

PROMESAS Y PODER

# OMNIA

ÆQUILIBRIUM

— ASOCIACIÓN —



# ÍNDICE

¿QUÉ ES OMNIA: PROMESAS Y PODER?.....	2
LUGAR DEL EVENTO.....	3
NORMAS Y AVISOS.....	4
HORARIO.....	4
MAPA DE OMNIA.....	5
LA FIESTA DE LOS REINHARD.....	6
EL JUEGO.....	7-8
MECÁNICAS.....	9-10
NACIONES.....	11
CONTACTO.....	12

## ¡SON DOCUMENTOS INTERACTIVOS!

*\*Pincha sobre los apartados del índice, las ubicaciones o las redes sociales para acceder a un enlace directo que te lleve a ellos\**

## ¿QUÉ ES OMNIA: PROMESAS Y PODER?

Se trata de un evento de Rol en Vivo, donde los participantes interpretarán a personajes ficticios dentro de un entorno de fantasía oscura y medieval. En él primará el rol entre jugadores.

Se utilizará el sistema de “**SANDBOX**”, dónde cada jugador interpretará el personaje que se le asigne, siguiendo una coherencia con el trasfondo del lugar dónde se desarrollará la trama, intentando lograr los objetivos de su personaje o interponerse entre los de los demás.

Para ello, nos trasladamos a Rocoi, Valeria, donde la familia Reinhard celebrará una fiesta a la que solo han invitado a los más influyentes de Omnia. Nobles, mercaderes, caballeros... Todos acuden a la invitación, con la esperanza de que el conflicto entre Eurequia y Valeria no afecte en sus relaciones.

Una velada en la que estarán en juego muchas cosas: las promesas y el poder.





## LUGAR DEL EVENTO

OMNIA: Promesas y poder, tendrá lugar en **el Albergue San Agustín**, ubicado en Fuentelencina, Guadalajara, del **26 al 27 de abril de 2024**.

📍 C. la Fuente, Fuentelencina, Guadalajara

### ♦ ZONA DE APARCAMIENTO:

Se puede aparcar a lo largo de toda la calle principal, donde se encuentra el albergue, aparcando en batería y a la derecha de la calle.

### ♦ PRECIO DE LA ENTRADA: 70€ *todo incluido*

### ♦ ALOJAMIENTOS

Para este evento, contamos con **8 bungalós y 10 habitaciones rurales** con 4/6 camas cada uno y baño privado. **La asignación de cada alojamiento se hará durante el check-in**, teniendo en cuenta si se ha solicitado como grupo o de forma individual. **Cada habitación cuenta con ropa de cama y toallas para los jugadores** que se hospeden en ellas.

### ♦ RECORDATORIOS

- Los **PNJ** iremos con un **brazal naranja distintivo** y todos estaremos dispuestos a resolver cualquier problema o duda.
- El Albergue no proporciona artículos de aseo. ¡No olvidéis traerlos!
- La responsabilidad de los artículos personales y la llave de cada habitación es responsabilidad de los jugadores que se alojen en él.
- Habrá juego nocturno y moverse en la oscuridad es complicado sin una luz, así que recordad meter entre vuestras cosas algún tipo de iluminación atrezada para poder caminar entre las sombras.
- Sed puntuales. En caso de tener que retrasaros, avisar con tiempo. En el albergue hay personas trabajando para darnos alojamiento y comida, cumplamos sus horarios.

## NORMAS Y AVISOS

**Se prohíbe** en las instalaciones:

- Actividades ilícitas o ilegales.
- Actividades que supongan un atentado al respeto o la convivencia.
- Cualquier tipo de modificación en el mobiliario o la edificación.
- El encendido de fogatas de cualquier tipo.
- Traer animales al centro. Excepto perros guías.
- El acceso de vehículos.
- Pintar o pegar cosas en paredes, puertas o mobiliario.
- Pisar y sentarse sobre las mesas y vallas.
- Manipular o tocar los mecanismos del cuadro de luces.
- La entrada a las áreas reservadas al personal de las instalaciones.
- NO se permite el juego dentro de los alojamientos, pero si en su exterior.

## HORARIO

**26**  
**VIERNES**

**CHECK-IN:** de 19:30 a 20:30

**BRIEFING:** de 20:30 a 21:00

**CENA:** de 21:00 a 22:00

**INICIO:** de 22:30 a 01:00

**27**  
**SÁBADO**

**DESAYUNO:** de 09:00 a 10:30

**JUEGO** de 10:30 a 14:00

**COMIDA:** de 14:00 a 15:30

**JUEGO:** de 17:00 a 21:00

**CENA Y FIN:** de 21:00 a 22:30



## MAPA DE OMNIA



### ♦ UBICACIÓN

La celebración tendrá lugar en la región de Rocol, Valeria.

La villa de los Reinhard se encuentra al sur, colindante a la frontera con Gorbaug. Famosos por sus espectaculares viñedos y sus rutas comerciales con la isla de Ámbar.

### ♦ CONFLICTOS

Actualmente, Rocol vive ajeno a los conflictos sucedidos entre Valeria y Eurequia recientemente, pues al estar alejados de la frontera, no sufren los estragos de la batalla que dio lugar allí, por un malentendido fruto de quebrantar las condiciones del tratado de paz. Pero no todo queda ahí, ya que ha llegado a oídos de toda Omnia que la Mater de Eurequia ha fallecido y el caos se apodera de Thaloria, su capital.

## LA FIESTA DE LOS REINHARD

Dagmar Reinhard y sus esposas, Annika e Isabelle, gozan de una gran influencia en el comercio de Omnia pero, pese a su fama, pocos han podido gozar de su presencia en las reuniones convocadas a lo largo de los años. Prefieren la discreción de su hogar y sus tierras, enviando a sus representantes a cuidar de sus tratados en el exterior.

Pero la creciente amenaza de un nuevo conflicto entre Valeria y Eurequia, tras lo sucedido en sus fronteras, ha puesto al mundo en tensión. Los acuerdos entre los distintos territorios penden de un hilo por la guerra, y su influencia también.

Por ello y pese a su gusto por la intimidad, han decidido celebrar una fiesta en su propio hogar, dónde los ánimos e intenciones de sus visitantes quedarán expuestos. Aquí se verá quienes ansían ver crecer su poder jugando con la integridad de los demás y quienes jugarán a las promesas para mantener la paz.

Claro queda que aquí las medias tintas no valen, todos han de posicionarse a favor de la discordia y la guerra, o a favor de mantener la paz entre las altas esferas, ajenos a los conflictos que no influyan en sus objetivos.





## EL JUEGO

### ◆ TIPO DE EVENTO

Omnia: Promesas y poder, es un evento puramente de **Rol**. Es una modalidad de juego que se basa enteramente en la interpretación y resolución de diálogos entre los jugadores y los PNJ. Desarrolla las tramas que se proponen o crea las tuyas propias.

**¡Haz tuyo el personaje!**

### ◆ RESTRICCIONES Y RECOMENDACIONES

Durante la partida:

- **Queda prohibida cualquier actitud, que atente contra la integridad física y moral**, pudiendo implicar la expulsión inmediata del evento.

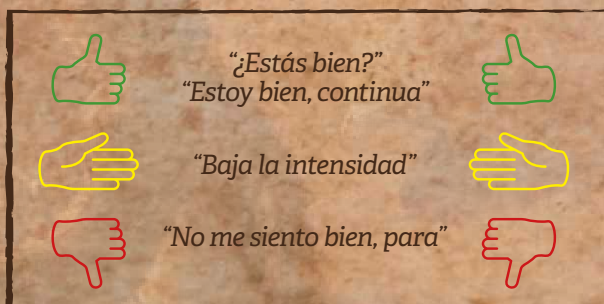
- **Se prohíben los combates**. Es un evento de Rol y existen otras formas de acabar con tus enemigos.

- **Si llevas armas o armaduras, serán accesorios para tu traje**.

- **Juega y da juego**. No ignores al resto de jugadores aunque lo que te propongan no vaya contigo, contesta de manera cortés o interpreta una ofensa.

- Es un evento de **ALTA INTENSIDAD**. Es importante que lo tengas en cuenta a la hora de venir a jugar, pues pueden darse diálogos incómodos (on-rol) o escenas de contacto físico (on-rol).

- Para asegurarnos de respetar los límites, **preguntaremos** al otro jugador como se siente o le **indicaremos** como estamos, respecto a la escena, con las siguientes señas:



### ◆ PERSONAJES PREDEFINIDOS

Para este evento, hemos querido integrar los personajes predefinidos, ya que se trata de un evento político en el que los personajes tienen una carga para el mundo de Omnia.

Habrán 50 personajes, de todas las naciones, entre los que elegir. Para ello, durante la inscripción, se eligen a 3 favoritos de los cuales solo interpretarás a 1. Junto al formulario, habrá un listado con una pequeña descripción del personaje y una tabla en el que se indica:

- Nombre del personaje.
- Nación a la que pertenece.
- Raza.
- Estatus dentro de la sociedad.
- Alineación.
- Nivel de interés político.
- Nivel de interés romántico.
- Nivel de violencia.

Una vez se hayan repartido los personajes, se enviará un documento con el trasfondo más desarrollado, los intereses del personaje y sus relaciones dentro del juego. Esto implicará que no todos los personajes se conocerán entre ellos y habrá que presentarse. Además, una vez allí, daremos a cada jugador un sobre con sus principales objetivos durante la partida, aunque siempre se podrán ampliar hacia nuevos horizontes...

### ◆ LA VESTIMENTA

Se trata de una reunión organizada por la nobleza...

**¡Sus invitados deben lucirse para la ocasión!** Saca de tu armario aquellas prendas y complementos que hagan justicia al personaje para la velada. Inspírate en la bandera de su nación, en su estatus o en la imagen de él que te genere su trasfondo. Y añade una capa para la fría noche...



## MECÁNICAS

### ♦ VENENOS

Durante la partida, algunos personajes portarán 4 tipos de venenos:



**SABOR A MUERTE:** si tu bebida tiene un sabor ácido, como de limón, tu vida se acabó. **Interpreta, durante 5 min los efectos** que produce el veneno hasta tu muerte.



**DULCES SUEÑOS:** si tu bebida tiene un fuerte aroma a azahar, será momento de irte a dormir. **Interpreta, durante 2 min los efectos** que produce hasta quedarte **inconsciente 1 min** más.



**AMORTHIA:** si tu bebida tiene un fuerte aroma a canela, el amor hará presa de ti. **Interpreta, durante 5 min los efectos** que produce el amor con la persona que esté frente a ti.



**SUERO DE VERDAD:** si tu bebida tiene un sabor salado, las palabras escapan de tu boca. **Responde con la verdad, durante 2 min** a todas las preguntas que te haga la persona frente a ti.

Los venenos serán entregados por la organización.

Y podrán ser comprados, intercambiados o robados durante la partida.

### ♦ MAGIA

Solo los personajes de Ámbar y algunos PNJ podrán hacer uso de ellos **una vez por ciclo**. Para ello deben **murmurar un hechizo de 10 palabras, imponer las manos sobre su objetivo y decir el nombre:**

**CONTROL:** pierdes el control de tus capacidades y solo obedeces la voz de tu amo. **Cumple su voluntad, durante 2 min** hasta lograr tu objetivo o hasta que pase el tiempo. Tras eso, olvidas lo sucedido.

**LOCURA:** el mundo a tu alrededor pierde el sentido. Todo es extraño y terrorífico. **Durante 2 min pierdes la cordura** y tus actos y palabras lo demuestran. Tras eso, olvidas lo sucedido.



### ♦ SEXO

Para esta nueva mecánica, hay que aclarar unas normas y directrices para llevarla a cabo de manera adecuada:

- ¡Queda prohibido mantener relaciones reales!
- Se debe avisar a un árbitro para que esté presente y la de por válida.
- El encuentro **debe durar, al menos, 5min.**
- Hay que asegurarse de que **ambos estéis cómodos**, con las señales.
- Se puede interpretar de muchas formas, **respetándoos mutuamente:**
  - Charlando.
  - Con un abrazo.
  - Agarrándoos las manos.
  - Con un beso.

Esta mecánica se suele utilizar para sacar información, cumplir con el objetivo amoroso del personaje o, simplemente, divertirse.

### ♦ MUERTE

¿Qué ocurre si mueres durante la partida? ¿Qué sigues jugando!

Si tu personaje ha tenido la desgracia de morir en las 24 horas de juego, no queda otra que coger un nuevo personaje y seguir. Para ello, puedes venir con uno preparado o dejar que te demos uno nuevo al que interpretar hasta el final de la velada, pero esos personajes solo podrán tener el siguiente estatus:

- Guardia o escolta.
- Cortesano o artista.
- Sirviente.

Cuando la muerte de tu personaje sea comunicada, acércate a uno de los PNJ que asisten a la fiesta como guardias y comunícale tu decisión de como quieres continuar el resto del juego.

Puedes morir las veces que quieras y convertirte en el coleccionista.





## NACIONES

◆ VAL'SACER ◆



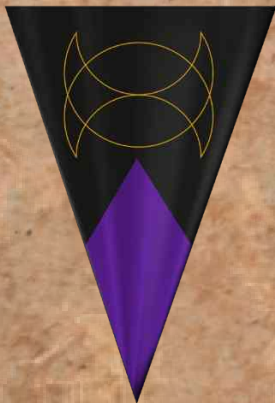
◆ EUREQUIA ◆



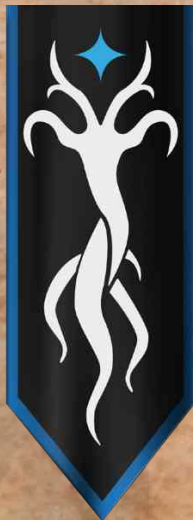
◆ VALERIA ◆



◆ ÁMBAR ◆



◆ TAURE ECHYA ◆



◆ GORBAUG ◆



ORGANIZADO POR:

**Asociación Æquilibrium**

CONTACTO

[asociacionaequilibrium@gmail.com](mailto:asociacionaequilibrium@gmail.com)

REDES SOCIALES

**Web:** [asociacionaequilibrium.org](http://asociacionaequilibrium.org)

**Instagram:** @asociacionaequilibrium

**Facebook:** Asociación Æquilibrium

**Twitter:** @A\_Aequilibrium

**Youtube:** Asociación Æquilibrium

**Twitch:** Asociación Æquilibrium