

NACIDOS DE LAS CENIZAS

OMNIA

2 AL 5 DE ABRIL

ASOCIACION AEQUILIBRIUM

INDICE:

Qué es Omnia III: Nacidos de las cenizas.....	3-8
Lugar del evento.....	9-12
Horario.....	13-14
Normas y avisos.....	15-18
Ambientación.....	19-32
Combate.....	33-50
Muerte.....	51-52
Clases.....	53-80
Profesiones.....	81-86
Gremios.....	87-88
Estados alterados.....	89-90
Otras mecánicas.....	91-96
Contacto.....	97-98



Qué es OMNIA III: Nacidos de Las Cenizas

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 escoja, siguiendo una coherencia con el trasfondo del lugar y dónde se desarrollará la trama, intentando lograr los objetivos de su personaje o interponerse entre los de los demás.



DURANTE LA PARTIDA

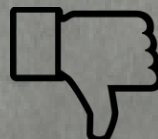
- ◆ Queda prohibida cualquier actitud, que atente contra la integridad física y moral, pudiendo implicar la expulsión inmediata del evento.
- ◆ Juega y da juego. No ignores al resto de jugadores aunque lo que te propongan no vaya contigo, contesta de manera cortés o interpreta una ofensa.
- ◆ Es un evento 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 con respecto a la escena, con las siguientes señas:



Pulgar arriba: Estoy bien, continua.



Palma abierta: Baja la intensidad pero continua el juego.



Pulgar abajo: No me siento bien, para.

TIPOS DE JUGADORES:

Personajes No Combatientes (PNC)

Jugadores que interpretan un personaje y no participan en combate directo. Quedan identificados con una cinta amarilla.

- ◆ Queda terminantemente prohibido atacar a PNC. Hacerlo será motivo de expulsión inmediata del evento.
- ◆ Los PNC quedan eliminados cuando un jugador se acerca a ellos empuñando el arma a la vez que le señala, y le indica que está eliminado al decirle la palabra “muerto”.

Personajes Combatientes (PC)

Jugadores que interpretan un personaje, creado por ellos, y con clase asignada, participando en combate. Estos personajes, al igual que el resto, pueden morir y, en algunos casos, ser revividos por la Muerte.

Personaje No Jugador (PNJ)

Colaboradores de la Organización que interpretan un personaje con características especiales, reconocidos por un brazalete naranja.

- ◆ Estos personajes pueden ser no combatientes, por lo que se les aplicará las mismas excepciones que a los PNC e irán marcados de igual manera con una cinta amarilla.
- ◆ Los PNJ pueden contar con habilidades especiales que hagan variar las reglas de combate, sanación, magia o artesanía que les afectan, saltándose las restricciones habituales.
- ◆ La mayoría de PNJ pueden morir, a no ser que se traten de un dios.
- ◆ Los PNJ actúan de punto seguro durante toda la partida.
- ◆ Algunos PNJ funcionarán como árbitros para velar por la seguridad durante todo el evento, camuflándose entre los jugadores.



SEGURIDAD EN COMBATE

- ◆ Todas las armas deberán pasar una inspección (TATA) previa al inicio del evento que llevará a cabo la Organización.
- ◆ El objetivo de esta revisión es valorar la integridad, calidad de construcción y seguridad del arma, garantizando que esté adecuadamente acolchada y que ninguna de sus partes suponga un peligro para el adversario.
- ◆ En caso de los proyectiles mágicos o arrojadizos, no podrán tener ninguna parte rígida y deberán estar totalmente acolchados.
- ◆ La decisión que tome la Organización sobre cada arma, tras la inspección, será definitiva e inapelable. Por lo que será motivo de sanción:
 - ◆ No pasar por la inspección con todas las armas.
 - ◆ Utilizar un arma prohibida o rechazada por la Organización.
 - ◆ No avisar a la Organización de la rotura de un arma durante la partida para seguir haciendo uso de ella.

Los jugadores son responsables del estado de sus armas a lo largo del evento, por lo que si durante el desarrollo del evento la Organización aprecia que el estado de un arma ha variado o se ha degradado de tal manera que no permite su uso seguro, procederá a prohibir su uso.

En caso de pérdida de un arma en la partida, la Organización y los jugadores ayudarán al afectado a encontrarla. Habrá un lugar de objetos perdidos.



LUGAR DEL EVENTO

OMNIA III: Nacidos de las cenizas, tendrá lugar en El Salugral CEA, ubicado en Hervás, Cáceres, del 2 al 5 de abril de 2026.

📍 Paraje El Salugral, 10700 Hervás, Cáceres

♦ ZONA DE APARCAMIENTO:

El complejo cuenta con su propio aparcamiento. [Enlace](#)



♦ El Salugral no proporciona artículos de aseo. ¡No olvidéis traerlos!

♦ NO se permite jugar dentro de los alojamientos, pero si en su exterior, salvo en momentos indicados por la Organización.

♦ La responsabilidad de los artículos personales y la llave de cada chozo es responsabilidad de los jugadores que se alojen en él. Dicha llave se entregará en el check-in y tendrá que devolver al finalizar el evento.

En este evento, como novedad, permitimos diferentes entradas, en función del día de entrada así como los métodos de pago, los cuales tienen unas fechas específicas que no están sujetas a cambios.

♦ PRECIO DE LA ENTRADA:

Tarifas de entrada:

1. ENTRADA AVENTURERO (jueves a domingo) - **185€**
Demandante de desempleo (5 max.) **160€**
2. ENTRADA REZAGADO (viernes a domingo) - **125€**
Demandante de desempleo (5 max.) **110€**
3. ENTRADA MECENAS (jueves a domingo) - **200€**

Es recomendable adjuntar el resguardo del ingreso así como la tarjeta de desempleo actualizada deben aportar el documento acreditativo pertinente.

Opciones de pago:

1. **Completo:** Del 15 de enero hasta el 10 de marzo.
2. **Fraccionado 1:** 50% enero, 50% febrero:
 - Primer pago: Desde el 15 al 31 de enero.
 - Segundo pago: Desde el 1 febrero al 10 de marzo.
3. **Fraccionado 2:** 25% enero, 50% febrero, 25% marzo.
 - Primer pago: Desde el 15 al 31 de enero.
 - Segundo pago: Desde el 1 al 20 de febrero.
 - Tercer pago: Desde el 21 de febrero al 10 de marzo.

TIPO DE ENTRADA	COMPLETA	FRACCIONADOS				
		FRACCIONADO 1 (50% Y 50%)		FRACCIONADO 2 (25%, 50% Y 50%)		
		1º PAGO	2º PAGO	1º PAGO	2º PAGO	3º PAGO
AVENTURERO	185	92,5	92,5	46,25	92,5	46,25
AVENTURERO DESEMPLEADO	160	80	80	40	80	40
REZAGADO	125	62,5	62,5	31,25	62,5	31,25
REZAGADO DESEMPLEADO	110	55	55	27,5	55	27,5
MECENAS	200	100	100	50	100	50

MAPA DEL EVENTO



1. Consejo
2. Laboratorio
3. Gran Comedor
4. Santuario
5. Herrería
6. Taberna
7. Banco
8. Hospital
9. Plaza
10. Termas
11. Palenque
12. Logia Arcana
13. Gruta
14. La Arboleda
15. Bosque del Ocaso
16. Bosque de los Lamentos

horario

02 de Abril:

CHECK-IN: 17:00 a 20:00

BRIEFING día 2: 20:00 a
20:30

CENA: 21:00-22:00

JUEGO (Ciclo 1) día 2:
23:00 - 01:00

03 de Abril:

DESAYUNO: 09:00-10:00

JUEGO (Ciclo 2) día 3: 10:00 - 14:00

COMIDA: 14:00-15:00

JUEGO (Ciclo 3) día 3: 15:00 - 21:00

CHECK-IN día 3: 17:00 a 20:00

BRIEFING día 3: 20:00 a 20:30

CENA: 21:00-22:00

JUEGO (Ciclo 4) día 3: 23:00 - 01:00

04 de Abril :

DESAYUNO: 09:00-10:00

JUEGO (Ciclo 5) día 4: 10:00 - 14:00

COMIDA: 14:00-15:00

JUEGO (Ciclo 6) día 4: 15:00 - 21:00

CENA: 21:00-22:00

JUEGO (Ciclo 7) día 4: 23:00 - 01:00

05 de Abril:

DESAYUNO: 09:00-10:00

JUEGO (Ciclo 8) día 5: 10:00 -
14:00

FIN DE JUEGO

COMIDA: 14:00-15:00

ABANDONO DEL RECINTO:
17:00

Recordamos a los jugadores que no dispondremos de tiempo en la piscina ya que no es época.

Aprovecharemos las horas de sol para seguir jugando.

Ten en cuenta, jugador, que el jueves por la noche empieza el evento y los acontecimientos sucedidos repercuten en el mismo, por lo que si llegas el viernes, tu personaje llegará en forma de refuerzo y ha de atenerse a las nuevas del lugar.

Los jugadores que lleguen el viernes no tienen de qué preocuparse. Se realizará el check in de forma habitual y se les dará toda la información sobre el alojamiento.

NORMAS Y AVISOS

- ◆ Nos encontramos en un espacio natural, toda la basura que generemos deberá ser retirada y desechada en un contenedor o basura.
- ◆ El respeto hacia la Organización y el resto de participantes al evento es obligatorio. Cualquier tipo de agresión verbal o física intencionada podrá significar un motivo de sanción o expulsión.
- ◆ Antes de la parada a comer y antes del fin de juego, se harán batidas para recoger proyectiles y objetos de juego.



SE PROHIBE EN EL RECINTO:

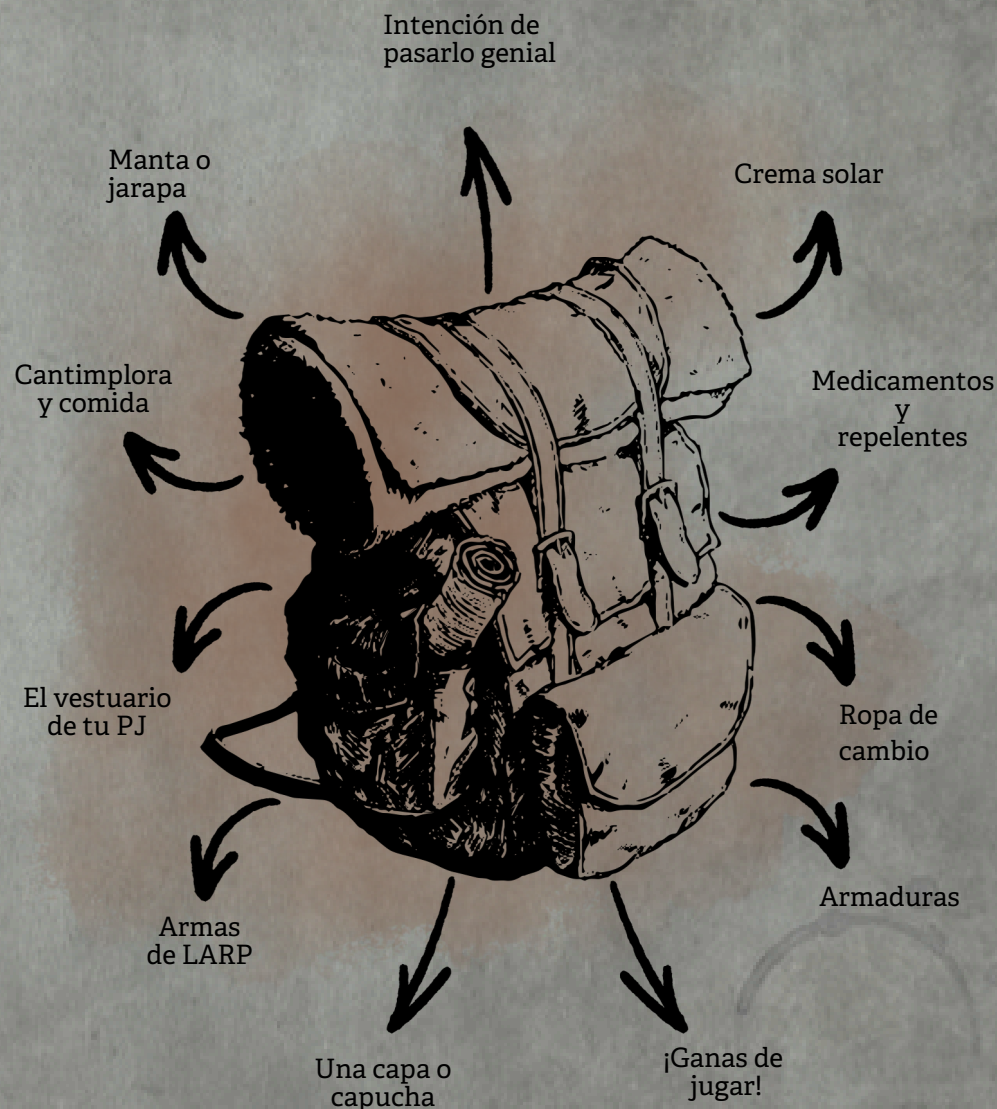
- ◆ Actividades ilícitas o ilegales.
- ◆ Cualquier tipo de modificación en el mobiliario o la edificación.
- ◆ El encendido de fogatas de cualquier tipo.
- ◆ Traer animales al centro. Excepto perros guías.
- ◆ El acceso con vehículos en la zona que no sea parking.
- ◆ Pintar o pegar cosas en paredes, 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.



RECORDATORIOS

- ◆ Los PNJ irán con un brazal naranja distintivo y todos están 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, avisad con tiempo.
- ◆ En el albergue hay personas trabajando para darnos alojamiento y comida, cumplamos sus horarios.

INDISPENSABLES



AMBIENTACIÓN



OMNIA III: NACIDOS DE LAS CENIZAS. CONTEXTO DE LA PARTIDA

La gran ciudad de Eurequia cayó. No ante un enemigo diplomático, ni por traiciones internas, sino por algo peor, Reghel, el Dios del Vacío, olvidado durante milenios y solo adorado por aquellos fieles cuya voz es solo un susurro en Omnia y que perpetraron su llegada hace décadas. Con sus fuerzas oscuras, La Hueste, encabezada por nigromantes y no muertos levantados de sus tumbas, destruyó, en cuestión de días, no solo la ciudad, sino la provincia de Thaloria, que ahora solo es un paraje yermo y oscuro, que recuerda, para los que aún lo vivieron, los últimos días de Val'Sacer. Ninguna incursión, ni con el mejor dinero para contratar mercenarios, se ha podido llegar al corazón de la ciudad, fuera a ser que corriera la suerte de Lilleum, provincia de Val'Sacer en la que Jolie Lyssenfleur su actual reina, asestara el golpe de gracia al último nigromante y con ello se desvaneciera el poder de La Hueste... algo es algo. No ha sido el caso, no al menos hasta ahora. Las fuerzas de Omnia, aquellos valientes, con la voz en el cielo y el puño en alto, no quiere ver otro reino caer, no quieren ver Omnia en manos de la oscuridad. Y ahora, parten hacia Eurequia, con un ejercito digno de las alianzas del pasado para expulsar a los muertos, a la oscuridad, al Vacío.



TERRITORIOS



EUREQUIA

Eurequia, uno de los reinos humanos más prósperos de Omnia, se distingue por sus impresionantes y diversos paisajes naturales, desde prados a bosques y montañas.

En el crepúsculo del verano, el firmamento se ilumina con un espectáculo de colores cálidos, regalando a los habitantes de Eurequia una vista inolvidable.

La pesca es una industria vital para la economía del reino, proporcionando una importante fuente de alimento y generando ingresos a través del comercio de pescado fresco y productos del mar. Como es un producto perecedero los habitantes han desarrollado formas de conservarlo para poder comercializarlo, como la salazón o el ahumado.



TAURE ECHYA

En la zona noreste del continente se encuentra el hogar adoptivo de los elfos, una tierra de belleza inigualable y magia antigua.

Taure Echya, presenta diferentes ecosistemas, y se aprovecha de cada uno de ellos, desde la zona más norte dónde reina el frío hasta la zona costera, que sirve para comunicación en barco y facilita el comercio.

Taure Echya es un refugio de serenidad y misterio, donde la naturaleza y la magia se entrelazan en una danza eterna de vida y poder.

Gracias a este diverso clima hay una gran diversidad en la sociedad élfica de Taure Echya, existen aquellos que se han especializado en la supervivencia en los diferentes entornos dónde habitan, apareciendo pequeñas diferencias morfológicas entre ellos.

VALERIA

Valeria, un reino agraciado en cuanto a recursos. Es una zona rica en minerales y además sus tierras son de fácil labranza por lo que se extienden campos salpicados de viñedos que producen los más exquisitos vinos.

La formación de Valeria se remonta a épocas lejanas, cuando pueblos humanos, unidos por un deseo común de prosperidad, se unieron. Valeria emergió como un faro de civilización y seguridad en medio del caos de Omnia. La cultura de Valeria evoca el esplendor y la grandeza de los antiguos reinos humanos, con sus habitantes conocidos por su astucia en el comercio y su valentía en el campo de batalla.

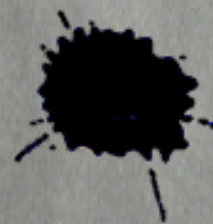
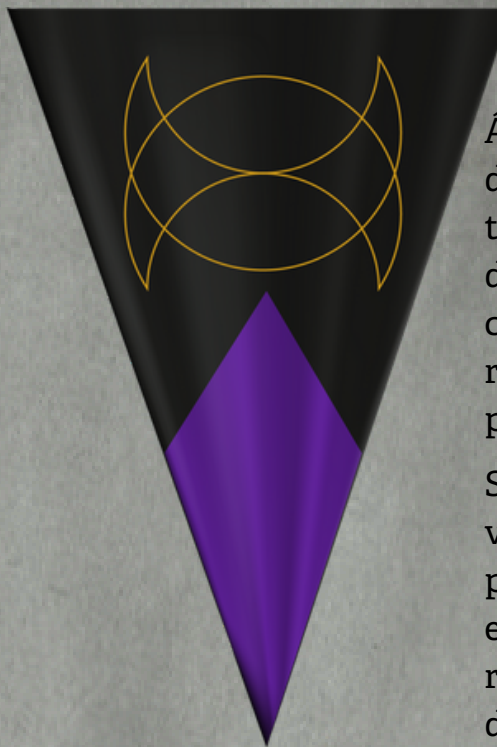


ÁMBAR

Ámbar es un lugar verdaderamente enigmático y fascinante en el mundo de Omnia. Se trata de una isla apartada y misteriosa, cuyo acceso está fuertemente restringido por fuerzas mágicas poderosas y misteriosas.

Sólo aquellos dotados de una virtud en el dominio de la magia pueden penetrar sus barreras sin enfrentar la destrucción o el rechazo de las fuerzas implícitas del lugar.

El misterio que rodea a Ámbar se debe no solo a su inaccesibilidad para la mayoría, sino también a las leyendas y relatos que la rodean. Se dice que en su interior se encuentran conocimientos antiguos, artefactos mágicos de gran poder y secretos que podrían cambiar el curso de la historia de Omnia.





GORBAUG

En Gorbaug, la lucha por la supervivencia es una danza perpetua de caos y desafíos. Las tribus de orcos, siendo los señores de estas tierras desoladas, han forjado una sociedad brutal y jerárquica donde la fuerza y la astucia son los únicos valores que importan.

Las tribus de orcos y bárbaros se distinguen por sus líderes carismáticos y sus métodos de guerra únicos. Un ejemplo de ello es la Tribu del Cráneo Partido la cuál es conocida por su brutalidad y su uso experto de armas contundentes. Por otro lado, la Tribu de los Colmillos Sangrientos, se especializa en emboscadas y tácticas de guerrilla, aprovechando al máximo el terreno accidentado de Gorbaug.



VAL'SACER

Al sur de Omnia hay un terreno donde hasta hace pocos años se encontraba la próspera región de Val'Sacer. Era una tierra cálida y agradable dónde reinaba la armonía con la naturaleza

Ahora yace un reino sumido en la oscuridad y la desolación. Los humanos gobernaron estas tierras, hasta que un día, el terror llegó en forma de La Hueste, un ejército de muertos, arrasó con todo a su paso. Los habitantes hallaron un rayo de esperanza en la posibilidad de reconstruir sus vidas y recuperar la gloria perdida de Val'Sacer.

Ahora que Jolie Lyssenfleur ha retomado su cargo de reina ha logrado unificar otra vez ciertas casas vasallas del antiguo reino.

ECONOMÍA

Clase alta: Guerreros de alto rango, Sacerdotes y Paladines.

10 monedas de cobre al inicio.

6 monedas de cobre en el banco.

Préstamo hasta 1 moneda de plata.

Ventajas:

- Influencia en la toma de decisiones.
- Capacidad de avalar y apadrinar clases inferiores.
- Renegociar con el Banco para devolver los prestamos.

Clase baja: Todas las clases.

3 monedas de cobre al inicio.

1 moneda de cobre en el banco

Préstamo de hasta 3 monedas de cobre.

Ventajas:

- Los trabajos de Servicio a las clases altas garantizan una nómina de 2 cobres por ciclo.
- Pueden pagar los prestamos y deudas con trabajos.
- Facilidad para ser los protegidos de una clase superior.



Clase media: Guerreros, magos, brujos, galenos y matasanos.

6 monedas de cobre al inicio.

3 monedas de cobre en el banco.

Préstamo hasta 5 monedas de cobre.

Ventajas:

- Solicitar el doble de crédito.
- Intereses más bajos en el Banco.
- Facilidad para ponerse al servicio de las clases altas.

Clase ultra pobreza: Todas las clases.

1 monedas de cobre al inicio.

Ventajas:

- Reciben más información y favores.
- Pagos por misiones en los bajos fondos.
- Facilidad para recibir objetos "poco habituales".

Banco

Para mantener el flujo de dinero y una economía sostenible tras la guerra, el banco de Eurequia abre sus puertas:

- ◆ El banco puede conceder créditos. Cada ciclo deberá pagarse la cantidad acordada con el mismo y finiquitar la deuda antes de que la partida se acabe.
- ◆ Si el Banco no recibe la cantidad acordada por ciclo, podrá recurrir a la guardia para aplicar multas, detenciones...
- ◆ Habrá un recaudador de impuestos encargado de controlar los pagos.
- ◆ Las deudas pueden ser avaladas por una persona de clase superior o igual, siempre que demuestre que cuenta con los medios para ello.
- ◆ El Banco, en cada ciclo, decide el interés que cobra por cada préstamo.
- ◆ Por cada 3 monedas en el Banco, este da 1 moneda de cobre de interés.
- ◆ El Banco está obligado a dar el cambio de moneda correspondiente.

Los Pagarés que se utilizaban durante el gobierno de la Mater han perdido el valor, por lo que no pueden usarse durante la partida.



10 MONEDAS DE COBRE = 1 MONEDA DE PLATA



10 MONEDAS DE PLATA = 1 MONEDA DE ORO



COMBATE

- ◆ Los ataques como las defensas se realizarán con una fuerza y movimientos controlados, buscando siempre marcar el impacto sin hacer daño al adversario.
- ◆ Queda prohibido golpear con una fuerza desproporcionada o manejar de manera peligrosa el arma.
- ◆ Queda prohibido empujar al adversario (ya sea con un arma, un escudo o cualquier parte del cuerpo del atacante), hacerle la zancadilla o derribarle. Exceptuando escenas coreografiadas y que hayan sido avisadas de antemano a la organización.
- ◆ Queda prohibido sujetar las extremidades del adversario o aplicar cualquier llave o treta que pueda inmovilizar las mismas.
- ◆ Queda prohibido combatir sin armas. Exceptuando escenas coreografiadas y que hayan sido avisadas de antemano a la organización.
- ◆ Queda prohibido golpear a un adversario caído, o atacar desde el suelo.
- ◆ Se permite golpear en cualquier parte del cuerpo del adversario, salvo en las siguientes zonas:
 - Zona genital.
 - Cabeza.
 - Cuello, a partir de la línea de los hombros, excepto se realice la acción de "ejecución".

Tipos de lucha:

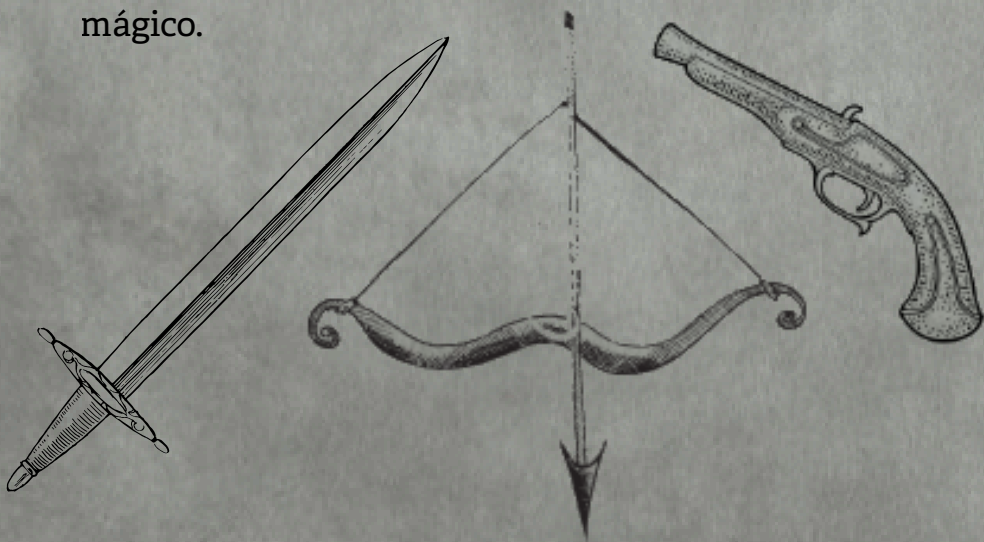
- ◆ **Por puntos:** Se entiende que un combate es por puntos cuando la prioridad del mismo se trata de eliminar al contrincante, golpeando en las zonas válidas de su cuerpo hasta acabar con todos sus puntos de vida.

En estos enfrentamientos es el jugador quién debe encargarse de contar sus propios puntos de vida, no el contrincante, y ser justos a la hora de darse por muertos.
- ◆ **Por honor:** Este tipo de combates se utilizan para realizar una lucha mas escenificada y teatralizada, en la que los oponentes hacen acopio de sus mejores técnicas para vencer a su contrincante, siendo ellos mismo los que deciden darse por muertos pudiendo no tener en cuenta el número de impactos que han recibido.



Tipos de daño:

- ◆ Contundente: El que produce la cabeza, la hoja, la contera o los extremos del arma.
- ◆ Daño punzante: El que produce la punta del arma.
- ◆ Daño cortante: El que produce el filo del arma.
- ◆ Daño a distancia: El que produce la cabeza de guerra del proyectil disparado con un arma a distancia o un arma de fuego tipo NERF.
- ◆ Daño de arma de fuego: El que produce un arma dotada de fulminante.
- ◆ Daño mágico: El que produce cualquier tipo de proyectil mágico.



Está prohibido cualquier golpe con un arma o proyectil en una parte exenta del cuerpo del adversario (Cabeza, cuello y genitales). Estos impactos no restan puntos de salud, y pueden ser motivo de sanción si son reiterados y/o intencionados.

Impacto y daño:

Impacto válido:

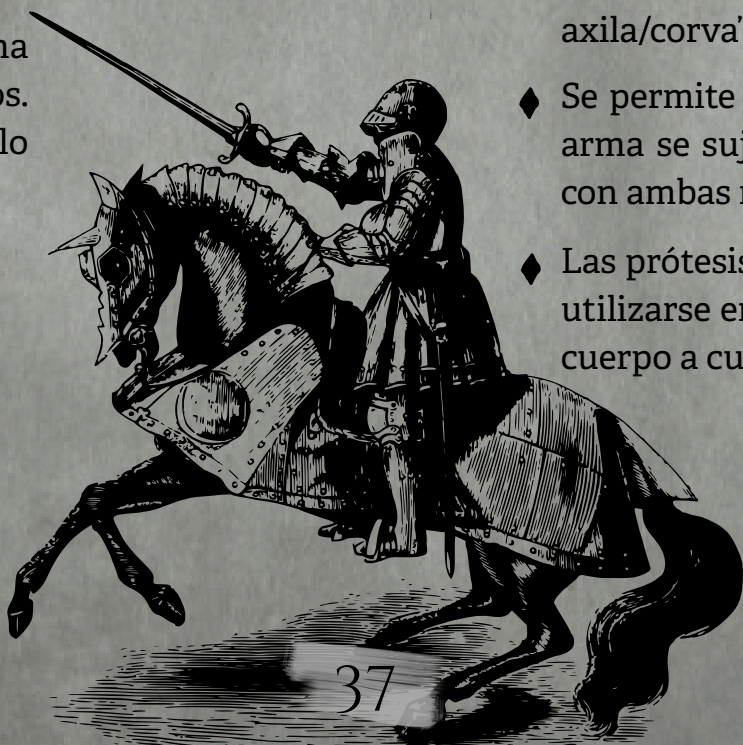
- ◆ Se considera que un golpe es válido cuando impacta en una zona permitida del cuerpo del adversario.

Impacto fallido

- ◆ Los golpes en la mano que empuña el arma.
- ◆ Los golpes sobre el escudo o arma.
- ◆ Los roces.
- ◆ Los golpes con el filo en plano, excepto si el jugador recoge el arma simulando un corte con el filo.
- ◆ Los golpes repetidos en la misma zona.
- ◆ Los golpes simultáneos entre dos contrincantes.
- ◆ Los golpes realizados con armas que no se empuñen de la forma adecuada a la que están pensadas.
- ◆ Los golpes realizados con una parte del arma que no produce daño.
- ◆ Un disparo con un arma de fuego de tipo fulminante en el que el sonido corresponde a un encasquillamiento del arma.

Al combatir con armas cuerpo a cuerpo:

- ◆ El arma debe sujetarse de manera realista, es decir, imitando el agarre que tendría un arma real de dimensiones similares. Por lo que queda prohibido sujetar el arma únicamente por el pomo, excepto en armas arrojadizas o cuando la construcción del arma indica que es la única forma natural de hacerlo.
- ◆ En caso de duda, la Organización podrá imponer la forma en la que debe sujetarse un arma particular para conseguir impactos válidos.
- ◆ Se podrán empuñar a una mano, dos manos o de ambas formas según indique la Organización durante la inspección de armas.
- ◆ Si el escudo va embrazado, el arma podrá empuñarse a dos manos. Pero si el escudo se empuña, solo podrán usarse armas a una mano.

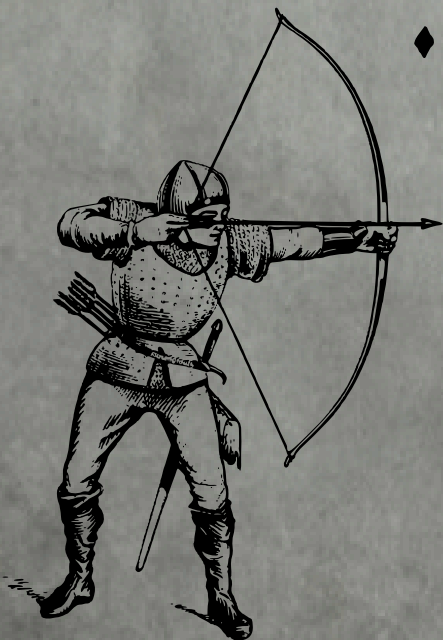


- ◆ Los golpes deben hacerse con las partes acolchadas del arma, pero se permite bloquear los ataques con las partes rígidas como la empuñadura.
- ◆ Las armas cortantes deben recogerse de forma que se imite el movimiento que realizaría el arma tras impactar y cortar el cuerpo.
- ◆ Se considera que un arma se blande cuando se varía la orientación del arma, se cambia el punto de inicio del ataque, o se realiza algún tipo de maniobra entre dos golpes consecutivos.
- ◆ Se permite estocar apuntando recto o hacia abajo; nunca hacia arriba (salvo si se ejecuta una acción de “Estocar a la axila/corva”).
- ◆ Se permite utilizar técnicas “a media espada”, en las que el arma se sujeta por la empuñadura y por parte de su hoja, con ambas manos.
- ◆ Las prótesis que representan partes del cuerpo que pueden utilizarse en combate (garras o puños) se consideran armas cuerpo a cuerpo.

Al combatir con armas a distancia:

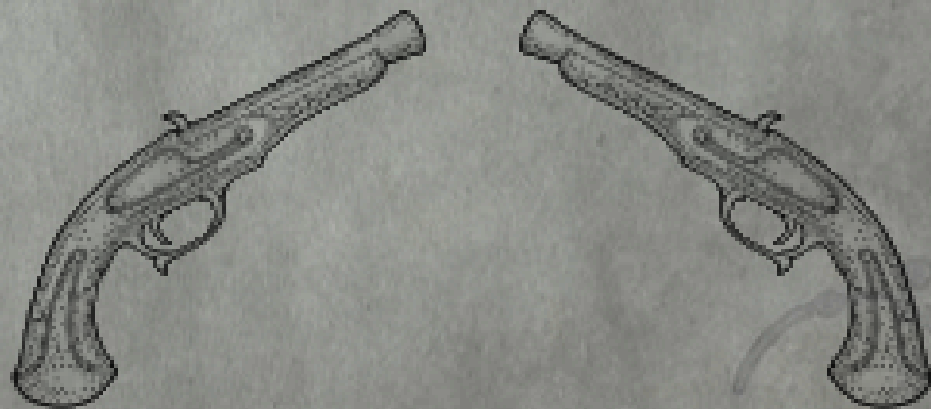
- ◆ Se dispara a una distancia mínima de 5 m al adversario.
- ◆ Se realizará un tiro tenso, apuntando recto o hacia abajo; nunca hacia arriba ni pretendiendo conseguir una trayectoria en parábola.
- ◆ Se evitará, en todo caso, apuntar a la cabeza o a la zona genital.
- ◆ No puede emplearse un arma a distancia como arma cuerpo a cuerpo, ni siquiera si está totalmente acolchada.
- ◆ Solo los jugadores equipados con ballestas podrán portar un escudo de tipo pavés para cubrirse mientras emplean dicha arma. La Organización será quien determine si el escudo puede considerarse pavés.

- ◆ Se permite utilizar una flecha o virote como arma punzante cuando el jugador no disponga de otras armas para defenderse en combate cuerpo a cuerpo. En esta situación es especialmente importante controlar la fuerza con la que se emplea el arma, dado que es muy sencillo llegar a romper el astil de la flecha o virote.



Al combatir con armas de fuego:

- ◆ El arma de fuego se dispara a una distancia mínima de 5 m (si se empuña a dos manos) o de 2 m (si se empuña a una mano).
- ◆ Si el arma es de tipo fuego, debe dispararse frente al objetivo, llamando su atención para que sea consciente del disparo recibido, y consiguiendo que el fulminante emita el sonido o se considerará que el arma se ha encasquillado, por lo que será impacto fallido.
- ◆ Si el arma produce daño a distancia (armas tipo NERF), seguirán las reglas de las armas a distancia respecto al tiro y la forma de apuntar.
- ◆ Se permite embrazar o empuñar un escudo al usarlas a una mano.



Al combatir con armas arrojadizas:

- ◆ Cualquier parte del cuerpo del arma arrojadiza, cuando se use como tal, se considera que hace impacto válido cuando golpea las zonas permitidas del cuerpo del adversario.
- ◆ Se lanza a una distancia mínima de 3m al adversario.
- ◆ Se realizará un tiro tenso, apuntando recto o hacia abajo; nunca hacia arriba ni pretendiendo conseguir una trayectoria en parábola.
- ◆ Se evitará, en todo caso, apuntar a la cabeza o a la zona genital.
- ◆ Se permite embrazar o empuñar un escudo al usarlas.
- ◆ Pueden utilizarse como armas cuerpo a cuerpo teniendo siempre en cuenta la parte destinada con la que se haría el daño.
- ◆ En caso de duda, la Organización especificará durante la revisión cual es la parte de la arrojadiza que puede usarse con dicho propósito.



Al combatir con proyectiles mágicos:

- ◆ El proyectil se lanzará a la distancia mínima indicada por la habilidad de clase correspondiente.
- ◆ Se realizará un tiro tenso, apuntando recto o hacia abajo; excepto si la habilidad de clase indica que se realice de otra forma.
- ◆ Si la habilidad de clase indica que el proyectil se lance hacia arriba, se hará dejando que caigan por su propio peso.
- ◆ Se evitará, en todo caso, apuntar a la cabeza o a la zona genital.
- ◆ No se permite empuñar o embrazar un escudo y, a la vez, emplear proyectiles mágicos.
- ◆ Al lanzarlo, el jugador deberá entonar una conjuro de 10 palabras, que debe tener sentido y coherencia, pudiendo ser en un idioma inventado.
- ◆ No se permite pronunciar un grupo inconexo de palabras



Escudos:

- ◆ Todos los escudos deben someterse a la inspección previa al inicio del evento, pudiendo ser prohibidos o desestimados por su condición por la Organización, siendo motivo de sanción usarlos.
- ◆ Cada jugador puede portar tantos escudos como pueda cargar, pero solo podrá utilizar uno a la vez.
- ◆ Pueden empuñarse (sujetarlos directamente con una mano) o embrazarse (agarrados al antebrazo).
- ◆ No existen limitaciones al tamaño o dimensión del escudo. Pudiendo ser industriales o artesanales.
- ◆ Los impactos contra escudos se consideran fallidos, salvo que una habilidad de clase indique lo contrario, pudiendo afectar a su durabilidad o funcionalidad durante el evento. La mano que empuña o embraza el escudo se considera impacto válido.
- ◆ Queda prohibido golpear al adversario con el escudo.
- ◆ Se permite utilizar el escudo para bloquear o desviar el arma de un adversario; incluyendo flechas, virotes, balas y armas arrojadizas.
- ◆ Se permite utilizar el escudo para presionar, de forma continua y controlada, el escudo del adversario. Está prohibido golpear escudo contra escudo, por lo que para presionar se colocará pegado al del adversario, ejerciendo una fuerza moderada, para empujarlo con suavidad y alejarlo del nuestro.

Extras de combate:

Ejecución (habilidad de pícaro o espía)

Elimina directamente al jugador objetivo, agotando toda su salud.

Para realizarlo, el atacante debe situarse a la espalda del objetivo, y utilizando una daga, cuchillo o similar, e imitar el movimiento de corte sin llegar a pegar el arma al cuello. No realizar cerca de un combate multitudinario.

A su vez, el jugador objetivo debe colaborar con el golpe mortal, sin ofrecer resistencia ni realizar movimientos que pudieran llevar a una situación de riesgo.

Estocar o cortar axila o corva

Provoca SANGRANTE al jugador objetivo. Para realizarlo, el atacante debe estocar o cortar con un arma la axila o corva del objetivo, ya sea de frente o de espalda. No se considera como golpe mortal la estocada o corte en cualquier otra área cercana.

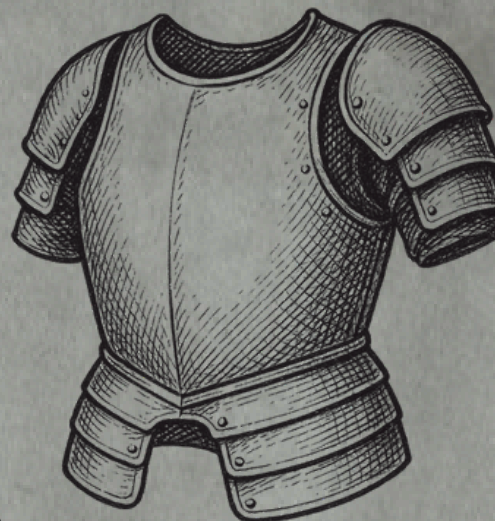
Al tratarse de zonas delicadas y habitualmente desprotegidas, el ataque debe realizarse controlando especialmente la fuerza aplicada.

Cargas:

- ♦ La carga SOLO puede realizarse cuando el adversario puede ver al jugador atacante. Si el adversario se gira durante la carga, pero la carga se inició cuando estaba de frente y podía ver al atacante, la carga se considera válida.
- ♦ La carga debe iniciarse a una distancia mínima de 3 m del objetivo, a trote ligero, nunca corriendo a máxima velocidad.
- ♦ El atacante debe ser capaz de frenar en seco a 0,5 m del jugador objetivo y gritar “Carga” al inicio de la misma.
- ♦ El jugador que recibe la carga, hincará la rodilla en el suelo durante 10 segundos, solo si la situación lo permite, sino, se echará para atrás y no luchará durante el mismo tiempo que si se hubiera caído.
- ♦ El atacante nunca entrará en contacto con el cuerpo, arma o escudo del jugador objetivo.
- ♦ Solo será usado por la clase correspondiente

Si la Organización detecta que una carga es realizada sin seguir exactamente las reglas expuestas, o que aun así resultara peligrosa, aplicará las sanciones necesarias.

Salud:



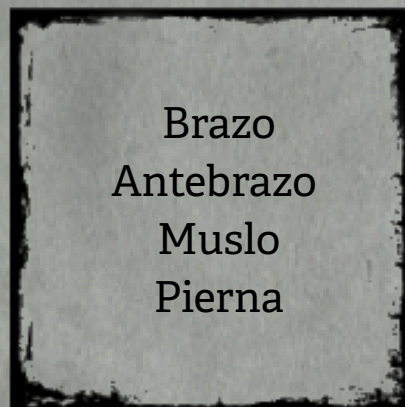
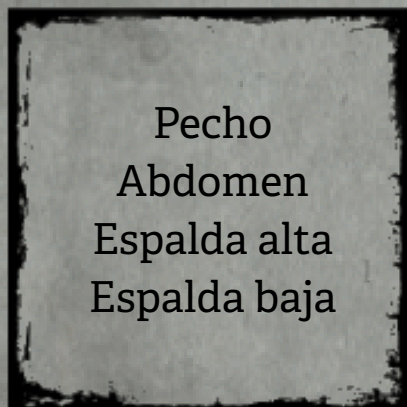
3 Puntos de vida(PV)
+
Puntos de armadura
(PA)
=
Puntos de vida inicial
17 PA a conseguir

Los personajes disponen de una salud igual a 3 puntos de vida (PV) más los puntos de armadura (PA) que dependen del tipo equipación que porte el jugador. La salud máxima es 20, por lo que el número máximo de PA a conseguir es 17.

Los PA pueden variar durante la partida en función de la armadura que porte, siendo menor si se ha quitado protecciones.

TIPOS DE ARMADURA					
TIPO	Tela fina	Gambesón cuero fino	Cuero grueso	cota de malla	Escamas, laminas o placas
PA	0	0.25	0.50	0.75	1

Partes a cubrir

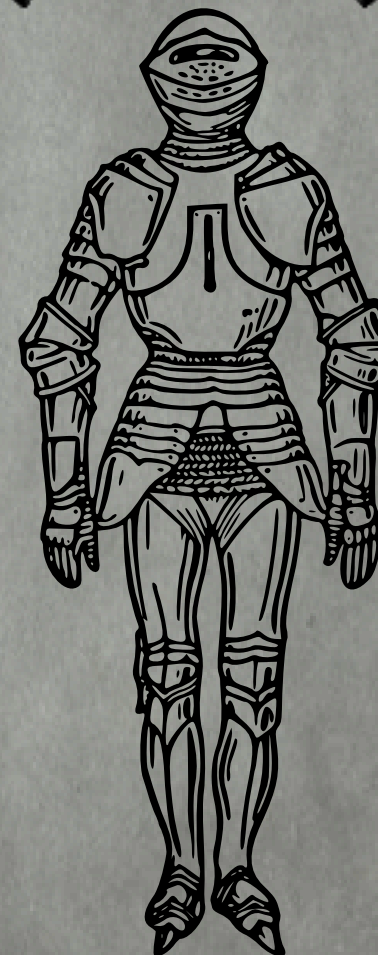


- ◆ Cada zona de armadura distingue entre área trasera y área delantera.
- ◆ Cada área protegida por un tipo de armadura contribuye a sumar PA.
- ◆ Para que una zona se considere protegida, la mayor parte del área debe estar cubierta por el tipo de armadura considerada.



Tened en cuenta que las armaduras:

- ◆ Las armaduras son aditivas, es decir, si un área está cubierta por varios tipos de armadura simultáneamente, se sumarán sus efectos.
- ◆ La cabeza se considera protegida si se porta un casco, que siempre da 1 punto de armadura extra.
- ◆ El total de puntos de armadura conseguidos se redondeará al número entero inmediatamente inferior.
- ◆ La Organización comprobará la armadura de cada jugador en la inspección previa al evento y asignará el número de puntos de armadura correspondientes para la partida.
- ◆ El jugador puede portar una armadura “fantástica” o “no histórica”, incluso realizada con materiales distintos al metal y el cuero. En esos casos, la Organización determinará el tipo de armadura y la protección que ofrece; basándose en su construcción, acabados y verosimilitud.
- ◆ Quedan prohibidas las **armaduras con rompespadas** de metal o similares, tales como partes punzantes.
- ◆ Este sistema permite conseguir el máximo de salud mediante numerosas combinaciones, permitiendo a cada jugador equiparse con la armadura que prefiera.



LA MUERTE

Hay muchas formas de morir, pero pocas son las que devuelven al jugador a la vida. Un galeno no necesitará que se lo solicites para traerte del más allá, pero los dioses tienen otros planes y otras metas para el jugador que busque su amparo.

Las formas de revivir son las siguientes:

Reanimar

- ◆ El jugador eliminado puede evitar la muerte si es reanimado por un Médico en un tiempo antes de 60 segundos.
- ◆ El jugador no podrá moverse del sitio en el que fue eliminado durante dicho tiempo, pero podrá ser transportado por otros jugadores a un hospital. En este caso, el tiempo se detiene hasta que el jugador llega al hospital.
- ◆ No podrá moverse, combatir o ser objetivo de combate. Deberá interpretar que su personaje está inconsciente hasta ser atendido.



Al amparo de la muerte:

- ◆ Si el jugador no logra ser reanimado en el plazo establecido, se considerará muerto y deberá desplazarse hasta los Dominios de la Muerte. Realizará este desplazamiento andando, nunca corriendo, con el brazo en alto sin empuñar ningún arma, y evitando en todo caso la interacción con otros jugadores.

Un jugador muerto pasa a estar bajo el control de la

- ◆ Muerte, para que, según su criterio y voluntad, establecer las condiciones para que el jugador resucite.

El jugador "fantasma" se identificará con una cinta negra.

- ◆ Sólo podrá interactuar con otros jugadores en los términos establecidos por la Muerte y sólo los Sacerdotes que usen EXORCIZAR podrán contactar con ellos, siendo invisibles para el resto.

No puede atacarse a los jugadores muertos: ¡ya están

- ◆ muertos!

CLASES

GUERRERO (C)

Ser guerrero puede hacerte llegar a cualquier destino, desde una vida plagada de comodidades y riquezas hasta la muerte en un arroyo putrefacto de un campo de batalla olvidado.

Los guerreros componen el grueso de las bandas de aventureros y mercenarios de Omnia, pero esta clase también encuadra al humilde guardia, el gran estratega, el campesino mal armado o el señor feudal. Los guerreros son una clase PC con las siguientes habilidades:

- ♦ **Golpe certero:** El jugador se acercará al objetivo. Si se realiza un impacto válido con un arma cuerpo a cuerpo, se puede declarar “¡Dobles!” para infligir +1 punto de daño.

2 usos por ciclo

Tipo de
armadura: todas
Armas: Todas las
armas excepto a
distancia

- ♦ **Autoridad** El jugador se acercará al objetivo y dirá claramente la palabra “Autoridad”. Permite imponer respeto o liderazgo mediante presencia, discurso o tono. Puede desactivar tensiones o movilizar seguidores.

3 usos por ciclo

Habilidad aprendida en el Gremio de Luchadores

- ♦ **Carga:** El jugador debe correr hacia el enemigo desde una distancia mínima de 3 metros, en ese momento chilla “Carga”. El objetivo debe retroceder 2 metros o hincar una rodilla en el suelo durante 10 segundos. Este acto se debe hacer con precaución, sin contacto físico, se debe detener el movimiento antes de cargar contra el adversario. No usable fuera de la visión directa del adversario

2 usos por ciclo



BARBARO (C)

El bárbaro es un guerrero salvaje que canaliza una furia primitiva en combate, volviéndose más fuerte y resistente. Rechaza las armaduras pesadas y la estrategia refinada, confiando en su instinto, fuerza y tenacidad. Su ira le permite hacer frente a enemigos formidables y proteger a su grupo con pura brutalidad. Viene de tierras salvajes o tribales, donde la fuerza es ley y el honor se mide en cicatrices.

- ◆ **Rompescudos:** Si el jugador grita "Rompescudo", su siguiente impacto, con un arma cuerpo a cuerpo, sobre un escudo lo volverá inútil. El objetivo de la habilidad no podrá utilizarlo para bloquear o desviar un ataque, o cubrirse. El escudo permanecerá inservible hasta que sea reparado por un artesano.

No rompe armaduras ni escudos mágicos

1 uso por ciclo

Tipo de armadura:

*Tela, cuero y una
pieza de placa*

*Armas: Todas las
armas excepto a
distancia*

- ◆ **Amenazar:** El jugador dirá la palabra "amenazar" mientras está hablando con la persona a tratar. Genera presión, miedo verbalmente o con presencia física. Útil para forzar decisiones rápidas.

3 usos por ciclo

Habilidad aprendida en el Gremio de Luchadores

- ◆ **Carga:** El jugador debe correr hacia el enemigo desde una distancia mínima de 3 metros, en ese momento chilla "Carga". El objetivo debe retroceder 2 metros o hincar una rodilla en el suelo durante 10 segundos. Este acto se debe hacer con precaución, sin contacto físico, se debe detener el movimiento antes de cargar contra el adversario. No usable fuera de la visión directa del adversario

2 uso por ciclo



MAGO (C)

El mago es un maestro del conocimiento arcano que estudia la magia a través de libros y fórmulas. Aunque físicamente es frágil, su poder reside en la variedad y potencia de sus conjuros. Puede alterar la realidad, invocar fuerzas elementales o manipular la mente. Su intelecto y preparación lo convierten en uno de los hechiceros más versátiles del juego.

- ◆ **Proyectil mágico:** Tras una invocación de mínimo 10 palabras, se lanza un proyectil mágico (arrojadiza acolchada) que causa 1 punto de daño.

No deben usarse proyectiles de otro jugador

USOS ILIMITADOS

- ◆ **Congelar:** El jugador debe pronunciar un hechizo de 10 palabras y grita "Congelar" tocando al enemigo con un bastón o arma. El objetivo queda inmovilizado durante una cuenta de 5 en voz alta.

1 uso por ciclo

*Tipo de armadura:
Tela y cuero fino
Armas: Bastón,
dagas y proyectiles
mágicos*

Habilidad aprendida en el Gremio de magia

- ◆ **Controlar:** Posando una mano sobre el hombro del objetivo, el jugador susurra "Controlado". Esto permite calmar, dominar emocionalmente o redirigir la voluntad de un personaje en escena.

3 usos por ciclo



BRUJO (C)

El brujo obtiene su poder mágico mediante un pacto con una entidad sobrenatural, como un demonio, hada o ser ancestral. A diferencia del mago, su magia fluye de la voluntad de su patrón y se manifiesta en conjuros únicos y habilidades místicas. Su vínculo le otorga dones arcanos especiales llamados Invocaciones. Es un lanzador carismático, oscuro y enigmático.

- ◆ **Proyectil mágico:** Tras una invocación de mínimo 10 palabras, se lanza un proyectil mágico (arrojadiza acolchada) que causa 1 punto de daño.

No deben usarse proyectiles de otro jugador

USOS ILIMITADOS

- ◆ **Miedo:** El jugador señala a un objetivo a una distancia máxima de 5 m, tras una invocación de 10 palabras y señalando al objetivo, este entra en estado de miedo: debe alejarse durante 5 segundos sin atacar ni acercarse. Termina si recibe daño o si se rompe línea de visión.

1 uso por ciclo

Tipo de armadura:

Tela y cuero fino

Armas: Bastón,
dagas y proyectiles
mágicos.

Habilidad aprendida en el Gremio de magia

- ◆ **Poseión:** El personaje puede representar estar poseído o canalizar una entidad. Añade drama o justificación narrativa a acciones extremas.

1 uso por ciclo

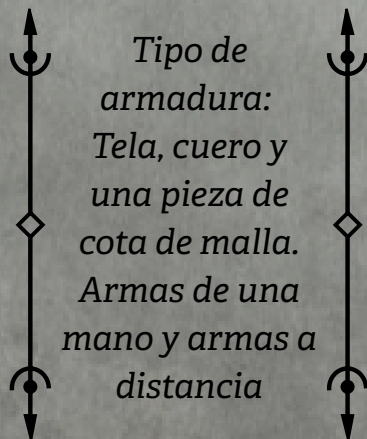


CAZADOR (C)

Se extienden en comunidades rurales y tribales donde la vida sigue girando alrededor de la obtención de productos naturales como las pieles, la carne, la miel, la cera o los frutos silvestres; tal y como se hacía antes de los grandes avances agrícolas. Son los exploradores los encargados de obtener muchos de estos productos, gracias a su pericia con las armas a distancia y a su profundo conocimiento del terreno y la naturaleza.

- ♦ **Disparo envenenado:** Si el jugador grita "Disparo envenenado" antes de atacar con un arma a distancia, un arma arrojadiza o un arma de fuego, el siguiente impacto válido produce el estado ENVENENADO al jugador objetivo. Para demostrar la habilidad, el jugador colocará una cinta verde en su arma principal.

2 usos por ciclo



- ♦ **Disparo certero:** Si el jugador grita "Disparo certero" antes de atacar con un arma a distancia, un arma arrojadiza, o un arma de fuego, el siguiente impacto válido hará 2 puntos de daño en lugar de 1.

2 usos por ciclo

Habilidad aprendida en el Clan de la Caza:

- ♦ **Trampa:** Con un lazo de cuerda se traza un círculo de 50 cm en el cuál la persona que entre se le restan 2 puntos de vida. Secundariamente, la Organización podría facilitar el atrezzo, pero de uso muy limitado. Se recomienda llevar el material necesario.

2 usos por ciclo



TIRADOR (C)

El tirador es un combatiente experto en armas a distancia, como arcos o ballestas, que domina la puntería, la precisión y el ataque desde lejos. Aprovecha el terreno, el sigilo o la velocidad para abatir enemigos antes de que se acerquen. Estas personas son admiradas por su pericia pero también temidas por su capacidad de esconderse, aunque también los hay que prefieren atacar a sus oponentes de frente aunque a distancia.

- ◆ **Disparo certero:** Si el jugador grita "Disparo certero" antes de atacar con un arma a distancia, un arma arrojadiza, o un arma de fuego, el siguiente impacto válido hará 2 puntos de daño en lugar de 1.

2 usos por ciclo

- ◆ **Fulminar:** Antes de disparar un proyectil o usar un arma mágica, se declara "¡Fulminar!". Si el impacto es válido, el objetivo debe tirarse al suelo o retirarse 5 segundos del combate.

2 usos por ciclo

Tipo de armadura:

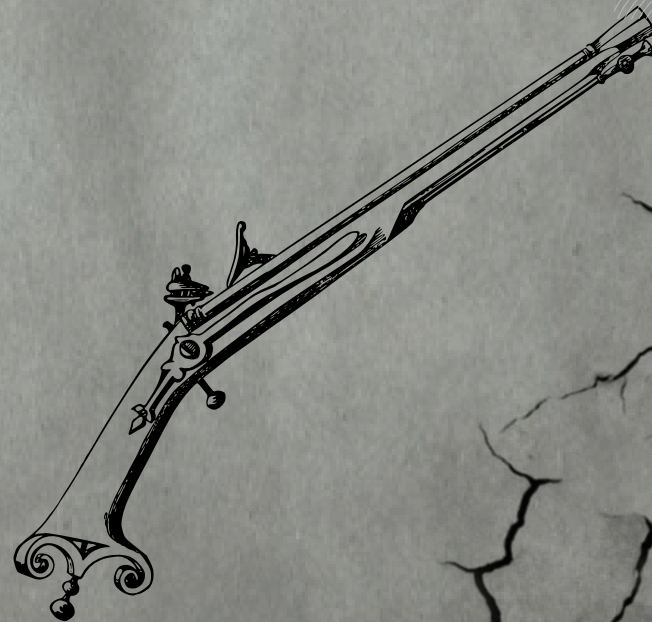
Tela, cuero y malla

*Armas de una mano y armas
a distancia de fuego*

Habilidad aprendida en el Clan de la Caza:

- ◆ **Bomba:** Se podrá utilizar una arrojadiza en forma de bomba para que tenga un efecto de explosivo en un radio de 1 metro a la redonda. Los jugadores afectados se les resta 3 puntos de vida. Secundariamente, la Organización podría facilitar el atrezzo, pero de uso muy limitado. Se recomienda llevar el material necesario.

2 usos por ciclo



SACERDOTE (NC)

Prácticamente cada raza, tribu, nación y cultura de Omnia tiene su propio panteón de dioses, su propia mitología y sus propias opiniones sobre la religión y las divinidades. Y todas cuentan en sus filas con sacerdotes, individuos encargados de extender las enseñanzas de su dios e investidos de parte de su poder divino para beneficiar (o perjudicar) a otros.

Los sacerdotes son una clase con las siguientes habilidades:

- ◆ **Bendecir:** Suma 1 punto de daño al arma de cuerpo a cuerpo del jugador objetivo. El sacerdote deberá recitar una plegaria, que tenga sentido, de 10 palabras, mientras mantiene el contacto de, al menos, una de sus manos con el arma. El jugador cuya arma ha sido bendecida contará con ese punto de daño adicional durante un uso.

USOS ILIMITADOS

Tipo de Armadura: Irrelevante

Armas: Irrelevante



- ◆ **Proteger:** Mediante una oración de 10 palabras y tocando al objetivo, este se vuelve inmune a un único impacto normal.

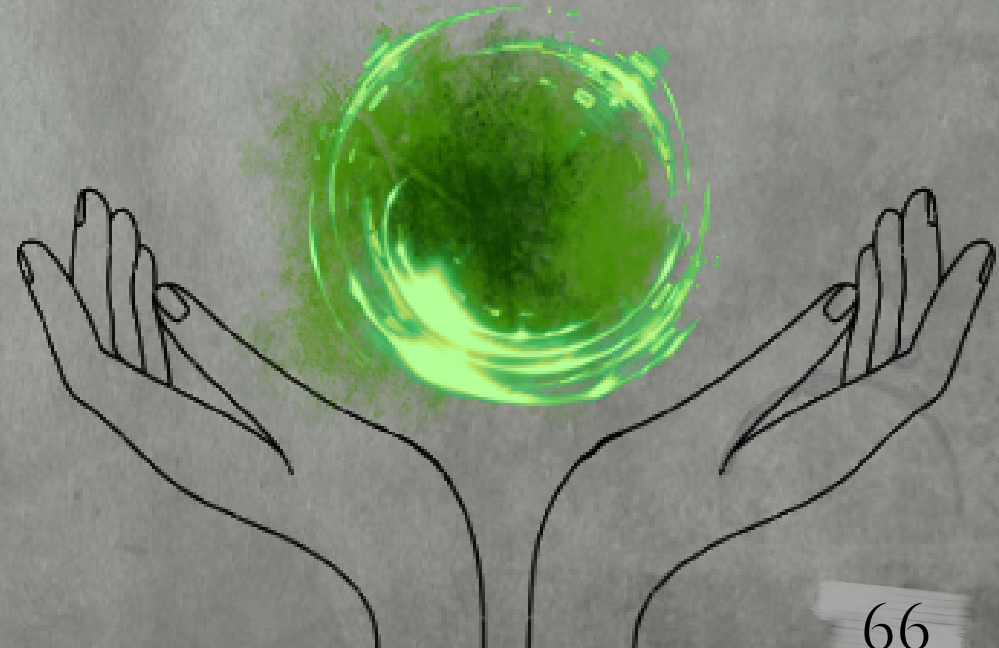
1 USO POR CICLO

Habilidad aprendida en el Santuario de los dioses

- ◆ **Contactar con espíritus:** Permite interpretar rituales de médium, revelaciones o visiones espirituales en escena.

Mínimo 60 segundos de interpretación

USOS ILIMITADOS



PALADÍN (C)

El paladín es un guerrero sagrado que combina el combate cuerpo a cuerpo con magia divina otorgada por un juramento sagrado. Lucha con honor, justicia y fe, canalizando poder para sanar, proteger o castigar con energía radiante. Su presencia inspira y su espada lleva la voluntad de su causa. Es el escudo de los inocentes y la luz frente a la oscuridad.

- ◆ **Bendecir arma:** El paladín al rezar una oración de 10 palabras y tocar un arma, la bendice. El portador del arma tendrá en su siguiente impacto válido +1 daño. Solo está activo 1 vez. No usable en combate.

USOS ILIMITADOS

- ◆ **Escudo Divino:** Mientras el lanzador mantenga un pie en el suelo y entone una oración, él es inmune a impactos normales durante 5 segundos, durante los cuales puede atacar.

1 USO POR CICLO

Todas las armaduras
Todas las armas menos a
distancia

Habilidad aprendida en el Santuario de los Dioses:

- ◆ **Expulsar espíritus:** Mediante la interpretación el paladín puede realizar rituales de purificación sobre zonas u objetos poseídos o corrompidos.

3 USOS POR CICLO

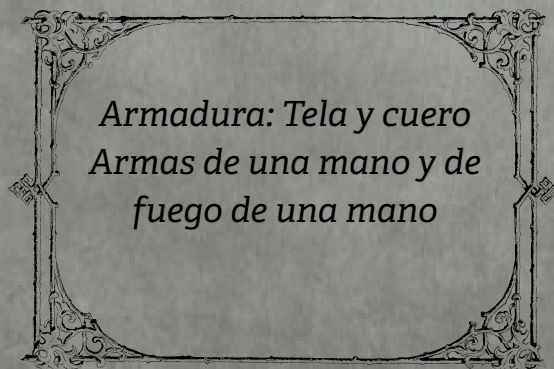


MATASANOS (C)

El matasanos es un curandero improvisado que opera al margen de la medicina tradicional o de la magia divina. Aunque se autoproclama sanador, sus métodos son rudimentarios, experimentales o directamente peligrosos: sangrías, ungüentos de olor sospechoso, pócimas humeantes... En muchos pueblos, es la única opción cuando no hay clérigos o galenos cerca, por lo que la gente recurre a él con una mezcla de esperanza y terror. Algunos lo consideran un farsante, otros un genio incomprendido...

- ♦ **Curar:** El jugador debe rolear durante al menos 30 segundos la atención médica del paciente, también se puede hacer roleo de vendaje. Se curan todas las heridas de un jugador.

USOS ILIMITADOS



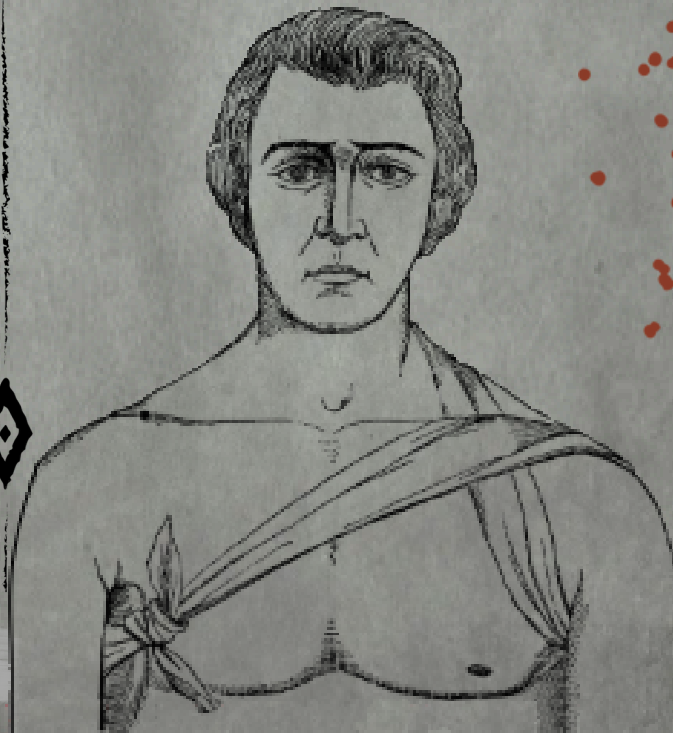
- ♦ **Investigar:** Permite al jugador interpretar símbolos, textos arcanos, huellas o cuerpos con rigor narrativo. Requiere cooperación de la organización.

USOS ILIMITADOS

Habilidad aprendida en el Hospital de las Curas:

- ♦ **Anestesia:** El jugador debe rolear 10 segundos con el paciente o víctima, el objetivo queda inconsciente y no puede moverse ni hablar durante 1 minuto o hasta que lo despierten.

3 USOS POR CICLO

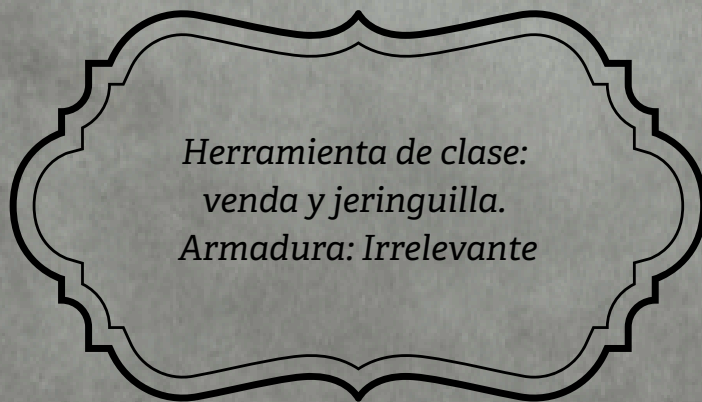


GALENO (NC)

Los galenos se han educado en instituciones educativas donde han aprendido los males del cuerpo humano. Su curación, el equilibrio de los humores, la aplicación de emplastos, los ungüentos y un largo etcétera de técnicas destinadas a mantener la salud de la población son especialmente valorados en el campo de batalla.

- ♦ **Curar:** El jugador debe rolear durante al menos 30 segundos la atención médica del paciente, también se puede hacer roleo de vendaje. Se curan todas las heridas de un jugador.

USOS ILIMITADOS



- ♦ **Investigar:** Permite al jugador interpretar símbolos, textos arcanos, huellas o cuerpos con rigor narrativo. Requiere cooperación de la organización.

USOS ILIMITADOS

Habilidad aprendida en el Hospital de las Curas:

- ♦ **Reanimar:** Devuelve a la vida a un jugador eliminado. El médico interpretará durante 1 minuto los cuidados necesarios para reanimar al jugador objetivo, que volverá a la vida con todas sus heridas curadas

5 USOS POR CICLO



PÍCARO (C)

Los pícaros son los auténticos dueños de las calles de las grandes ciudades de Omnia. Nadie como ellos sabe como moverse en cualquier situación, desde los bajos fondos hasta las más selectas veladas. Los pícaros basan en sobrevivir para ver el siguiente amanecer, y si es posible, con un par de monedas más en la bolsa.

Los pícaros son una clase con las siguientes habilidades:

- ♦ **Ejecución:** El pícaro puede realizar un tipo especial de golpe mortal imitando una puñalada en una zona desprotegida de otro jugador. Debe impactar con un arma punzante mientras dice "Golpe mortal".

El oponente no ofrecerá resistencia y colaborará en todo momento en la ejecución del golpe mortal.

No usable en aglomeración

1 uso por ciclo

Armadura: Tela y cuero
Armas: Armas cortas de una mano y a distancia

- ♦ **Parada:** El jugador puede, tras recibir un impacto cuerpo a cuerpo válido declarar "¡Parada!" para anularlo completamente.

Requiere roleo de desvío o bloqueo con arma.

2 usos por ciclo

Habilidad aprendida en el la Liga de las Sombras:

- ♦ **Robar:** El jugador tiene la habilidad de hurto mediante contacto y frase clave. No puede usarse sin roleo ni saltarse normas de consentimiento. No se permite robar cosas de otros jugadores sin previo pacto.

usos ilimitados



ESPÍA (C)

El espía es un maestro del sigilo, la infiltración y la manipulación, especializado en obtener información valiosa sin ser detectado. Puede trabajar para reinos, gremios o causas ocultas, moviéndose entre sombras y secretos. los espías son maestros del disfraz, el engaño y el sigilo. Muchas veces nadie sabe para quién trabaja realmente y son personas especializadas en no levantar sospechas en la comunidad

- ♦ **Ejecución:** El espía puede realizar un tipo especial de golpe mortal imitando una puñalada en una zona desprotegida de otro jugador. Debe impactar con un arma punzante mientras dice "ejecución".

El oponente no ofrecerá resistencia y colaborará en todo momento en la ejecución del golpe mortal.

No usable en aglomeración

1 uso por ciclo

Armadura: Tela y cuero

Armas: Armas cortas de una mano y de fuego de una mano

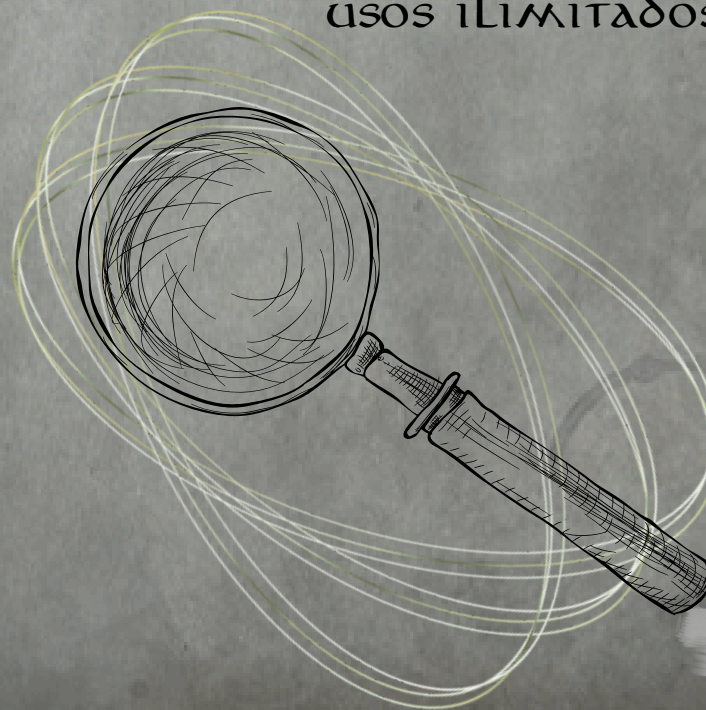
- ♦ **Infiltracion:** Permite al jugador a cruzar zonas vigiladas sin ser detectado, siempre que se cumpla una condición pactada con la organización o mediante disfraz.

1 uso por ciclo

Habilidad aprendida en el la Liga de las Sombras:

- ♦ **Robar:** El jugador tiene la habilidad de hurto mediante contacto y frase clave. No puede usarse sin roleo ni saltarse normas de consentimiento. No se permite robar cosas de otros jugadores sin previo pacto.

usos ilimitados



DRUIDA (NC)

El druida es un guardián de la naturaleza y sus ciclos, con la capacidad de canalizar la magia natural para sanar, atacar o proteger. Se transforma en animales, invoca elementos y se vincula profundamente con bosques, montañas o el equilibrio del mundo. Su poder proviene de la tierra misma, y actúa como sabio, chamán o protector ancestral. En combate, combina conjuros versátiles con la capacidad de cambiar de forma para adaptarse a cualquier amenaza.

- ♦ **Bendecir armadura:** El jugador debe recitar una oración de 10 palabras mientras toca a un aliado. De esta manera se anula el siguiente impacto recibido (salvo impacto-muerte).

Solo 1 activo por vez.

USOS ILIMITADOS



Tipo de Armadura: Irrelevante



- ♦ **Sanar:** El jugador debe recitar una oración o ritual de al menos 30 segundos. El aliado se recupera de todas sus heridas.

USOS ILIMITADOS

Habilidad aprendida en el El Clan de la Caza:

- ♦ **Invocar espíritus:** El jugador realiza un ritual de al menos 1 minuto para contactar con un ente sobrenatural. Sirve para crear escena o desbloquear información.

Debe avisarse a la organización

USOS ILIMITADOS



CHAMÁN (C)

El chamán es un guía espiritual que actúa como puente entre el mundo material y el plano espiritual. A través de rituales, visiones y vínculos con espíritus ancestrales o elementales, canaliza energías místicas para curar, proteger o maldecir. Su poder no proviene de dioses, sino de la comunión con fuerzas primordiales o los ecos del más allá.

El Chamán es una persona tribal que se mueve por sus sensaciones e intuiciones más que por lo escrito sobre dioses.

- ♦ **Bendecir armadura:** El jugador debe recitar una oración de 10 palabras mientras toca a un aliado. De esta manera se anula el siguiente impacto recibido (salvo impacto-muerte).

Solo 1 activo por vez

No usable en combate.

USOS ILIMITADOS

*Armadura: Tela, cuero y una
pieza malla
Armas: Armas de una mano*

- ♦ **Sanar:** El jugador debe recitar una oración o ritual de al menos 30 segundos. El aliado se recupera de todas sus heridas.

USOS ILIMITADOS

Habilidad aprendida en el El Clan de la Caza:

- ♦ **Invocar espíritus:** El jugador realiza un ritual de al menos 1 minuto para contactar con un ente sobrenatural. Sirve para crear escena o desbloquear información.
Debe avisarse a la organización

USOS ILIMITADOS



PROFESIONES

Las profesiones son los diferentes trabajos que se pueden realizar en el reino. El jugador debe escoger, si así lo desea hasta una profesión para desarrollar a lo largo del juego. El decidir iniciarte en una profesión implica ir a clases y realizar ciertas misiones. Realizando estas misiones los jugadores adquieren habilidades especiales en función de la profesión escogida.

ALQUÍMIA: Puede realizar las siguientes tareas

◆ Transmutación: Se necesitan materiales y la receta.

El alquimista es una figura tradicionalmente ligada al estudio de la transformación de la materia, combinando conocimientos de química, filosofía y esoterismo. Su labor se centra en la creación de elixires, pociones, y sustancias con propiedades especiales.



◆ Herboristería:

El herborista es una persona experta en el conocimiento, recolección y uso de plantas con propiedades medicinales, tóxicas o mágicas. Además lo que se haya recolectado no solo sirve para realizar pociones sino que son necesarias para otras tareas como la forja, la peletería o para los brujos y chamanes. Comerciar con ellas puede ser muy útil.



CONFECCIÓN

La confección es el proceso de creación de prendas de vestir u otros productos textiles mediante el corte, ensamblado y cosido de telas.

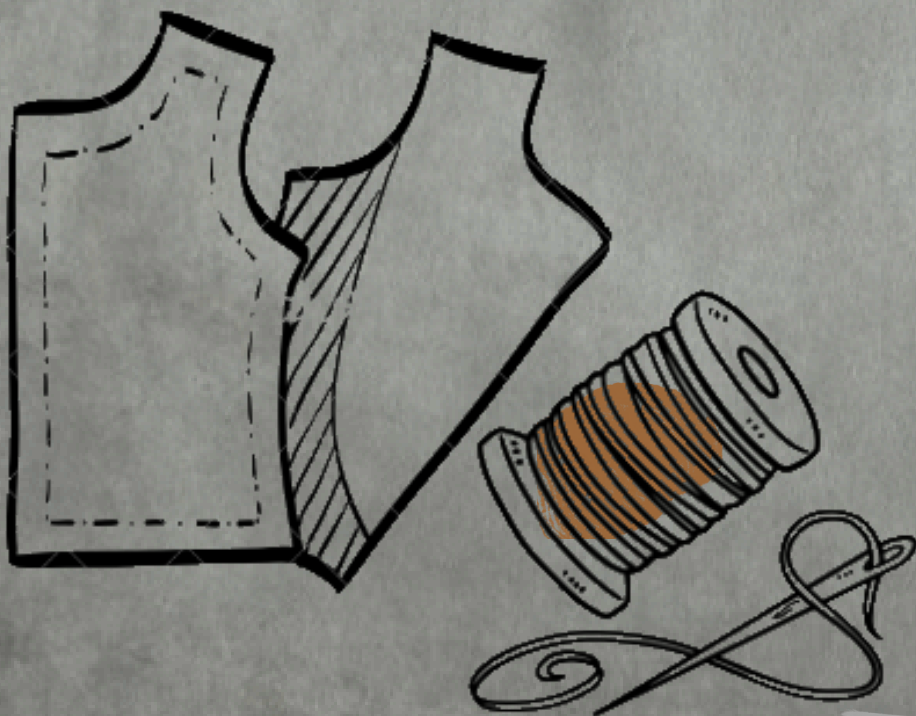
Involucra tanto habilidades técnicas como conocimientos de patronaje, diseño y uso de materiales. Son personas expertas en el uso de diferentes materiales y técnicas para poder elaborar proyectos a la altura del cliente.

Las personas dedicadas a esta profesión son los únicos capaces de realizar uno de los siguientes trabajos:

♦ **Sastrería:** Se necesitan materiales y la receta.

Contrahechizo: Permite resistir un hechizo

Hilar: Da un punto más de vida hasta la siguiente muerte.



♦ **Peletería:** Se necesitan materiales y la receta.

Contrahechizo: Permite resistir un hechizo

Curtir: Da un punto más de vida hasta la siguiente muerte.



ARTESANIA

La artesanía es un trabajo manual realizado por todo el continente, hay varias ramas de las cuales el jugador deberá escoger entre forja o ingeniería. Ambos trabajos son manuales y desarrollan las habilidades propias de la profesión de cada jugador:

♦ **Herrería: Se necesitan materiales y la receta.**

La forja es el proceso de calentar y moldear metales, generalmente a golpes, para darles forma útil o decorativa. Se realiza en una fragua y requiere fuerza, técnica y precisión. Es una práctica ancestral usada para crear armas, herramientas y estructuras.

Escudos: Repara o esquiva un rompe-escudos.

Armas: En el siguiente impacto válido hace un punto de daño más

Armadura: Da un punto más de vida hasta la siguiente muerte.



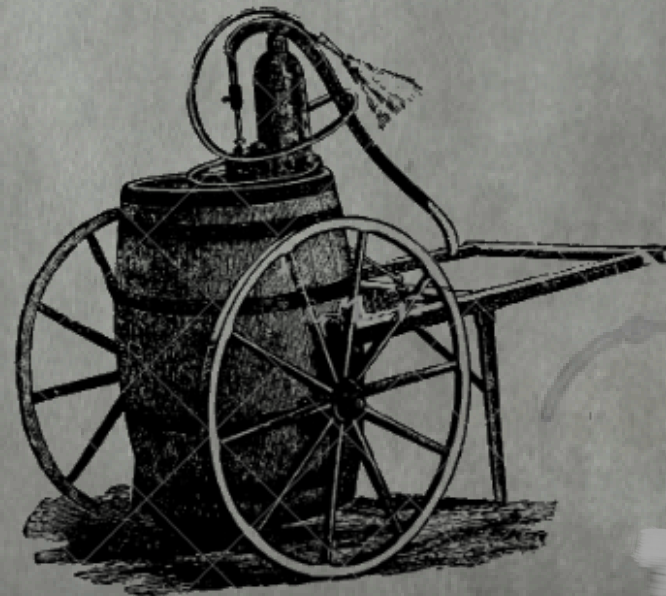
♦ **Ingeniería: Se necesitan materiales y la receta.**

La ingeniería es la disciplina que aplica conocimientos científicos y técnicos para diseñar, construir y optimizar estructuras, máquinas o sistemas. Combina creatividad y análisis para resolver problemas prácticos. Existen muchas ramas, como la fabricación de feifas y otro tipo de armas a distancia.

Fabricar: Permite fabricar armas de asedio.

Refinar: Convierte minerales en metales.

Extracción: Los ingenieros son los únicos capaces de extraer minerales del suelo.



GREMIOS

Los Gremios de Omnia son lugares repartidos por todas las ciudades y lugares interesantes que ayudan a concentrar todo el conocimiento de cada rama. Maestros versados en su oficio enseñarán a los jugadores, que decidan entrar, habilidades nuevas y objetivos que perseguir. Para entrar a ellos, se deberá pagar un coste.

◆ **Gremio de Luchadores:** (Clase permitida: Guerrero y Bárbaro)

Lugar ubicado en el Palenque de la ciudad, donde los Guerreros podrán adquirir habilidades a través de un entrenamiento y realizar misiones de renombre.

◆ **Gremio de Magia:** (Clase permitida: Mago y Brujo)

Ubicado en la Logia Arcana, donde los Taumaturgos podrán aprender nuevos hechizos y ganarse una reputación a los ojos del maestro.

◆ **Clan de la caza:** (Clase permitida: Cazador y Tirador)

Ubicado en La Arboleda, donde los más diestros con el arco comparten sus experiencias en la caza para mejorar y exponer sus trofeos.

◆ **Liga de las sombras:** (Clase permitida: Pícaro y Espía)

El lugar solo existe para aquellos que han sido invitados. Allí, los más maleantes y rufianes encontrarán los más oscuros entresijos de la ciudad. Dónde el líder de la liga les enseñará habilidades útiles.



◆ **Hospital de las Curas:** (Clase permitida: Matasanos y Galeno)
Lugar ubicado en el Hospital de la ciudad, donde los iniciados podrán adquirir habilidades a través de clases prácticas.

◆ **Santuario de los Dioses:** (Clase permitida: Sacerdote y Paladín)

Un gran conocedor de los Dioses les enseñará conocimientos nuevos al alcance de pocos. Se ubica en el Santuario por lo que deberán acercarse a hablar con el maestro.

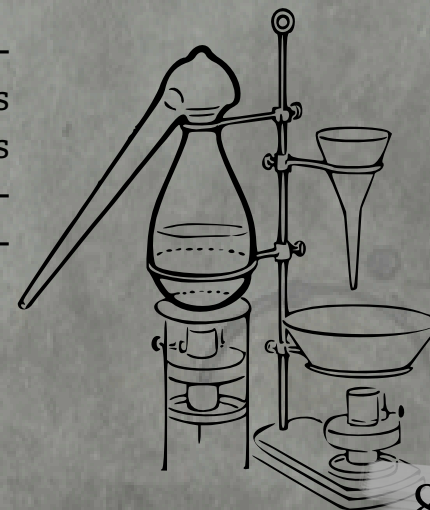
De acceso libre por profesión:

Estos Gremios están abiertos para todos los jugadores, sin tener en cuenta la clase a la que pertenecen y sin la posibilidad de combatir en ellos.



◆ **Hermanidad de Artesanos:** Ubicado en la Herrería, allí los más versados en el arte de la fabricación podrán ayudar con nuevos ingenios al crecimiento propio y de la ciudad.

◆ **Sociedad Alquimista:** Ubicado en el Laboratorio; las recetas de pociones, elixires y venenos se podrán a disposición de aquellos que busquen su conocimiento.



ESTADOS ALTERADOS:

- ♦ **Sangrante:** El jugador objetivo pierde 1 punto de salud cada 10 segundos, hasta que le sea aplicada una venda por un Médico.
- ♦ **Congelado:** El jugador objetivo se queda inmovilizado en el sitio, simulando que todo su cuerpo se ha paralizado, durante 5 segundos.
- ♦ **Dormido:** El jugador objetivo simula caer dormido durante 1 minuto o hasta que se le despierte.
- ♦ **Envenenado:** El jugador objetivo pierde 1 punto de salud cada 10 segundos, hasta que tome una poción de sanación o un sanador extraiga el veneno. Este estado se aplica también a los venenos ingeridos.



- ♦ **Embelesado:** El jugador objetivo seguirá las instrucciones del artista que lo embelesó durante 60 segundos. Estas instrucciones pueden incluir moverse, luchar, correr o realizar actividades manuales de cualquier tipo, siguiendo las reglas habituales aplicables a cada situación. El artista únicamente podrá darle órdenes y en ningún caso el jugador embelesado podrá contestar preguntas del artista o hablar con él por propia voluntad.
- ♦ **Quemado:** El jugador objetivo pierde 1 punto de salud cada 10 segundos, hasta que se apague el fuego (interpretándolo durante 10 segundos) o se aplique la habilidad Congelar sobre él. Este estado solo lo provoca uno de los artefactos que habrá en partida.

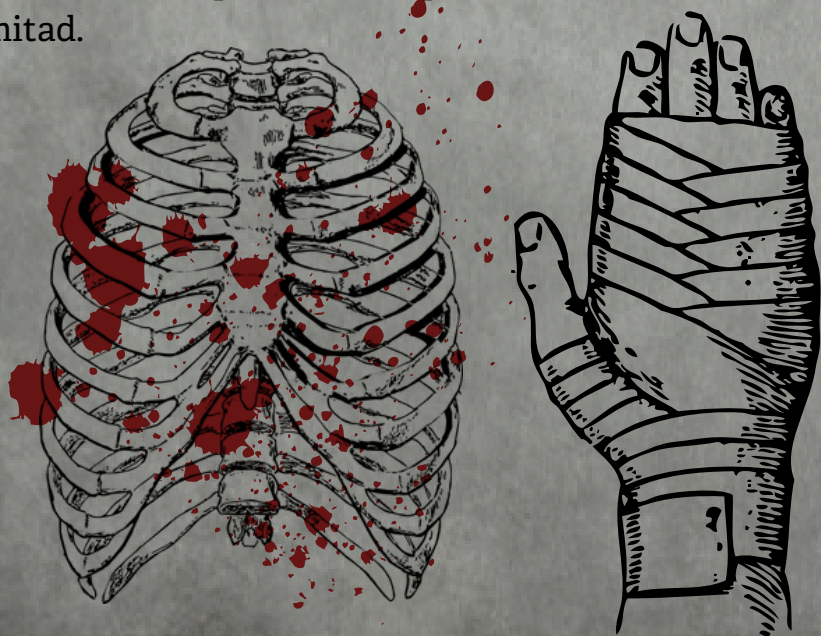
¡VALE MÁS UNA BUENA
INTERPRETACIÓN!

Esperar a que se pasen los
efectos o llegue la muerte
no es tan divertido como
interpretar una buena
escena en la que ambas
partes disfruten del roleo.

OTRAS MECANICAS:

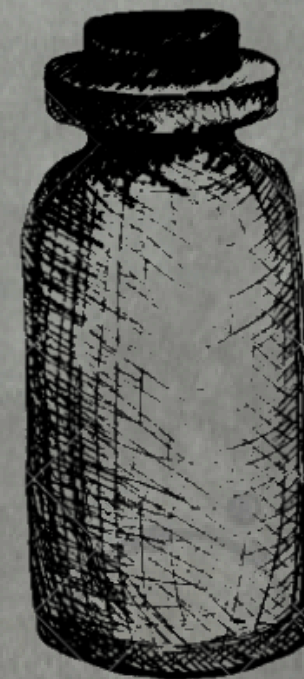
VENDAS

- ◆ Los sanadores disponen 10 de vendas, que pueden portar encima o dejar almacenadas en el lugar a su elección. Cada sanador deberá venir al evento con sus propias vendas. La venda debe quedar firmemente atada a cualquier zona del jugador objetivo, imitando un vendaje real.
- ◆ Los jugadores heridos mantendrán la venda hasta pasado un ciclo o hasta que el médico deba ponerles una venda nueva.
- ◆ Queda prohibido combatir en el área balizada como hospital, pero los pícaros si podrán utilizar su habilidad ejecución.
- ◆ Si un Médico utiliza las habilidades SANAR y REANIMAR dentro del hospital, su tiempo de reutilización se reduce a la mitad.



MESAS DE ALQUIMIA

- ◆ Queda prohibido combatir en el área balizada como mesa de alquimia, pero los pícaros si podrán utilizar su habilidad EJECUCIÓN.
- ◆ Solo se pueden crear los viales, frascos y pociones en las mesas de Alquimia y deberán interpretar la preparación de viales, frascos y pociones, disponiendo de los materiales necesarios. Los ingredientes tienen un único uso y las recetas posibles estarán en un compendio que pondrá a disposición el maestro del Gremio.
- ◆ No se podrán traer viales preparados y todos los ingredientes que se utilicen para una poción con fines de consumo, deben proporcionarse desde la Organización para velar por la seguridad de todos.



RECURSOS

- ◆ Los recursos solo pueden ser recolectados por herboristas (plantas) e ingenieros (minerales) para su posterior procesamiento.
- ◆ Los recursos estarán esparcidos por el terreno de juego, identificados mediante proxys distinguibles del entorno.
- ◆ Los recursos recolectados pueden venderse o intercambiarse a cualquier jugador, en las zonas delimitadas de la ciudad. Una vez en posesión de otro jugador, este puede mover y hacer con el recurso lo que mejor le convenga.

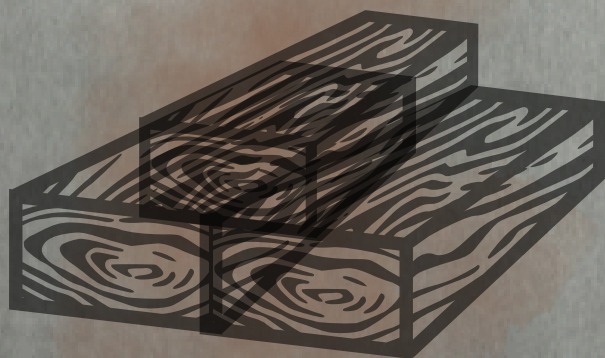
Durante la partida, habrá recursos especiales que solo

- ◆ puedan conseguirse una vez en todo el evento.
- ◆ Los recursos son de un solo uso. Tras él, se devuelven a la Organización que procederá a repartirlos de nuevo por el terreno de juego, en las

cantidades que considere adecuadas y necesarias.

Es decir, los recursos son finitos y no se regeneran infinitamente.

- ◆ Todos los recursos se devolverán a la Organización al final del evento.



VENENOS Y POCIONES

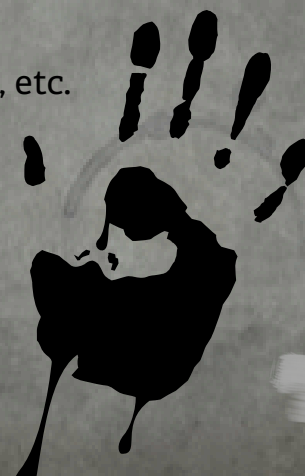
- ◆ En partida, habrá venenos y pociones con distintos efectos, recogidos en un libro durante el juego.
- ◆ Solo se pueden fabricar en las mesas de alquimia con los ingredientes suministrados por la Organización.
- ◆ Estos viales son objetos robables durante partida.
- ◆ Son brebajes “incolores”, es decir, si se suministra en una copa será imposible verlos. Solo se podrá rechazar si el jugador ofrece directamente el vial para consumir.

ROBO

Quedará prohibido coger artículos personales de otros jugadores, como armas, bolsas, joyas, etc. Siendo motivo de sanción y/o expulsión el hacerlo sin consentimiento.

En partida, los objetos que podrán ser objetivo de hurto son:

- ◆ Algunos objetos de partida expresamente marcados con una pegatina de color rojo.
- ◆ Los recursos como flores, viales, etc.
- ◆ Las monedas.



ARTEFACTOS

- ◆ Todos los artefactos estarán marcados con una pegatina roja y un pergamino que indica cual es su uso.
- ◆ Los artefactos pueden encontrarse como tesoro en la zona de juego, como una recompensa o como un objeto comerciable.
- ◆ Deben ser llevados encima en todo momento para su uso. • Si el portador muere, debe entregárselo a su ejecutor o a un árbitro.





CONTACTO

ASOCIACIONAEQUILIBRIUM@GMAIL.COM

REDES SOCIALES

WEB: ASOCIACIONAEQUILIBRIUM.ORG

INSTAGRAM: @ASOCIACIONAEQUILIBRIUM

FACEBOOK: ASOCIACIÓN ÆQUILIBRIUM

TWITTER: @A_AEQUILIBRIUM YOUTUBE:

@ASOCIACIONAEQUILIBRIUM