



◆ ◆

LAS EDADES DE LOS ANILLOS

SISTEMA
DE JUEGO

◆ ◆

LAS EDADES DE LOS ANILLOS

LA ALIANZA DEL BOSQUE



ÍNDICE

1. *Introducción*

¿Qué es el Rol en Vivo?

2. *Elementos de un ReV*

Elementos básicos

Normas básicas

Señales visuales

Palabras clave

Sobres de Ambientación

Registros de tiempo

3. *Combate*

Normas generales

Armadura

Daños y zonas de impacto

4. *Salud*

Estados alterados

Vicios o Defectos

Comida y subsistencia

Muerte

5. *Habilidades*

Habilidades de combate

Habilidades de profesión

Habilidades secretas

6. *Economía*

Monedas y Piedras preciosas

Recursos y Construcciones



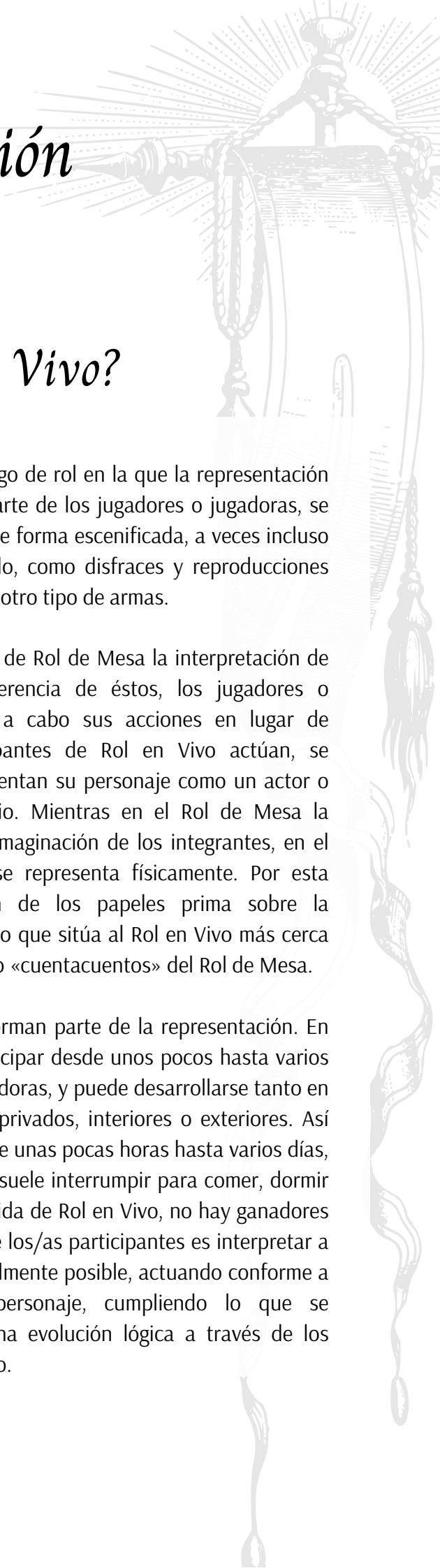
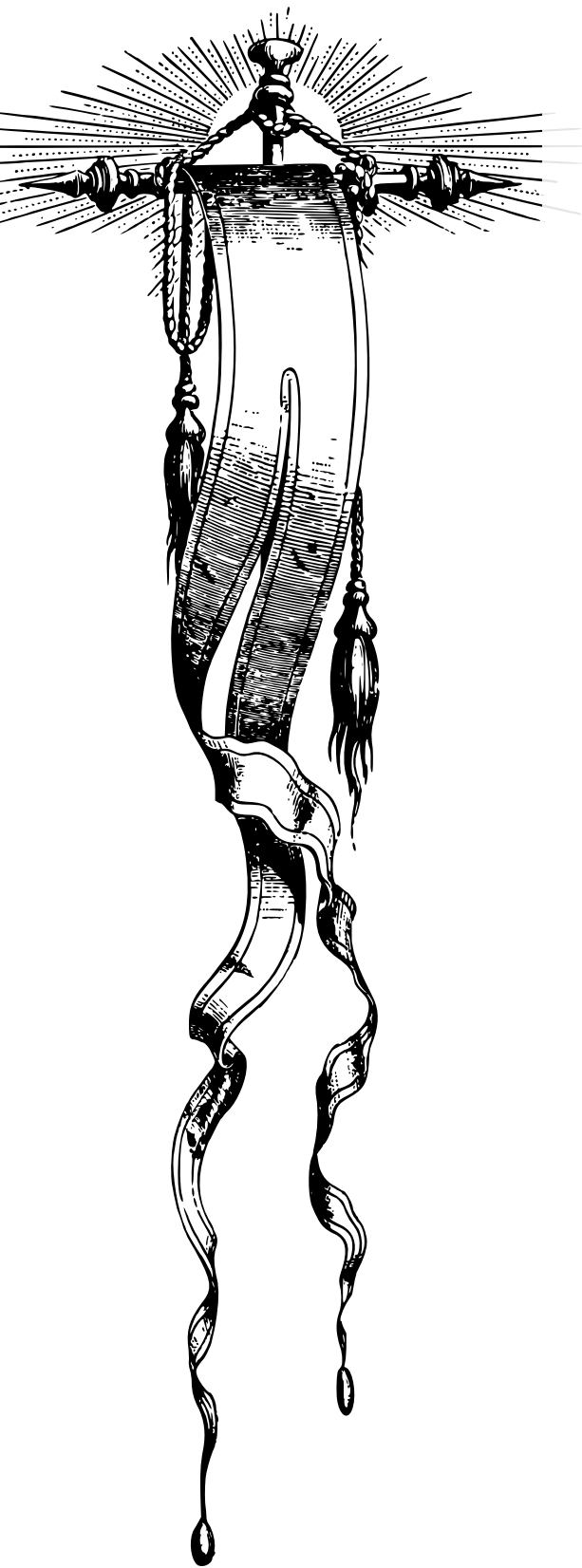
1. Introducción

¿Qué es el Rol en Vivo?

Es una modalidad de juego de rol en la que la representación de los personajes, por parte de los jugadores o jugadoras, se realiza en tiempo real y de forma escenificada, a veces incluso con el atuendo apropiado, como disfraces y reproducciones inofensivas de espadas u otro tipo de armas.

Comparte con los juegos de Rol de Mesa la interpretación de personajes, pero, a diferencia de éstos, los jugadores o jugadoras deben llevar a cabo sus acciones en lugar de declararlas. Los participantes de Rol en Vivo actúan, se mueven, hablan y representan su personaje como un actor o actriz sobre un escenario. Mientras en el Rol de Mesa la acción transcurre en la imaginación de los integrantes, en el Rol en Vivo la acción se representa físicamente. Por esta razón, la interpretación de los papeles prima sobre la narración de la historia, lo que sitúa al Rol en Vivo más cerca del teatro que del aspecto «cuentacuentos» del Rol de Mesa.

No hay público; todos forman parte de la representación. En una partida pueden participar desde unos pocos hasta varios miles de jugadores y jugadoras, y puede desarrollarse tanto en espacios públicos como privados, interiores o exteriores. Así mismo, puede durar desde unas pocas horas hasta varios días, en los cuales el juego se suele interrumpir para comer, dormir y descansar. En una partida de Rol en Vivo, no hay ganadores ni perdedores, la meta de los/as participantes es interpretar a sus personajes lo más fielmente posible, actuando conforme a las motivaciones del personaje, cumpliendo lo que se propongan y dándole una evolución lógica a través de los eventos que vaya viviendo.





2. Elementos de un ReV

Elementos básicos

Árbitros de Juego (máster):

Los/las másteres se encargan de realizar todo el evento en general. Redactan el Sistema de Juego y sus normas, crean las tramas y los/as personajes, además de controlar la partida para que se complete sin problemas e informar a los/as participantes, asesorándoles en todo momento.

Los/as másteres también actúan como la máxima autoridad dentro de la partida. La palabra de un máster debe ser cumplida; de lo contrario, el jugador o jugadora recibirá penalizaciones o la expulsión del evento.

El máster se identifica de dos maneras dentro de las partidas: el/la Máster Fantasma, y el/la Máster Personaje No Jugador.

– El/la Máster Fantasma.

Ronda por toda la partida, invisible para todos los jugadores, resolviendo dudas, arbitrando situaciones y solucionando problemas en general.

– El/la Máster Personaje No Jugador (PNJ).

Se caracteriza porque el máster interpreta un personaje dentro de la partida. Cumple las mismas funciones que el Máster Fantasma, pero también interpreta un personaje que interactúa con los jugadores como uno más. Conviene cuando se interactúa con un master de este tipo aclarar si se quiere hablar de temas de la partida, dudas, etc. pues de forma habitual estos masters estarán interpretando a sus personajes y responderán a los jugadores de forma acorde.



2. Elementos de un ReV

Elementos básicos


PNJs:

Los PNJs (Personajes No Jugadores/as) son personajes interpretados por masters o jugadores/as voluntarios que intervienen en la historia (por ejemplo actuando como enemigos o aliados, dando tareas a los jugadores, etcétera) pero que a diferencia de los Personajes Jugadores/as (PJ), no tienen trama propia, simplemente se limitan a cumplir una función determinada.

Estos personajes no jugadores suelen ser eventuales, interviniendo en escenas determinadas, para dar acción a una partida o como objetivos de misiones secundarias.

Ficha de Personaje:

Un documento, personal e intransferible, en el que se detalla, en profundidad, toda la información que concierne al Personaje Jugador (PJ). Es facilitada al jugador para que su interpretación y el uso de las reglas durante la partida sean correctos. Es muy importante para el desarrollo de la partida pues en ella se encuentran los datos importantes referentes a tu personaje como su nombre, objetivos, relaciones sociales, equipo, historia, habilidades, personalidad, etc. Por esto recomendamos a los/as participantes la conozcan lo mejor posible.



2. Elementos de un ReV

Normas básicas

La parte fundamental de un Rol en Vivo consiste en asumir el papel de otro personaje, desde vestir hasta pensar y actuar como él o ella (de ahí la palabra rol). De esta manera, cada jugador o jugadora tiene que interpretar en todo momento a su personaje. Además, debe seguir una serie de criterios de actuación acordes al mundo ficticio y el juego en el que se encuentra para desenvolverse en él. Tampoco hay que olvidar que todo esto es una representación y que, aunque intenta ser lo más fiel posible a la realidad, se darán casos en los que los supuestos reales se representarán de otra manera, ya sea por seguridad para los participantes o por la imposibilidad de escenificar hechos o situaciones de índole fantástica. Es por eso por lo que los/as participantes, mientras el juego sigue su curso, deben ceñirse a una serie de reglas y recomendaciones que son explicadas en este reglamento.

En las partidas de Rol en Vivo, está terminantemente **prohibido el metajuego**, es decir, la acción de hablar o actuar en concordancia a datos que tu personaje no conoce, pero tú, como jugador o jugadora, sí. Por ejemplo, acercarse a un personaje al que no conoces, y llamarle por su nombre; o usar datos ajenos al conocimiento de tu personaje para favor de éste. Recuerda que tu personaje solo está presente cuando le estás interpretando. El incumplimiento de esta norma conlleva sanción, que puede llegar a ser, desde la pérdida del personaje, hasta la expulsión del propio evento.

Sed legales a la hora de jugar; las trampas solo manchan la partida y lo hacen todo mucho menos atractivo y divertido.

La autoridad del máster es inapelable. Todas las órdenes o indicaciones que haga un/a máster durante la partida deben ser respetadas por el buen desarrollo del juego. Si un/a máster considera que alguien en particular se está comportando negativamente y, a razón de ello, decide aplicarle una sanción, esa persona está obligada a acatarla. Si no ocurriera así, sería expulsada de la partida y de futuros eventos.

Tener la **Ficha del Personaje** a mano, al menos en digital, e interpretar en todo momento, mientras se esté en tiempo de juego.

Obtener aprobación de todo el equipamiento (armas, armaduras, etcétera), por parte de los encargados del **TA&TA**. O, lo que es lo mismo, superar obligatoriamente el Test de Seguridad de Armas y Armaduras antes de comenzar la partida.

2. Elementos de un ReV

Normas básicas

Adecuación de la caracterización de vuestro personaje, o lo que es lo mismo, vestirse lo más acorde posible al personaje a interpretar.

Cumplir siempre toda la **normativa de combate y seguridad** (*ver más adelante*).

Estados del jugador/a dentro de la partida:

ON ROL: Aviso para los/as participantes que indica que deben ponerse a interpretar sus personajes (normalmente antes de comenzar el juego, o al reanudarlo)

OFF ROL: Aviso para los/as participantes que les indica que deben dejar de interpretar sus personajes (normalmente tras finalizar la escena que están interpretando). Un jugador o jugadora puede ponerse a sí mismo/a en fuera de juego únicamente por una causa grave, o para aclarar alguna situación de emergencia.

¡ROLEO!: Cuando un/a participante se encuentre muy incómodo/a por la interpretación de otro/a jugador/a o se sienta abrumado/a por la misma (sea tanto física como psicológicamente), puede usar el anuncio “¡ROLEO!”. Esta exclamación refleja la incomodidad real del participante y sirve para pedir a otros/as participantes que rebajen su interpretación sin necesidad de romper el juego. Normalmente se utiliza en escenas violentas o con una carga dramática muy alta.

2. Elementos de un ReV

Señales visuales

PUÑO EN ALTO

El jugador o jugadora está fuera de juego y, a efectos de partida, no existe, con lo que ningún personaje podrá interactuar con él o ella. Se sancionará los abusos de esta señal.

TOCAR LA BARRIGA EN CÍRCULOS CON UNA MANO

El jugador o jugadora está hablando el IDIOMA ENANO.

PONER LA MANO EN EL CORAZÓN.

El jugador o jugadora está hablando el IDIOMA ÉLFICO.

GOLPEARSE EL PECHO MIENTRAS HABLA.

El jugador o jugadora está hablando en la LENGUA NEGRA.

2. Elementos de un ReV

Palabras clave

Estas palabras clave sirven para, en caso de una situación que requiera un roleo rápido, poder entender las habilidades sin necesidad de explicarlas largo y tendido. También se recomienda su uso para un roleo fluido y sin cortes. Éstas son:

¡INMUNE!

El/la personaje ha resistido la habilidad o el efecto y no le causa efecto alguno.

¡ÁREA!

Todo el mundo, hasta 5 metros de diámetro, de quien lo dice o el lugar donde se crea el efecto, se ve afectado por dichos efectos.

¡DOBLE!

El impacto hace 2 puntos de daño. Interprétalo.

¡LISIAR!

El/la personaje objetivo queda LISIADO/A del miembro golpeado.

¡ATURDIR!

El/la personaje objetivo queda ATURDIDO/A.

¡INCONSCIENTE!

El/la personaje objetivo queda INCONSCIENTE.

2. Elementos de un ReV

Sobres de ambientación

En Las Edades de los Anillos vamos a dejar atrás el clásico sistema de sobres de interrogación o admiración. En su lugar solamente habrá un tipo de sobre o carteles con una letra A o bien un dibujo concreto.

Estos carteles o sobres representarán las diferentes descripciones de entornos, sensaciones que experimenta un/a participante, olores, cambios de temperatura, descripciones de una cosa concreta. Todo ello enfocado a mejorar la inmersión de los jugadores y jugadoras en partida, sin necesidad de recurrir a un/a máster.

Estos sobres o carteles solo pueden ser retirados por un/a máster a menos que indique que se retire en la información del mismo.

Son totalmente inocuos pues no representan ninguna desventaja ni ventajas para los/as participantes. Meramente un apoyo interpretativo.

Registros y tiempos

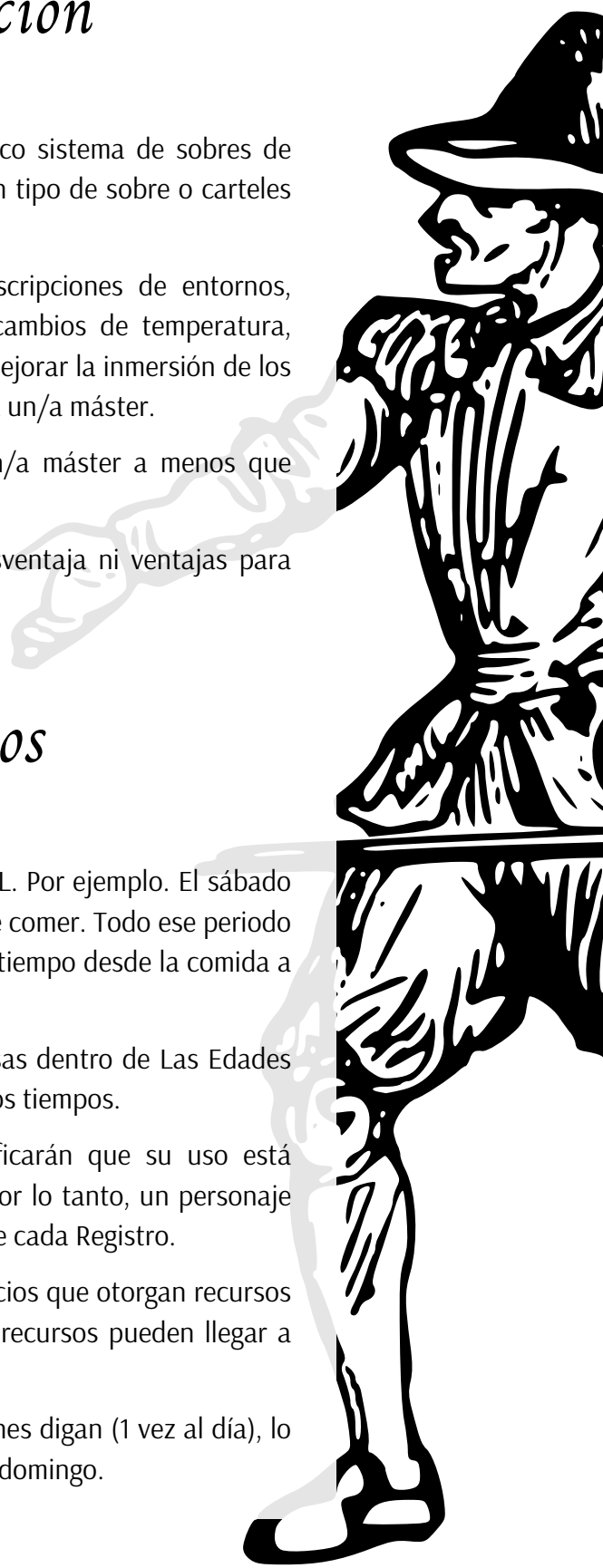
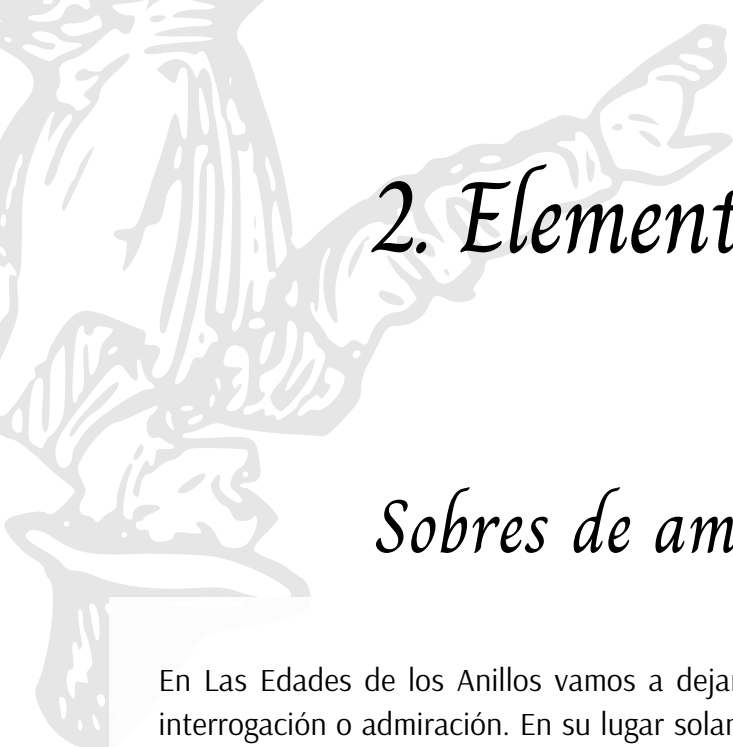
Un registro es el periodo de tiempo entre OFFROL y OFFROL. Por ejemplo. El sábado por la mañana se da el inicio de juego, y se para a la hora de comer. Todo ese periodo de tiempo se considera un registro. Lo mismo ocurre con el tiempo desde la comida a la cena, desde la cena al alto el juego de la noche, etc

¿Por qué es esto importante? Pues porque hay muchas cosas dentro de Las Edades de los Anillos en las que tendremos que tener en cuenta estos tiempos.

Por ejemplo, en habilidades. Algunas habilidades especificarán que su uso está limitado a 1 vez por registro, o 2, o las que se considere. Por lo tanto, un personaje puede usar esas habilidades esa cantidad de veces dentro de cada Registro.

También son importantes para los recursos, ya que los edificios que otorgan recursos lo hacen 1 vez por registro, y así es fácil calcular cuántos recursos pueden llegar a obtenerse con la producción actual.

También es posible que algunas habilidades o especificaciones digan (1 vez al día), lo cual significa que puede hacerse una vez el sábado y otra el domingo.



3. Combate

Normas generales

A la hora de combatir dentro de una partida de Rol en Vivo (ReV) hay que seguir unas normas de comportamiento a modo de prevención y seguridad dentro del juego, por tanto su incumplimiento será objeto de sanciones tanto dentro de la propia partida como fuera de ella negando el derecho a asistir a próximos eventos.

Respecto al sistema de lucha, debe ser moderado; no extremar la fuerza de los golpes.

Cada vez que se golpea al objetivo, con un movimiento válido, ambos adversarios deben esperar 1 segundo (aproximadamente) antes de atacar de nuevo.

- No se podrán arrojar armas que no sean arrojadizas.
- Las armas empleadas deben pasar la aprobación de los/las másteres.
- Los golpes deben ir dirigidos a las zonas válidas, explicadas más adelante.



3. Combate

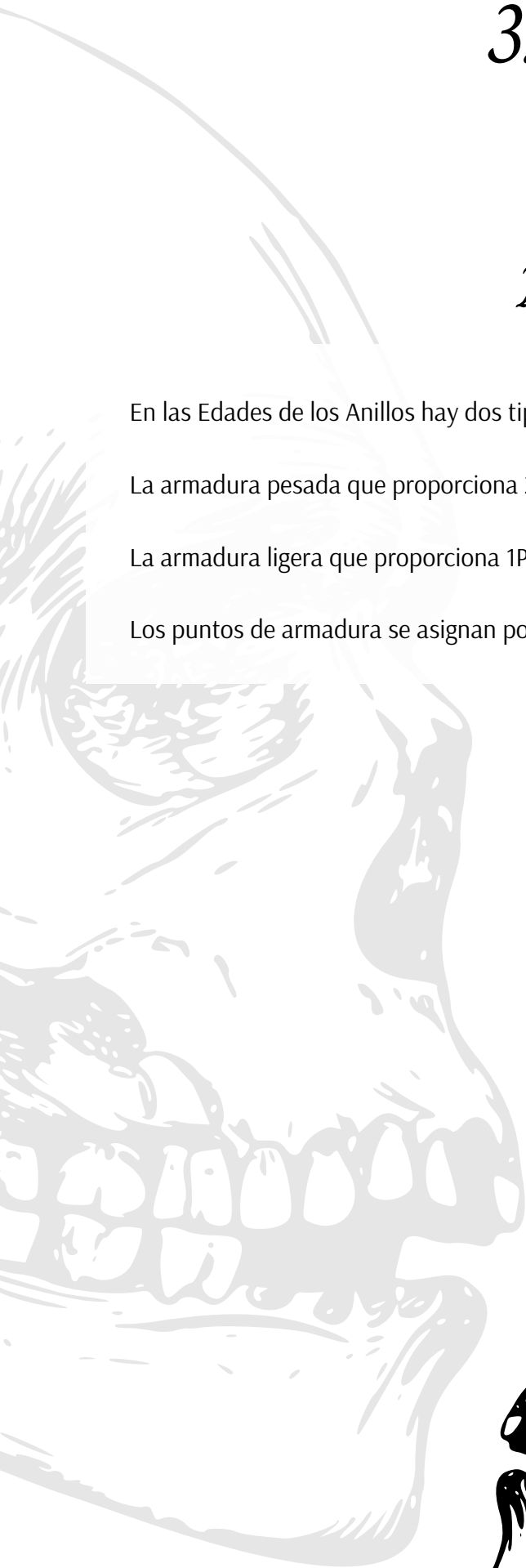
Armaduras

En las Edades de los Anillos hay dos tipos de armaduras:

La armadura pesada que proporciona 2PV al jugador que la porta.

La armadura ligera que proporciona 1PV al jugador que la porta.

Los puntos de armadura se asignan por cada máster en el Test de Armas y Test de Armaduras.



3. Combate

Daños y zonas de impacto

Las **REGLAS** de combate en ReV, no siempre estarán bajo la supervisión de un/a máster, por tanto hay que ser **LEGAL**, conocer y aplicar conscientemente estos puntos.

En caso de que se golpee en dos sitios (válidos o no) contará sólo el primero, siempre.

Durante un combate, no se puede parar el filo de las armas de los/as oponentes con la mano u otras extremidades.

Si dos oponentes se golpean, de manera válida, al mismo tiempo, ambos golpes puntuarán con normalidad.

Los golpes tienen que ser contundentes; los simples roces no contarán como golpe. Sin embargo hay que controlar la fuerza, se trata de pasarlo bien, no de hacer daño.

Todas las armas hacen 1 punto de daño, excepto cuando se aplican ciertas habilidades.

Para el empleo de habilidades en pleno combate, éstas deben ser "cantadas", ya sean habilidades ofensivas o defensivas (prevención y sanación de daños). Una vez "cantadas", deben realizarse las instrucciones a seguir en la descripción de cada habilidad.

Hay que rolear el movimiento de las armas en todo momento, es decir, blandirlas como si se sostuviera el PESO REAL del arma.

En caso de conflictos no resueltos entre dos o más participantes, se debe acudir a un/a máster y aceptar su juicio.



3. Combate

Daños y zonas de impacto



Zonas **Válidas** de Impacto.



Zonas **NO** Válidas de Impacto.



Zonas en las que se debe **extremar la precaución** con la fuerza de los golpes.

4. Salud

Estados alterados

HERIDO/A. Ocurre cuando el jugador o jugadora pierde 1 o más Puntos de Vida. Puede curarse de diferentes maneras, por ejemplo con VENDAS y UNGÜENTOS aplicados por personajes con conocimientos de medicina. Deberá rolear cierta molestia en la zona herida.

ATURDIDA/O. Cuando un jugador o jugadora sufra ATURDIDO/A, deberá rolear este estado apoyando una rodilla en el suelo, dejando cierto margen al sentido común (un personaje no puede arrodillarse rápidamente, en menos de un segundo). El estado se cura al incorporarse.

INCONSCIENTE. El personaje se encuentra INCONSCIENTE. Deberá curarse con VENDAS y la atención médica especializada. Cuando este estado sea causa de la pérdida de Puntos de Vida, tras reanimarlo, también se deberá sanar el estado alterado HERIDO/A. Existen habilidades que permiten dejar INCONSCIENTE a un jugador o jugadora sin necesidad de quitarle Puntos de Vida. Si el personaje no ha recibido sanación tras unos pocos minutos (aplicar la lógica), morirá (sólo si se está a 0 Puntos de Vida).

ENVENENADO/A. El personaje que sufre ENVENENADO/A deberá sanarse por medio de un antídoto. Si no ha sanado este estado al final del registro, en el siguiente caerá INCONSCIENTE y morirá a los tres minutos, en los cuales deberá sanarse el estado ENVENENADO e INCONSCIENTE.

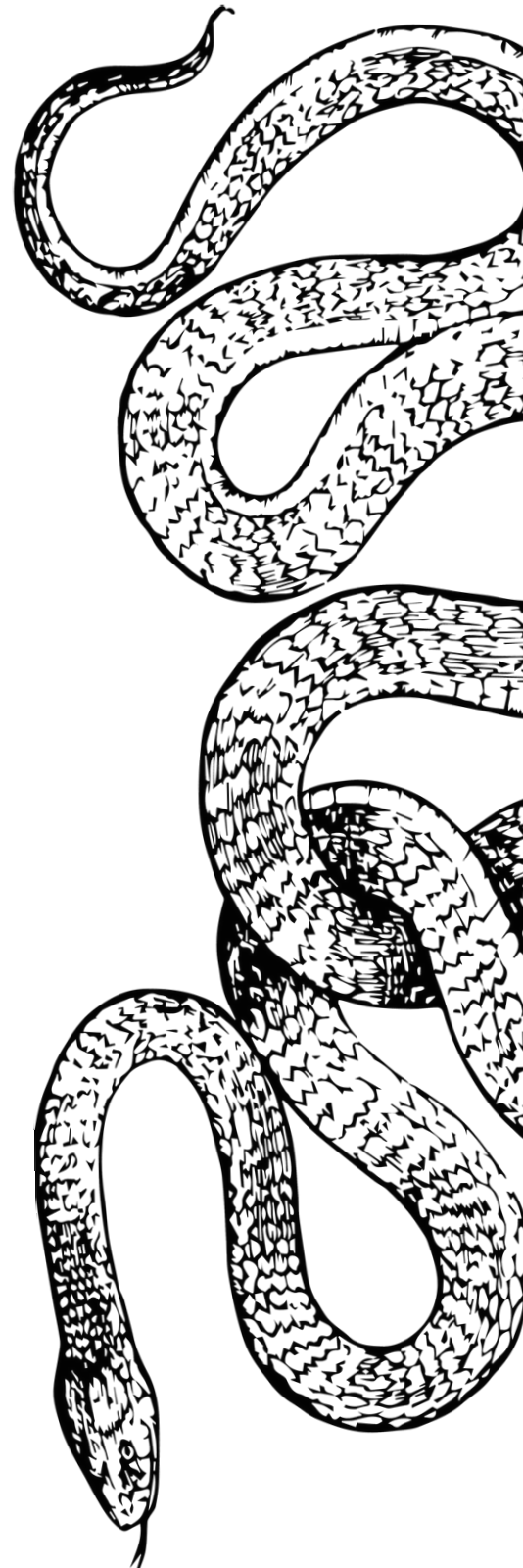
4. Salud

Estados alterados

ENFERMO/O. El personaje que sufra ENFERMO/A no podrá luchar, además de rolear cierto malestar general. Este estado se cura de diferentes formas, por ejemplo con UNGÜENTO administrado por un galeno/a. La enfermedad podría ser contagiosa, en cuyo caso es posible que contagie a más personas.

QUEMADA/O. El personaje que sufra QUEMADO pierde 1PV y deberá sanarse por medio de un UNGÜENTO Y VENDAS aplicados por personajes con ciertos conocimientos de medicina. Si no ha sanado este estado al final del registro, en el siguiente caerá INCONSCIENTE y morirá a los tres minutos. Ejemplo: Si un golpe causa 1 Punto de Daño y produce QUEMADO, el jugador objetivo perderá 2PV y deberá sanarse si no quiere caer INCONSCIENTE en el siguiente registro.

LISIADO/A. El personaje que sufre LISIADO en una extremidad por culpa de un golpe, habilidad o cualquier circunstancia, no podrá usar esa extremidad. Deberá sanar este estado con atención médica especializada, por medio de VENDAS, MADERA y UNGÜENTOS.



4. Salud

Vicios, Defectos y Rasgos

Tanto los Vicios, como los Defectos y los Rasgos son un añadido para los personajes con la intención de darles un toque único que les haga diferentes y peculiares. Se deben tomar como un apoyo para la interpretación.

La interpretación adecuada de estos rasgos será un requisito imprescindible para la adquisición de nuevas habilidades futuras, ya sean secretas o relacionadas con su oficio o su cargo.

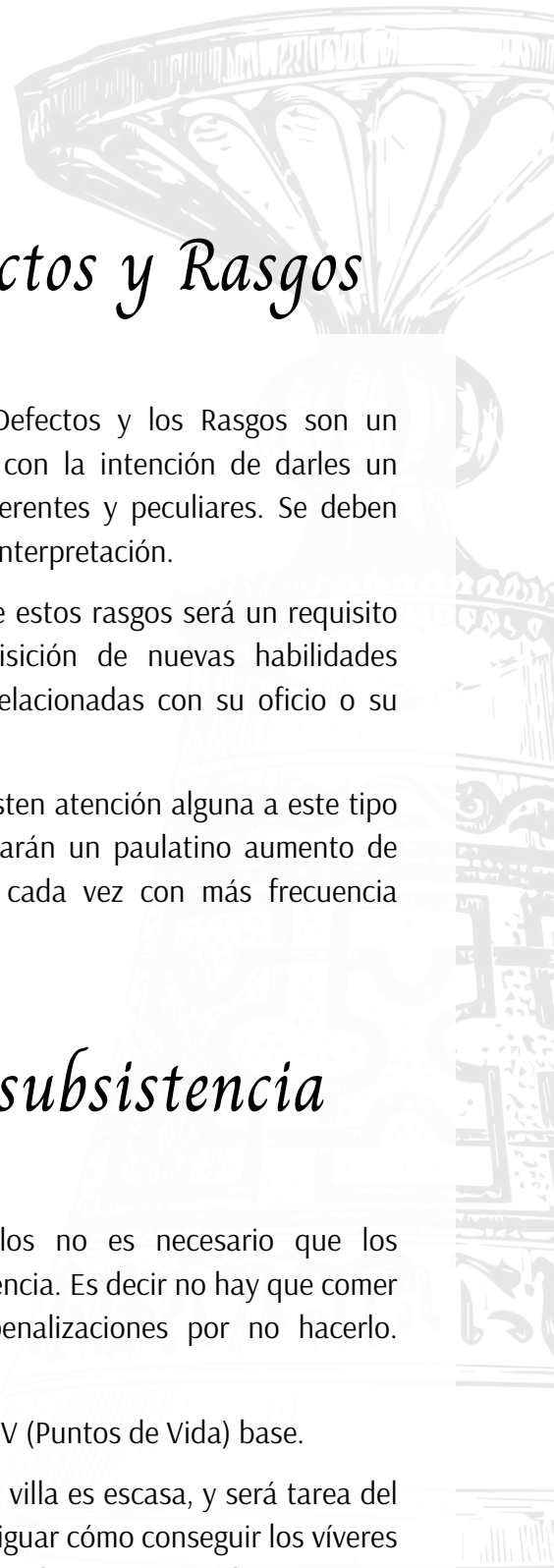
Los/as personajes que no presten atención alguna a este tipo de características, experimentarán un paulatino aumento de su “Mala Suerte”, atrayendo cada vez con más frecuencia situaciones desagradables.

Comida y subsistencia

En Las Edades de los Anillos no es necesario que los personajes coman por subsistencia. Es decir no hay que comer por registros y ni existen penalizaciones por no hacerlo. Excepto para los Hobbits.

Todos los personajes tienen 3PV (Puntos de Vida) base.

Sin embargo, la COMIDA en la villa es escasa, y será tarea del pueblo y sus gobernantes averiguar cómo conseguir los víveres necesarios para evitar una hambruna que podría provocar epidemias y malestar en sus habitantes.



4. Salud

Muerte

Sin duda alguna, en un mundo medieval, la acción, la aventura y por consiguiente la muerte no van a faltar. Todo personaje que sea sentenciado/a a muerte, asesinado/a sin piedad por otro personaje o en definitiva pierda todos sus PV por cualquier razón se considerará INCONSCIENTE, dicho personaje puede recuperar sus PV con la atención pertinente.

No obstante, si al perder los PV algún personaje decide rematar al jugador/a INCONSCIENTE, roleando la acción y comunicándolo a dicho jugador/a, en esta ocasión se considerará que ha MUERTO definitivamente.

Aunque la historia de dicho personaje concluye en ese momento, no así la del jugador, que podrá escoger un personaje alternativo de entre los que le ofrezca la organización. Este nuevo personaje otorga la oportunidad de permanecer en la partida y continuar viviendo la aventuras y desventuras que ocurran en la villa.

La muerte no es el final en Las Edades de los Anillos, puesto que tal vez tengas la posibilidad de comunicarte desde el más allá, y quién sabe qué más podría ocurrir al amparo de Eru o de otras fuerzas más oscuras.

5. Habilidades

Habilidades de combate

Estas habilidades sólo pueden usarse una vez por combate. En el caso de *Noquear*, ésta no tendrá penalización y podrá usarse indefinidamente, teniendo en cuenta las condiciones de la habilidad.

PELEA (Nivel 1-6). Representa la habilidad del jugador para el combate sin armas. Las peleas deben ser roleadas y pactadas entre los dos jugadores. No es preciso revelar de antemano el nivel de PELEA del jugador. En combate, tras un mínimo roleo, ambos gritan su nivel y se continúa teniendo en cuenta que quien más nivel tenga ganará la pelea. Los jugadores que no tengan esta habilidad son considerados PELEA nivel 0.

ARMAS DE FILO

GOLPE DOBLE. Si un personaje, utilizando dos armas de filo, golpea al mismo tiempo con ellas a un personaje objetivo en zonas válidas, causará 2 Puntos de Daño en lugar de solamente 1 Punto de Daño.

CORTAR TENDÓN. Causa el estado alterado LISIADO/A en la extremidad en la que impacte, además del Punto de Daño propio del golpe.

CORTE SUPERFICIAL. Causa el estado alterado HERIDO/A al personaje que recibe el ataque. Pero no causa ningún daño.

FILIGRANA. Se usa inmediatamente después de que un enemigo cante otra habilidad, anulando sus efectos.

5. Habilidades

Habilidades de combate

ARMAS DE FUEGO

DISPARO DE PRECISIÓN. El jugador o jugadora apunta con precisión a una zona vital del objetivo causando dos puntos de daño si se realiza el impacto. Además deberá gritar la palabra DOBLE.

FILO SERRADO. Causa el estado alterado LISIAR en la extremidad en la que impacte, además del Punto de Daño propio del golpe.

DESARMAR. El arquero o arquera dispara. Si acierta, el personaje objetivo debe soltar su arma empuñada.

ARMAS CONTUNDENTES

PORRAZO. Debe usarse sin que el personaje objetivo vea al que golpea. Causa el estado alterado ATURDIDO/A además de 1 Punto de Daño propio del golpe.

ROMPER HUESO. Causa el estado alterado LISIADA/O en la extremidad en la que impacte, además del Punto de Daño propio del golpe.

NOQUEAR. Fuera de combate. Debe usarse sin que el/la personaje objetivo vea al que golpea. Causa el estado alterado INCONSCIENTE, sin causar Puntos de Daño.

5. *Habilidades*

Habilidades de profesión

Es posible que tu personaje tenga una profesión reconocida con la que se gane la vida, tal vez ostente un cargo oficial aunque no esté remunerado, o simplemente tenga conocimientos avanzados en alguna materia a causa de la experiencia o el estudio de la misma, sea como sea, esto le ha otorgado ciertas habilidades que podrá emplear en partida, dichas habilidades serán explicadas en la ficha de cada jugador o jugadora.

Además, los/las personajes podrán aprender nuevas habilidades o mejorar las que ya tienen a lo largo del evento. Para ello deberán buscar la manera de aprender o mejorar en el campo de conocimiento en el que estén interesados/as.

Habilidades secretas

Las habilidades secretas son rarezas que pueden aparecer en la ficha de personaje. Suelen utilizarse para mejorar el roleo de ciertas situaciones de provocar cosas que sería imposible colocar en un manual. Solo el/la personaje que la domine puede saber cómo ejecutarlas o que efectos tienen.

6. Economía

Monedas y Piedras preciosas

Las monedas usadas en esta partida son de bronce, plata y oro, de menor a mayor valor respectivamente.

Sin embargo hay algo con mucho más valor que el oro, las **Gemas**.

Las equivalencias son:

1 de oro = 5 de plata

1 de plata = 5 de cobre

1 de oro = 25 de cobre

Por otro lado, el precio de las **Gemas** podrá variar durante la partida, pues al ser estas un bien escaso que se puede acuñar su valor varía en función de las que se encuentren en circulación en dicho momento. Para saber el valor actual de las gemas en partida se debe acudir al Cambista Real de la villa.

Recursos y Construcciones

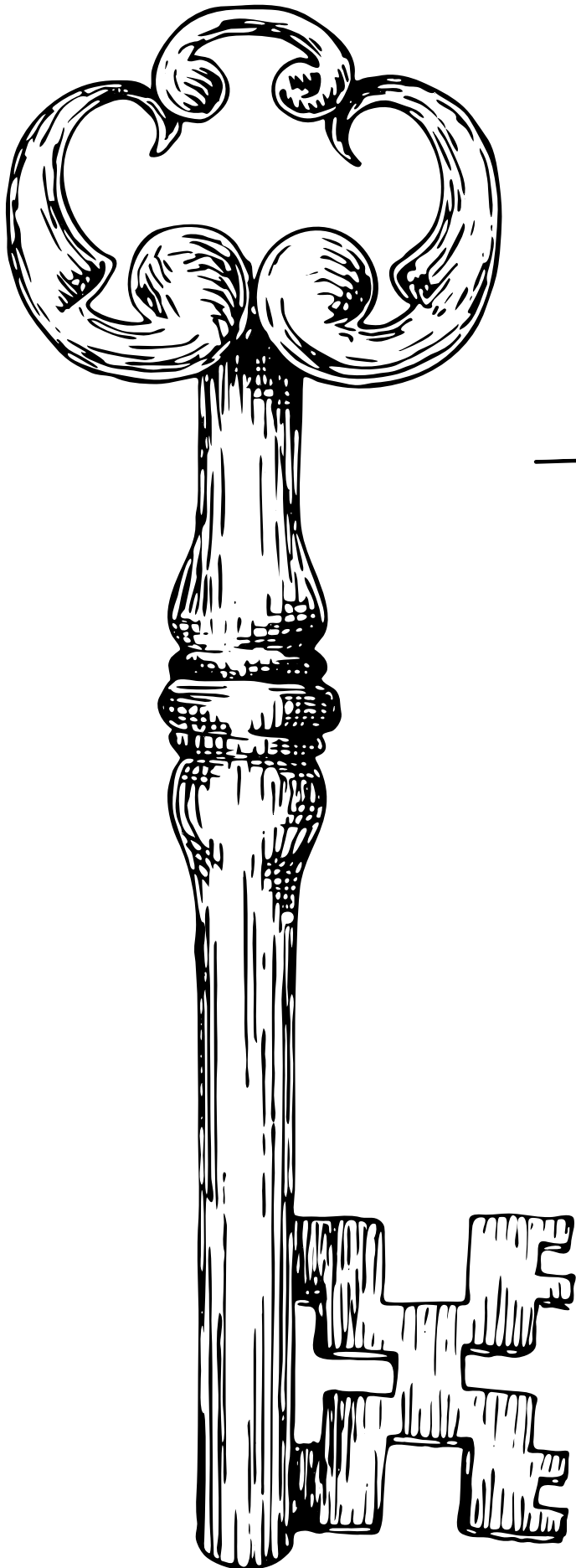
En Las Edades de los Anillos no existe el clásico sistema de recolección del rol en vivo. En su lugar, la villa tiene una serie de oficios que pueden estar ligados a ciertos edificios y por ende a cierto tipo de recursos o mercancías.

Cada REGISTRO, la persona encargada de dicho edificio podrá acudir a la CÁMARA DE COMERCIO a recoger la cantidad de recursos que el edificio produce. La cantidad de recursos que un edificio produce, puede ser aumentada si el edificio es mejorado.

La villa tiene ciertas construcciones. Dichas construcciones pueden estar asignadas a un tipo de oficio y también a algún recurso específico. Como por ejemplo, el/la albañil gestiona el taller, que a su vez produce el recurso MADERA o PIEDRA.

El Taller, como construcción inicial se encuentra en nivel 1, pero puede ser mejorada por su gestor o gestora. De esa manera, aumentará el número de recursos de MADERA o PIEDRA que el edificio en sí produce.

El máximo nivel para un edificio es 3. Los requisitos necesarios para subir un nivel a un edificio solo serán conocidos por los/las comerciantes o los/las gestores que los administran.



CRÉDITOS

Idea Original:
Azarkia Rol en Vivo.

Edición y Redacción:
Álex Amorós

Maquetación:
María García

LAS EDADES DE LOS ANILLOS

LA ALIANZA DEL BOSQUE

