

OMNIA

LA RUINA DE VAL'SACER



◆ PRESENTACIÓN ———	4-5
- ORGANIZACIÓN	4
- BANDOS	5
◆ CLASES ———	6-16
- GUERRERO	7
- PALADÍN	8
- CAZADOR	9
- PÍCARO	10
- SACERDOTE	11
- CHAMÁN	12
- MONJE	13
- MAGO	14
- BRUJO	15
- DRUIDA	16
◆ PROFESIONES ———	17
◆ ARTEFACTOS ———	18
◆ COMBATE ———	19-22
- ZONAS DE IMPACTO	19
- ARMAS	20-21
- NO COMBATIENTES	21
- ESCUDOS Y CARGAS	22
- GOLPES MORTALES	23
- PROYECTILES MÁGICOS	23
◆ ARMADURA ———	24-25
◆ GLOSARIO ———	26
◆ CRÉDITOS ———	27

Atención a todo el Reino.

La ruina se abate sobre Val'Sacer, la capital se encuentra bajo asedio. Los ejércitos reales lucharon con bravura, pero en vano. Ahora, somos un Reino sin rey, pues Tancredo IV, que los Dioses lo tengan en su gloria, ha caído ante la Hueste. Se hace saber a todo ciudadano y noble que quede con vida en los campos, en los ríos, en las montañas, que todo ha fallado. Nada puede detener esta marea de destrucción sin sentido.

Mientras leéis esto, los ejércitos de La Hueste saquean todo el Valle, si podéis leer esta misiva, significa que aún estáis con vida. Coged a vuestras familias, víveres para una semana y armas... y dejad todo lo demás atrás junto con vuestra esperanza, pues ya ha abandonado nuestra patria.

Huid sin mirar atrás, cada segundo perdido es un paso hacia la muerte. Quemad esta carta y partid sin demora allende la Sierra de Saint Epée.

Capitán Maximilien Honneur.



PRESENTACIÓN

Los ciudadanos de Val'Sacer, habiendo recibido la misiva real, corren para refugiarse de la hecatombe que ahora es su nación. Una escisión del ejército de La Hueste les pisa los talones, con el objetivo de que no quede ni un superviviente, que todos sirvan a la causa o que los cuervos devoren los cuerpos de los que se crean valientes y con demasiados principios como para obedecer a la voluntad de sus conquistadores.

Ayuda a escapar a los supervivientes de Val'sacer y lucha contra la Hueste, o únete a los ejércitos invasores y destruye a los fugitivos.

ORGANIZACIÓN

- **OMNIA: La Ruina de Val'Sacer** es un evento lineal de LARP en la modalidad wargame con toques de supervivencia y basado profundamente en el roleo o interpretación de un personaje.
- Está ambientado en un mundo de fantasía.
- Todo el evento estará supervisado por árbitros y NPCs árbitro, identificados con una cinta ROJA en el brazo.
- Se vigilará el cumplimiento de las normas de combate para que sea seguro y lo más realista posible, al igual que la interpretación de cada jugador tanto en el combate como en el desarrollo de una conversación, ya sea propia o de la trama del evento.
- La Organización se reservará el derecho de admisión, dando un máximo de 2 avisos, en caso de incumplimiento reiterado de las normas. Tras ellos, el jugador procederá a abandonar el evento.
- Todas las dudas se atenderán por email antes del evento. Antes de comenzar se hará un briefing del sistema de combate, el lore y alguna posible ambigüedad, pero no se explicará el reglamento de forma extensa.

BANDOS

◆ VAL'SACER

Los jugadores de Val'sacer deberán huir de la aniquilación total que les espera, guiados por **Maximilian Honneur**. Provisiones y un escaso armamento es lo único que llevan en esta carrera a vida o muerte. Buscar a los pocos soldados que queden en las guarniciones de las torres de la frontera norte y pertrecharse mejor para salir del reino es su única opción.

- **Vida:** tus puntos de vida iniciales serán 3, más los que aporte tu armadura.
- **Clases:** podrás elegir entre Guerrero, Paladín, Monje, Cazador, Sacerdote, Mago o Pícaro.
- **Profesiones:** podrás ser Artesano, Bardo, Médico y Alquimista.
- **Resucitar:** si no has sido capturado por La Hueste, tendrás que volver a tu base para resucitar.
- **Reglas especiales:** el máximo de piezas de armadura serán 10, de las cuales sólo 4 sumarán puntos de vida al inicio del evento. Las piezas restantes se dividirán entre las torres de la frontera para simular una subida de nivel de armadura cuando las alcances con vida. Si consigues llegar vivo a todas, se te sumarán todos los puntos de armadura, alcanzando tu nivel de vida máximo.

◆ LA HUESTE

La Hueste no es el ejército completo, es solo una partida de cazadores avezados, liderados por el **Cazador de Cabezas** y unos nigromantes menores. Buscan conseguir la cabeza del tal Maximilian Honneur y acabar con el último resquicio del reino. Esta avanzada es más numerosa que la caravana de supervivientes. Sus guerreros son de toda la ralea que os podáis imaginar, la Hueste tiene sometidos a muchos pueblos y razas. Solo conocen la sed de sangre y la guerra desde entonces.

- **Vida:** tus puntos de vida iniciales serán 5 (o más a criterio de la Organización.)
- **Clases:** podrás elegir entre Guerrero, Cazador, Chamán, Brujo, Druida o Pícaro.
- **Profesiones:** podrás ser Artesano, Bardo, Médico y Alquimista.
- **Resucitar:** los Nigromantes podrán resucitarte en todo momento, funcionando como base.
- **Reglas especiales:** la voluntad de La Hueste está mermada, lo que justifica que tengan sólo 5 puntos de vida, aún siendo fieros guerreros.

Ambos bandos podrán convertir o recuperar aliados mediante un ritual interpretado por un Sacerdote de Val'sacer o un Nigromante de La Hueste

♦ CLASES ♦

A continuación se exponen todas las clases que podrán ser jugadas durante el evento. Los personajes COMBATIENTES podrán elegir una entre todas, dependiendo del bando al que pertenezca. Pero en el caso de los NO COMBATIENTES solo podrán interpretar PROFESIONES, ya que todas las clases contienen habilidades de combate.



¡RECORDEMOS QUE ES
UN EVENTO DE ROL!



6

- Hay habilidades que indican que se debe gritar una palabra, por lo que se deberá elevar la voz para que el contrincante sea consciente de que se está usando una habilidad.
- Los efectos de las habilidades deben INTERPRETARSE adecuadamente con palabras, gestos o movimientos.
- Si la habilidad no ha sido interpretada, no se considerará debidamente empleada.
- Si una habilidad indica “**cae al suelo**”, se entenderá como válido que el objetivo opte por hincar la rodilla en el suelo.
- Cuando se indique que un objeto puede lanzarse sobre la cabeza de los contrincantes, se deberá hacer con un movimiento parabólico y sin fuerza, dejando que caigan por la gravedad para evitar posibles daños.
- Todos los EFECTOS DE ESTADO se explican en el apartado de **glosario** de la página 26.

GUERRERO

♦ SOLDADO

(Tipo de Armadura: Todos / Armas: Todas, menos armas a Distancia y de Fuego)

- **Cargar:** El jugador carga hacia el objetivo tras gritar "**Carga**". El objetivo se retira 2 metros en la dirección contraria a la carga realizada. (Reutilización: 10 minutos)

- **Derribo:** Si el jugador impacta al objetivo con un arma mientras grita "**Derribo**" (excepto arma a distancia, arma de fuego, arma arrojadiza o proyectil mágico), este entra en estado *DERRIBADO*. (Reutilización: 15 minutos)

- **Rompescudos:** El jugador impacta el escudo del enemigo con un arma y grita "**Rompescudos**" (excepto con arma a distancia, arma de fuego, arma arrojadiza o proyectil mágico). El escudo del objetivo queda inutilizado y no podrá usarse durante 10 minutos o hasta ser reparado. (Reutilización: 30 minutos)

♦ BÁRBARO

(Tipo de Armadura: Todos / Armas: Todas, menos armas a Distancia y de Fuego)

- **Furia:** El jugador grita "**Furia**", permitiendo que su siguiente impacto haga el doble de puntos de daño. Entra en estado *POTENCIADO*. (Reutilización: 10 minutos)

- **Temblor:** El jugador pega un pisotón mientras grita "**Temblor**". Todos los jugadores en un radio de 2 metros entran en estado *DERRIBADO*. (Reutilización: 10 minutos)

- **Rompescudos:** El jugador impacta el escudo del enemigo con un arma y grita "**Rompescudos**" (excepto con arma a distancia, arma de fuego, arma arrojadiza o proyectil mágico). El escudo del objetivo queda inutilizado y no podrá usarse durante 10 minutos o hasta ser reparado. (Reutilización: 30 minutos)

◆ INQUISIDOR

(Tipo de Armadura: Todos / Armas: Todas, menos armas a Distancia y de Fuego)

- **Purgar:** El jugador impone ambas manos sobre un objetivo, durante 10 segundos, eliminando cualquier estado negativo que hubiera: envenenado, maldecido, quemado, congelado, paralizado, dormido, etc.

(Reutilización: inmediata)

- **Quebrar:** El jugador señala a un objetivo que se encuentre a un máximo de 5 metros de él, con ambas manos, mientras grita “**Quebrar**”. El enemigo entra en estado **PARALIZADO**.

(Reutilización: 10 minutos)

- **Rayo de luz:** El jugador lanza un proyectil mágico de color amarillo tras gritar “**Rayo de luz**”. El proyectil hace 2 puntos de daño si el impacto es válido.

(Reutilización: inmediata)

◆ CRUZADO

(Tipo de Armadura: Todos / Armas: Todas, menos armas a Distancia y de Fuego)

- **Curar:** El jugador impone ambas manos sobre un objetivo, durante 10 segundos, sanando 1 punto de vida.

(Reutilización: inmediata)

- **Bendecir:** El jugador impone ambas manos sobre el arma de un objetivo (nunca el arma propia), durante 30 segundos. El arma del jugador entra en estado **POTENCIADO**.

(Reutilización: 10 minutos)

- **Escudo divino:** El jugador alza el arma al cielo y grita “**Escudo divino**”. El jugador adquieren estado **INMUNE**.

(Reutilización: 30 minutos)

CAZADOR

◆ EXPLORADOR

(Tipo de Armadura: Tela, Cuero y Malla / Armas: Todas, menos Contundentes)

- **Esquivar:** El jugador grita “**Esquiva**” mientras interpreta el movimiento de esquiva, lo que le permite ignorar el impacto inmediatamente recibido.

(Reutilización: 10 minutos)

- **Disparo certero:** El jugador grita “**Disparo certero**” cuando empuña un arma a distancia, un arma arrojadiza o un arma de fuego. El siguiente impacto de dicha arma hará el doble de puntos de daño.

(Reutilización: 10 minutos)

- **Disparo venenoso:** El jugador grita “**Disparo venenoso**” cuando empuña un arma a distancia o un arma arrojadiza. Si el siguiente impacto es exitoso, además del daño habitual, el objetivo entrará en estado *ENVENENADO*.

(Reutilización: 10 minutos)

◆ TRAMPERO

(Tipo de Armadura: Tela, Cuero y Malla / Armas: Todas, menos Contundentes)

- **Trampa:** El jugador adquiere la habilidad de colocar trampas por el terreno de juego. Podrá cargar con hasta 5 trampas que deberán ser inspeccionadas y aprobadas por la Organización como si de un arma se tratara. Cuando un objetivo pise una trampa, recibirá 3 puntos de daño. Puede recuperar, dejar y trasladar las trampas en cualquier momento.

(Reutilización: inmediata)

- **Disparo certero:** El jugador grita “**Disparo certero**” cuando empuña un arma a distancia, un arma arrojadiza o un arma de fuego. El siguiente impacto de dicha arma hará el doble de puntos de daño.

(Reutilización: 10 minutos)

- **Bomba de humo:** El jugador lanza un proyectil gris contra el suelo mientras grita “**Bomba de humo**”. Todos los jugadores en un radio de 3 metros entran en estado *CEGADO* durante 5 segundos. Podrá portar en todo momento hasta 2 bombas de humo, que le serán entregadas por la organización.

(Reutilización: inmediata)

◆ ASESINO

(Tipo de Armadura: Tela, Cuero y Malla / Armas: Todas, menos Contundentes)

- **Veneno:** El jugador grita “**Veneno**” mientras impacta al enemigo con un arma cuerpo a cuerpo. El objetivo entra en estado *ENVENENADO*.
(Reutilización: 10 minutos)

- **Emboscar:** El jugador, previamente oculto, aparece por el lateral de su enemigo y le ataca, haciéndole 2 puntos de daño.
(Reutilización: 10 minutos)

- **Puñalada trapera:** El jugador, aparece por la espalda de su enemigo y le ataca, haciéndole 2 puntos de daño.
(Reutilización: 10 minutos)

◆ LADRÓN

(Tipo de Armadura: Tela, Cuero y Malla / Armas: Todas, menos Contundentes)

- **Robar:** Permite saquear objetos del jugador caído o desprevenido, pero solo objetos proporcionados por la organización.
(Reutilización: inmediata)

- **Artimaña:** El jugador señala a un jugador o grupo de jugadores y grita “**Artimaña**” inventando cualquier distracción que los jugadores marcados se tienen que creer.
(Reutilización: 10 minutos)

- **Emboscar:** El jugador, previamente oculto, aparece por el lateral de su enemigo y le ataca, haciéndole 2 puntos de daño.
(Reutilización: 10 minutos)

SACERDOTE

♦ ERMITAÑO

(Tipo de Armadura: Tela / Armas: Bastón y Daga)

- **Curar:** El jugador impone ambas manos sobre un objetivo, durante 10 segundos, sanando 1 punto de vida.

(Reutilización: inmediata)

- **Purgar:** El jugador impone ambas manos sobre un objetivo, durante 10 segundos, eliminando cualquier estado negativo que hubiera: envenenado, maldecido, quemado, congelado, paralizado, etc.

(Reutilización: Inmediata)

- **Bendecir:** El jugador impone ambas manos sobre el arma de un objetivo (nunca el arma propia), durante 30 segundos. El jugador entra en estado *POTENCIADO*.

(Reutilización: 5 minutos)

♦ SABIO

(Tipo de Armadura: Tela / Armas: Bastón y Daga)

- **Curar:** El jugador impone ambas manos sobre un objetivo, durante 10 segundos, sanando 1 punto de vida.

(Reutilización: inmediata)

- **Cegar:** El jugador grita “**Cegar**” mientras señala a los enemigos que están frente a él, a una distancia máxima de 5 metros. Los jugadores entran en estado *CEGADO* durante 10 segundos.

(Reutilización: 10 minutos)

- **Cúpula de luz:** El jugador alza el arma y grita “**Cúpula de luz**”. Durante 10 segundos podrá mantener su arma alzada, permitiendo que todos los jugadores aliados a 3 metros entrarán en estado *INMUNE*. El jugador no puede bajar el arma, atacar, ni correr mientras utiliza esta habilidad.

(Reutilización: 30 minutos)

◆ ELEMENTALISTA

(Tipo de Armadura: Tela y Cuero Fino / Armas: Bastón y Maza)

- **Temblor:** El jugador pega un pisotón mientras grita “**Temblor**”. Todos los adversarios en un radio de 2 metros adquieren el estado *DERRIBADO*.

(Reutilización: 10 minutos)

- **Relámpago:** El jugador señala a un objetivo a una distancia máxima de 5 metros mientras grita “**Relámpago**”, durante 5 segundos. El objetivo sufre 1 de daño y entra en estado *DESARMADO*.

(Reutilización: 10 minutos)

- **Lluvia de fuego:** El jugador lanza al menos 5 proyectiles de color rojo con un movimiento parabólico en dirección al enemigo, sin imprimirles fuerza, gritando “**Lluvia de fuego**”. Es decir que los proyectiles caigan sobre el enemigo por propia gravedad. Cada proyectil hace 1 de daño si impacta al objetivo.

(Reutilización: 15 minutos)

◆ CURANDERO

(Tipo de Armadura: Tela y Cuero Fino / Armas: Bastón y Maza)

- **Curar:** El jugador impone ambas manos sobre un objetivo, durante 10 segundos, sanando 1 punto de vida.

(Reutilización: inmediata)

- **Resucitar:** El jugador resucita a otro jugador caído en combate, mediante la imposición de ambas manos durante 10 segundos.

(Reutilización: 30 minutos)

- **Tótem:** El jugador utiliza un tótem (representado por un elemento físico adecuado) situándolo sobre el terreno y gritando el tótem que usa para crear un efecto concreto en un círculo de 10 metros de radio en torno a él. Existen tres tipos de Tótem:

- De sanación: devuelve 1 punto de vida cada 30 segundos. Con una cinta verde.

- De daño: suma 1 punto de daño base. Con una cinta roja.

- De vida: suma 1 punto de vida adicional. Con una cinta amarilla.

(Reutilización: 30 minutos)

◆ PEREGRINO

(Tipo de Armadura: Tela / Armas: Bastón y Daga)

- **Purgar:** El jugador impone ambas manos sobre un objetivo, durante 10 segundos, eliminando cualquier estado negativo que hubiera: envenenado, maldecido, quemado, congelado, paralizado, etc.

(Reutilización: inmediata)

- **Paralizar:** El jugador grita “**Paralizar**” mientras señala a los enemigos que están frente a él, a una distancia máxima de 5 metros. Los objetivos adquieren el estado *PARALIZADO*.

(Reutilización: 10 minutos)

- **Meditar:** El jugador concentra su energía durante 5 segundos (interpretando esta situación de la manera que prefiera, pero sin desplazarse en ningún caso). Entra en estado *POTENCIADO*.

(Reutilización: 10 minutos)

◆ ERUDITO

(Tipo de Armadura: Tela / Armas: Bastón y Daga)

- **Curar:** El jugador impone ambas manos sobre un objetivo, durante 10 segundos, sanando 1 punto de vida.

(Reutilización: inmediata)

- **Paralizar:** El jugador grita “**Paralizar**” mientras señala a los enemigos que están frente a él, a una distancia máxima de 5 metros. Los objetivos adquieren el estado *PARALIZADO*.

(Reutilización: 10 minutos)

- **Meditar:** El jugador concentra su energía durante 5 segundos (interpretando esta situación de la manera que prefiera, pero sin desplazarse en ningún caso). Entra en estado *POTENCIADO*.

(Reutilización: 10 minutos)

◆ ARCANISTA

(Tipo de Armadura: Tela / Armas: Bastón y Daga)

- **Congelar:** El jugador lanza un proyectil azul hacia el objetivo, gritando "**Congelar**". El objetivo sufre 1 punto de daño y adquiere el estado *CONGELADO*.

(Reutilización: 1 minutos)

- **Bola de fuego:** El jugador lanza un proyectil rojo hacia el objetivo, gritando "**Bola de fuego**". El objetivo sufre 1 punto de daño y adquiere el estado *QUEMADO*.

(Reutilización: 1 minuto)

- **Escudo arcano:** El jugador alza el arma al cielo y grita "**Escudo arcano**". Adquiere estado *INMUNE*.

(Reutilización: 30 minutos)

◆ MAGO DE BATALLA

(Tipo de Armadura: Tela y Cuero / Armas: Espadas a una/dos manos)

- **Derribo:** Si el jugador impacta al objetivo con un arma mientras grita "**Derribo**" (excepto arma a distancia, arma de fuego, arma arrojadiza o proyectil mágico), este entra en estado *DERRIBADO*.

(Reutilización: 15 minutos)

- **Bola de fuego:** El jugador lanza un proyectil rojo hacia el objetivo, gritando "**Bola de fuego**". El objetivo sufre 1 punto de daño y adquiere el estado *QUEMADO*.

(Reutilización: 1 minuto)

- **Arma flamígera:** El jugador impone ambas manos sobre el arma propia, durante 30 segundos. El siguiente impacto de dicha arma aplicará el estado *QUEMADO*.

(Reutilización: 10 minutos)

◆ NIGROMANTE

(Tipo de Armadura: Tela / Armas: Bastón y Daga)

- **Maldecir:** El jugador grita “**Maldición**” mientras señala al enemigo que está frente a él, a una distancia máxima de 5 metros. El objetivo entra en estado *MALDITO*.

(Reutilización: 10 minutos)

- **Resucitar un muerto:** El jugador resucita a otro jugador caído en combate, mediante la imposición de ambas manos durante 10 segundos. El jugador resucitado obedecerá las órdenes del nigromante durante 1 minuto. No podrá correr ni usar el escudo, aunque sí podrá combatir (imitando movimientos torpes y robóticos). Mientras dure este estado, el jugador controlado es inmortal y muere inmediatamente después de que cesen los efectos de esta habilidad.

(Reutilización: 15 minutos)

- **Descarga de las Sombras:** El jugador lanza un proyectil negro hacia el objetivo, gritando “**Descarga de Sombras**”. El objetivo sufre 2 puntos de daño.

(Reutilización: 1 minuto)

◆ BRUJO DE ARMAS

(Tipo de Armadura: Tela y Cuero / Armas: Espada a una/dos manos)

- **Derribo:** Si el jugador impacta al objetivo con un arma mientras grita “**Derribo**” (excepto arma a distancia, arma de fuego, arma arrojadiza o proyectil mágico), y este entra en estado *DERRIBADO*.

(Reutilización: 15 minutos)

- **Ahogar:** El jugador grita “**Ahogar**” mientras señala al enemigo que está frente a él, a una distancia máxima de 5 metros. El objetivo pierde 1 punto de vida cada 10 segundos y adquiere el estado *PARALIZADO*.

(Reutilización: 10 minutos)

- **Descarga de las Sombras:** El jugador lanza un proyectil negro hacia el objetivo, gritando “**Descarga de Sombras**”. El objetivo sufre 2 puntos de daño.

(Reutilización: 1 minuto)

DRUIDA

♦ CAMBIAFORMAS

(Tipo de Armadura: Tela y Cuero / Armas: Contundentes)

- **Soñar:** El jugador entra en letargo (interpretando esta situación de la manera más adecuada según su criterio, pero sin desplazarse en ningún caso), entra en estado *LETARGO*.

(Reutilización: inmediata)

- **Transformación:** El jugador se transforma en un monstruo o elemental que hace 4 puntos de daño por ataque y dispone de 30 de vida. Permanecerá en este estado hasta que pierda todos sus puntos de vida, de forma que si resucita lo hará como su personaje anterior a la transformación. Además dispondrá de la indumentaria necesaria para representar la transformación. Una vez transformado, no podrá usar ningún arma y únicamente podrá utilizar sus manos, debidamente protegidas y acolchadas, para realizar sus ataques. La habilidad volverá a estar disponible una vez el personaje resucite.

(Reutilización: inmediata)

- **Golpe primigenio:** El jugador grita “**Golpe primigenio**” y entra en estado *POTENCIADO*.

(Reutilización: 10 minutos)

♦ MUÉRDAGO

(Tipo de Armadura: Tela y Cuero / Armas: Bastón y Daga)

- **Enraizar:** El jugador grita “**Enraizar**” mientras, de rodillas, apoya ambas manos en el suelo. Los jugadores a 5 metros de él adquieren el estado *PARALIZADO*.

(Reutilización: 15 minutos)

- **Dormir en masa:** El jugador grita “**Dormir**” mientras señala a los enemigos que están frente a él, a una distancia máxima de 5 metros. Los objetivos adquieren el estado *DORMIDO*.

(Reutilización: 10 minutos)

- **Lluvia de estrellas:** El jugador lanza al menos 5 proyectiles de color blanco con un movimiento parabólico en dirección al enemigo, sin imprimirles fuerza, gritando “**Lluvia de estrellas**”. Es decir, que caigan sobre el enemigo por propia gravedad. Cada proyectil hace 1 de daño si impacta al objetivo.

(Reutilización: 10 minutos)

♦ PROFESIONES ♦

♦ ALQUIMISTA

Herramientas que debe portar:
Frascos

- **Vial:** Crea una fórmula que, al ser consumida (en forma sólida o líquida), sana 1 punto de vida.
(Reutilización: 5 minutos)
- **Poción:** Crea una fórmula que, al ser consumida (en forma sólida o líquida), hace que el siguiente impacto haga el doble de daño.
(Reutilización: 5 minutos)
- **Elixir:** Crea una fórmula que, al ser consumida, otorga un punto de vida adicional.
(Reutilización: 5 minutos)

♦ BARDO

Herramienta que debe portar:
Instrumento musical

- **Soneto:** Le permite seducir a un jugador y este entra en estado *EMBELESADO*.
(Reutilización: 10 minutos)
- **Poema:** El jugador aplica el estado *DORMIDO* a todos los enemigos en un radio de 5 metros.
(Reutilización: 10 minutos)
- **Escarnio:** Señala a un enemigo y le hace caer al enemigo al suelo.
(Reutilización: 10 minutos)

♦ MÉDICO

Herramientas que debe portar:
Venda y jeringuilla

- **Vendaje:** Sana 1 punto de vida a un jugador.
(Reutilización: 10 minutos)
- **Anestesia:** Duerme la extremidad de un enemigo durante 5 minutos.
(Reutilización: 10 minutos)
- **Reanimar:** Resucita a un aliado.
(Reutilización: 30 minutos)

♦ ARTESANO

Herramienta que debe portar:
Martillo

- **Arreglar:** Le permite reparar cualquier objeto.
(Reutilización: 1 minutos)
- **Bombas:** Le permite lanzar un proyectil a 5 metro. Hace 1 punto de daño al impactar.
(Reutilización: 5 minutos)
- **Armas de asedio:** Puede utilizar armas de asedio.
(Reutilización: Inmediata)

♦ ARTEFACTOS ♦

- Todos los artefactos serán entregados por la Organización.
- Pueden encontrarse como tesoro en la zona de juego, como una recompensa o como un objeto comerciable.
- Se pueden robar, vender, intercambiar o ceder, pero no destruirse.
- Se deben llevar encima en todo momento.
- Trampas y bombas de humo no se consideran artefactos.

♦ Anillos

- **De regeneración:** El portador se sana 1 punto de vida por minuto.
- **De protección:** El portador obtiene dos puntos de vida extra.

♦ Varita de Viento

Crea un vendaval. En el juego, el portador empuñará la varita y apuntará a cualquier enemigo a 3 metros de él, haciéndolo caer.
(Reutilización: 10 minutos)

18

♦ Brazales de fuerza

Aumenta el daño base de cualquier arma (excepto armas a distancia, armas arrojadizas, armas de fuego y proyectiles mágicos) a 2 puntos.

♦ Brazales de fuego

El portador adquiere la habilidad **Bola de Fuego**. Este artefacto se entrega junto con un proyectil mágico para representar dicho hechizo.
(Reutilización: 10 minutos)

♦ Baliza de resurrección

Permite al portador revivir inmediatamente después de morir, con la mitad de puntos de vida.
(Reutilización: 1 hora)

♦ Orbe refrescante

El portador reinicia los tiempos de reutilización de sus habilidades.
(Reutilización: 1 hora)

COMBATE

ZONAS DE IMPACTO

En este evento se utiliza el Softcombat como medio de representar los combates. Durante los enfrentamientos, estarán permitidos los golpes en cualquier parte del cuerpo del adversario, a excepción de:

- ✗ La zona genital.
- ✗ La cabeza, contando desde la base del cuello.

Los golpes involuntarios en zonas prohibidas serán motivo de advertencia y, en caso de reincidencia, de sanción a criterio de la Organización, al igual que los golpes voluntarios en zonas prohibidas, que serán sancionados inmediatamente,



CABEZA

TORSO

GENITALES

EXTREMIDADES

Las manos siguen las siguientes reglas:

- Si empuña un arma se considera impacto fallido, a no ser que el impacto sea de un proyectil disparado por un arma a distancia.
- Si empuña un escudo o lo sostiene en el brazo, se considera un impacto exitoso.

Cada uno deberá ser responsable de la cuenta de los puntos de vida de su personaje.

ARMAS

TIPOS		
Contundente	Hachas, mazas, bastones, etc.	Impactan con la cabeza, la hoja o la contera de del arma. Los bastones impactan con ambos extremos, siempre que estén acolchados.
Punzante	Dagas, lanzas, espadas, etc.	Impactan con el extremo o la punta del arma. Adicionalmente, se permite que se utilice una flecha o virote como arma únicamente punzante cuando el jugador no disponga de otras armas para defenderse en combate cuerpo a cuerpo. Se hace especial hincapié en la fuerza controlada con la que usarlos en esta situación, dado que sería fácil romper el asta.
Cortante	Espadas, hachas, dagas, etc.	Impactan con el filo del arma.
A distancia	Arcos, ballestas, aballestas, etc.	Impactan con la cabeza de guerra (parte del proyectil arrojado por el arma a distancia, debidamente acolchada, que reemplaza a la parte letal de un proyectil real).
Arrojadizas	Dagas, cuchillos, estrellas, Proyectiles, etc.	Impactan con la zona semejante a la naturaleza del arma equivalente no lanzable o, en su defecto, con la zona designada por la Organización.
De fuego	Pistolas, fusiles, rifle, etc.	<ul style="list-style-type: none"> • Si se trata de un arma de fuego tipo NERF, el propio proyectil que lanzan debe impactar como si se tratara de un arma a distancia. • Si se trata de otro tipo de arma de fuego, que no lanza proyectiles, debe contar con un fulminante que debe emitir un sonido.

20

TODAS las armas hacen 1 PUNTO DE DAÑO por cada impacto, salvo que una habilidad o artefacto indique lo contrario.

En principio, no existen limitaciones al tamaño de las armas; a las combinaciones entre armas y escudos; ni al número de armas que puede portar cada jugador. En todo caso, la Organización podrá establecer las restricciones tras revisarlas.



¡QUEREMOS REALISMO!



- No se contarán como válidos los roces o caídas del arma.
- Los impactos producidos por la parte plana de un arma cortante se consideran fallidos, excepto si el jugador atacante recoge el arma mediante un movimiento que acerca hacia sí mismo el arma cortante.
- Los golpes repetidos con un arma en una misma zona se consideran fallidos, excepto si el jugador atacante enarbola los golpes, es decir, hace un giro con el arma o cambia la dirección del impacto.
- Las armas a distancia se dispararán a una distancia mínima de 5 metros del objetivo. El tiro debe ser raso u orientado hacia abajo, nunca orientado hacia arriba ni parabólico.
- Las armas arrojadizas se lanzarán a una distancia mínima de 3 metros del objetivo. El tiro debe ser tenso u orientado hacia abajo, nunca orientado hacia arriba y evitando los lanzamientos hacia la cara del objetivo.
- Las armas de fuego se dispararán a una distancia mínima de 5 metros si se maneja a dos manos y de 2 metros si se maneja a una mano.
- Al realizar la inspección de un arma, la Organización determinará si puede blandir con una mano, con dos manos, o indistintamente con cualquiera de los anteriores.
- Queda PROHIBIDO ATACAR a un enemigo caído.

21

NO COMBATIENTES

Los jugadores NO COMBATIENTES llevarán una cinta que indica que no se les puede golpear, pero podrán ser raptados y cambiados de bando.

◆ VAL'SACER

- Se encargarán de la recolección de suministros e interpretación de profesiones.
- Si son secuestrados, se mantendrán a las órdenes de un Nigromante concreto.

◆ LA HUESTE

- Se encargaran de privar de suministros, dándoselos al Intendente, y de interpretar profesiones.
- Si son secuestrados, pero su Nigromante sigue vivo, solo ofrecerán enigmas y dolores de cabeza.

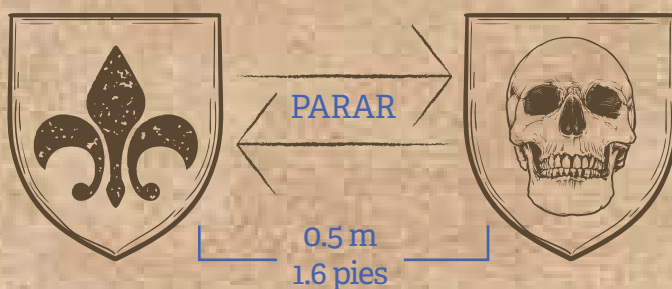
ESCUDOS Y CARGAS

- Cualquier impacto sobre un escudo se considera fallido, salvo que una habilidad indique lo contrario.
- Cada jugador puede portar tantos escudos como sea capaz de cargar, pero **SOLO** podrá utilizar uno a la vez.
- Los escudos **empuñados** (sujeto únicamente por la mano) son compatibles únicamente con armas a una mano.
- Cualquier escudo es compatible con armas arrojadizas.
- No se pueden usar escudos con armas a distancia, salvo la Balles-ta si se porta con un **escudo pavés** (será la Organización la que deter-mine si es un escudo adecuado)
- Se permite bloquear con el escudo a otro escudo o a un arma, presionando sin empujar ni golpear
- Queda prohibido golpear con el escudo a un adversario. Se considerará impacto fallido y podrá acarrear una sanción.
- Los escudos **embrazados** (sujeto de forma total o parcial al antebrazo) son compatibles con armas a una mano o a dos.
- Los escudos no son compatibles con armas de fuego a dos manos.
- Los escudos estarán sometidos a la misma inspección que las armas.

22

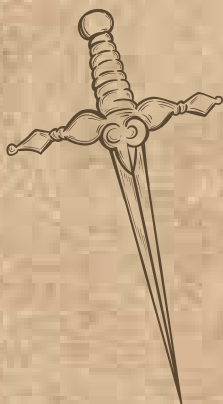
En este evento se permite cargar al adversario, pero únicamente si el jugador que realiza la carga pertenece a la clase Soldado y siguiendo las siguientes normas:

- El atacante debe detenerse, con seguridad, a **0,5 metros o 1,65 pies** de la parte más próxima del jugador objetivo.
- En ningún caso el jugador atacante entrará en contacto directo con el cuerpo, arma o escudo del otro jugador.
- Las cargas peligrosas serán motivo de sanción inmediata.



GOLPES MORTALES

Existen dos tipos de golpes mortales permitidos:



- **Cortar el cuello:** Si un jugador es capaz de sorprender a un objetivo por la espalda, e interpretar un corte de cuello, el objetivo es inmediatamente eliminado. El corte de cuello debe hacerse suavemente, sin que suponga riesgo para el objetivo, sin sujetarle ni dañarle de ninguna forma.
- **Estocar o cortar en la axila/corva:** Si un jugador es capaz de impactar con un ataque punzante o cortante en la axila o corva del objetivo, éste adquirirá el estado *SANGRANTE*.

PROYECTILES MÁGICOS

Las clases taumaturgas disponen de proyectiles mágicos para representar los hechizos, conjuros y encantamientos que son capaces de lanzar. Los colores representativos de dichas habilidades son:

◆ **Rojo:** Habilidades de fuego.

◆ **Blanco:** Habilidades de estrellas.

◆ **Amarillo:** Habilidades de luz.

◆ **Azul:** Habilidades de hielo.

◆ **Negro:** Habilidades de sombra.

- Cada jugador deberá traer los proyectiles correspondientes a la clase que vaya a jugar.

- Tendrán una forma cuasi esférica y estarán acolchados en su totalidad. No podrán tener alma, es decir, una parte rígida dentro.

- Pueden cargarse tantos proyectiles mágicos como se desee y lanzar los que indique la habilidad.

- Los proyectiles deben lanzarse con una trayectoria recta u orientada hacia abajo.

- Si la habilidad indica que se pueden lanzar hacia arriba, se hará dejando que caigan por su gravedad, sin darles impulso.

- Los proyectiles están sometidos a la misma inspección que las armas.

Solo se ha de gritar el nombre de la habilidad para utilizarla, pero estamos en un rol en vivo...

¡INTERPRETA! ¡Y QUE FLUYA LA MAGIA!



ARMADURA

$$\begin{array}{r} 3 \text{ puntos de vida} \\ + \\ \text{Puntos por armadura} \\ = \\ \text{Puntos de vida inicial} \end{array}$$

1 punto adicional si llevas casco



24

Para contar los puntos de armadura se tendrán en cuenta el total de zonas en las que se divide el cuerpo, a excepción de la cabeza que solo se tendrá en cuenta si el casco ofrece cierto grado de protección real a la cabeza.

✗ Diademas, cintas, coronas y similares no cuentan.

La armadura es aditiva, por lo que si una zona está cubierta por dos tipos diferentes de material, se sumará la protección que ofrece hasta un máximo de 20 puntos de vida. El máximo de vida podrá conseguirse mediante numerosas combinaciones, por lo que cada jugador tiene la libertad de equiparse con la armadura que prefiera.

A continuación, se muestra una tabla con los puntos de armadura que otorga cada pieza en función del material y la zona del cuerpo que cubre.

ZONA	TELA	CUERO FINO	CUERO GRUESO	MALLA	ESCAMA	PLACA
TORSO						
Delantera Superior	0	0.25	0.5	0.75	1	1
Delantera Inferior	0	0.25	0.5	0.75	1	1
Trasera Superior	0	0.25	0.5	0.75	1	1
Trasera Inferior	0	0.25	0.5	0.75	1	1
BRAZOS						
Delantero	0	0.25	0.5	0.75	1	1
Trasero	0	0.25	0.5	0.75	1	1
Antebrazo Delantero	0	0.25	0.5	0.75	1	1
Antebrazo Trasero	0	0.25	0.5	0.75	1	1
PIERNAS						
Muslo Delantero	0	0.25	0.5	0.75	1	1
Muslo Trasero	0	0.25	0.5	0.75	1	1
Pierna Delantera	0	0.25	0.5	0.75	1	1
Pierna Trasera	0	0.25	0.5	0.75	1	1

♦ GLOSARIO ♦

♦ ESTADOS DE BONIFICACIÓN

- **POTENCIADO:** el siguiente impacto hace 2 puntos de daño adicionales.
- **LETARGO:** el jugador se cura 1 punto de vida cada 10 segundos hasta que es golpeado, sale del letargo o alcanza sus puntos de vida máximos.
- **INMUNE:** durante 10 segundos el jugador es inmune a los ataques.

♦ ESTADOS DE PERJUICIOS

- **ENVENENADO:** el jugador objetivo pierde 1 punto de vida cada 10 segundos. Si no es atendido por un sanador o una habilidad que elimine los estados negativos, muere.
- **CONGELADO:** el jugador objetivo se queda estático en el sitio, simulando que todo su cuerpo se ha congelado, impidiendo que se mueva, durante 10 segundos.
- **CEGADO:** el jugador objetivo simula la pérdida de visión durante 10 segundos.
- **SANGRANTE:** el jugador objetivo pierde 1 punto de vida cada 10 segundos. Si no es atendido por un sanador, muere.
- **MALDITO:** el jugador objetivo pierde 1 punto de vida cada 10 segundos. Si no es atendido por un sanador o una habilidad que elimine los estados negativos, muere.
- **DORMIDO:** el jugador objetivo simula caer dormido durante 30 segundos o hasta que se le despierte.
- **EMBELESADO:** durante 1 minuto, el jugador en este estado estará bajo las órdenes del bardo, pudiendo moverse, luchar y correr siguiendo sus instrucciones.
- **DERRIBADO:** el jugador objetivo cae al suelo y no puede levantarse hasta pasados 10 segundos. Al jugador derribado no se le puede atacar.
- **DESARMADO:** el jugador objetivo pierde la capacidad de utilizar su arma durante 10 segundos.
- **PARALIZADO:** el jugador objetivo pierde la capacidad de moverse del sitio y de luchar durante 10 segundos.
- **QUEMADO:** el jugador objetivo interpreta estar en llamas y pierde 1 punto de vida cada 10 segundos. Este estado solo se puede eliminar con la habilidad Congelar o interpretando que se apaga el fuego durante 5 segundos.

♦ CRÉDITOS ♦

ORGANIZADO POR:

Asociación Æquilibrium

REVISIÓN DE MECÁNICAS Y LOGÍSTICA:

Adrián González Barriada
Noelia de la Plaza Lafuente
Jaime Retuerta Sánchez
Borja Murillo del Puerto

TRAMAS Y CREACIÓN DE
NUEVOS PERSONAJES:

Colaborador Misterioso

DISEÑO GRÁFICO:

Irene Martín Hernández

CONTACTO

asociacionaequilibrium@gmail.com

REDES SOCIALES

Instagram: @asociacionaequilibrium

Facebook: Asociación Æquilibrium

Twitter: @A_Aequilibrium