transacciones o tratos de alto nivel económico no se utilizarán las monedas sino cheques o contratos vinculantes realizados ante una autoridad superior.

El comercio a gran escala no se verá limitado al capital económico, sino que será extendido a materias primas, servicios, contratos públicos..., a discreción de los jugadores. Tanto los cheques como los contratos de intercambio de bienes y servicios serán facilitados a los jugadores cuando los necesiten.

En cada ficha vendrá especificado los bienes y posesiones con las que poder negociar, mejorar o lo que el jugador imagine que pueda hacer con ellos.

Por ejemplo: un personaje que posee una explotación de árboles puede exportar sus materiales para la reparación de un antiguo puente que nadie sabe adónde lleva. Quizá este propicie el inicio de una gran aventura o simplemente le dé la posibilidad de vender la explotación y ganar riquezas que puedan servirle en un futuro.

En cualquier caso, animamos al uso de la imaginación respecto a las posesiones del personaje y lo que puede hacer con ellas.

THE
ROAMERS