

DOCUMENTO DE DISEÑO

¿DÓNDE JUGAMOS?

Cuentos de Rhoegas se desarrolla en un **entorno similar a la Centroeuropa bajomedieval**, cercana en tiempo y costumbres al Renacimiento, caracterizada por una idiosincrasia prácticamente idéntica aunque mucho más abierta y respetuosa. Al menos, en lo que a las gentes de **Rhoegas** respecta. El pueblo de **Olmas**, el cual conquistó a Rhoegas hace casi dos años (desde nuestra primera partida) se asemeja mucho más a la sociedad machista y dictatorial típica de la edad media. Tampoco encontrarás a la **Iglesia del Unismo**, aquella que reza al Único como el dios singular que rige el mundo, abierta a otro tipo de creencias.

El mundo se caracteriza por una **baja fantasía encubierta**. ¿Qué queremos decir con esto? Que no verás a elfos y a orcos campando a sus anchas por los pueblos, ya que no existen. **Todo es aparentemente normal pero, desde hace tiempo, los habitantes de Rhoegas comenzaron a sufrir episodios extraños y paranormales.** Poco a poco, y de **manera concentrada**, empiezan a descubrir la existencia de otras fuerzas sobrenaturales que van de la mano con un nuevo pasado histórico.

Si quieres saber más, puedes echarle un vistazo al Manual de Ambientación en nuestra web.

¿QUÉ PODEMOS JUGAR?

El rol se erige sobre **tramas sociales en las que prima el drama y el roleo**. Los dos grandes grupos son las tramas políticas y las mágicas. En algunos momentos éstas se cruzan y, por supuesto, hay muchas

otras aventuras dispuestas para los personajes: dramas personales, investigación de asesinatos o robos, intrigas mercantiles, revoluciones científicas y filosóficas... Y, de vez en cuando, incluso darte de palos con algún que otro enemigo.

Nuestro objetivo es que, **aunque el personaje esté orientado a una trama concreta, el jugador se sienta libre de meter las narices donde quiera.** ¡Eso sí! Los sucesos no van a ir a por ti: tú deberás buscar las tramas, tirar del hilo e involucrarte cuanto quieras por ti mismo. Aunque los másteres podamos estar para ayudar y orientar, lo esencial es que **el jugador descubra el mundo a su ritmo**, se arriesgue y apueste por aquello que más le atrae.

¿CÓMO VAMOS A JUGAR?

Promovemos, por encima de todo, la inmersión y el roleo. No podemos asegurar que todos los jugadores tengan nuestros mismos principios de *play to flow*, pero sí que todas las tramas que nosotros planteamos están basadas en ello. No vamos a imponer unos requisitos cerrados para superar los retos que os planteamos. De hecho, muchas veces no habrá ni requisitos: **todas las aventuras son lo suficientemente abiertas para que vosotros, en sintonía con el mundo, utilicéis vuestra imaginación para superarlas.**

No obstante, **esto no es un rol de estilo nórdico. Tenemos un Sistema a través del cual regulamos algunas partes del juego de rol**, como el combate (marcando los gritos básicos y puntos de vida) o las habilidades sociales (basándonos en el "sistema really"). El propósito del documento de sistema es ayudar a aquellos que no tienen tan claras las posibles interpretaciones de manera intuitiva, dando unas bases comunes para todos los jugadores.

Si quieres más información, échale un ojo al Sistema que hemos publicado en nuestra web.