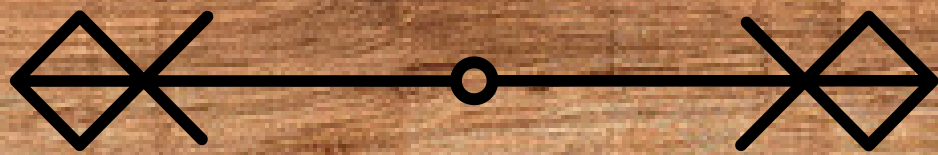




# Tiempo de tributos






29 noviembre



## BRÚNARVIK -SISTEMA-







## ECONOMÍA

En Brúnarvik no existe una “moneda” como tal, aunque las piezas de plata puedan ser una buena forma de almacenar riqueza, no siempre estarán disponibles y en muchas ocasiones el trueque será la única opción.

En este evento el comercio juega un papel fundamental, y como parte del mismo, el mercado, hasta el medio día todos los habitantes, artesanos y comerciantes tendrán tiempo de hacer los negocios pertinentes, además, durante el gran banquete se hará entrega del tributo a los representantes del reino del sur.

Por supuesto, del estatus social del personaje dependerá su capacidad económica, teniendo en ocasiones que delegar las grandes tareas comerciales que puede llegar a tener un poderoso terrateniente.

De igual forma, aquellos con menos recursos podrán ofrecerse para trabajar como sirvientes, mozos de carga, mensajeros, y demás servicios para garantizar su supervivencia.

Sea lo que sea lo que busques, el mercado de Brúnarvik es un buen sitio para obtenerlo, aunque el precio puede ser otro cantar.



## COMERCIO

Para que los jugadores puedan intercambiar sus bienes o servicios de manera “justa” cada bien o servicio está asociado a un valor: Muy bajo, Bajo, Medio, Alto o Muy alto.

Dos bienes o servicios con el mismo valor se pueden intercambiar entre ellos de manera “justa”, pues se entiende que tienen un valor equitativo.

Un bien o servicio que tenga un valor inmediatamente superior a otro valdrá por dos del inmediatamente inferior. Ejem.: Un artículo con valor Medio valdrá dos artículos de valor Bajo, o lo que es lo mismo y siguiendo con esta mecánica, también valdrá cuatro artículos de valor Muy bajo, incluso se podría intercambiar por un artículo de valor Bajo y dos artículos de valor Muy bajo.

Que esta sea la manera “justa” de comerciar no quiere decir que no se puedan ofrecer y vender bienes y servicios por debajo o por encima de su coste habitual o normal. Ni que se tenga que aceptar cualquier trato “justo”.


Para facilitar el entendimiento y la jugabilidad de esta mecánica se explicara en detalle antes de la partida, se colocarán carteles donde se explique durante el juego y también se indicará el valor de todos los artículos de juego mediante cartelería y en las fichas de los pjs.






## RIQUEZA

La riqueza con la que un personaje comienza la partida estará ligada a su clase social, esta se mostrará a través de los recursos físicos con los que el personaje cuenta para comerciar o combatir, pero no solo eso, si no que también con sus propiedades más allá de lo visible, como sus terrenos por ejemplo.



Estos apartados vendrán reflejados en la ficha de cada personaje y podrán ser también objeto de comercio o negocio, pues aquel que posea un taller o una granja podrá contratar ayudantes o sirvientes que le ayuden con sus tareas, en este caso durante el invierno.




Igualmente se pueden arrendar las propiedades a quien este dispuesto de trabajar unos terrenos, necesite alojarse en el asentamiento de Brúnarvik, quiera vender sus productos en el mercado o amarrar su barco en los muelles del asentamiento.

Cuando la partida concluya, las riquezas acumuladas tendrán una repercusión directa en siguientes partidas, aunque hacerlo por encima de lo que corresponde a tu clase social, algo de por si complicado, no te garantiza el ascenso de clase.




## HABILIDADES

Con la idea de facilitar al máximo la experiencia de juego, el sistema presenta muy pocas habilidades, tan solo algunas con las que facilitar la interpretación de personajes místicos o artesanos entre otros.



Aquellos personajes que posean alguna habilidad, las tendrán detalladas en su ficha, si tienes cualquier duda sobre que puede o no hacer tu personaje, consulta con la organización.



Por norma general las habilidades estarán relacionadas con un oficio, rango o característica reseñable, por ello os invitamos a investigar que personaje puede poseer aquella habilidad o servicio que necesitéis.

También existe la posibilidad de aprender algunas habilidades durante la partida, si bien es posible que no las podáis emplear inmediatamente, vuestro personaje puede comenzar a aprenderlas, para ello podéis tomar a un maestro que os instruya o intentarlo de manera autodidacta, aunque el éxito no está garantizado.



## SALUD

Para continuar en la línea de sencillez, Brúnarvik propone un sistema por puntos de salud (PS) con las siguientes características:

- Todos los personajes sanos poseen 3 PS.
- Cualquier pérdida de PS debe interpretarse.
- Una enfermedad, accidente o ataque podría restaros PS, y para recuperar dichos PS deberéis encontrar el remedio o ayuda adecuada.
- Algunas malatías podrían continuar restando PS con el tiempo si no son atendidas.
- Al llegar a 0 PS el personaje solo podrá reptar y lamentarse hasta recibir ayuda, y durante ese tiempo sería susceptible de morir definitivamente si recibiera algún tipo de herida letal. Aunque por norma general no lo recomendamos.

## COMBATE

En cuanto al combate, de nuevo insistimos en una serie de sencillas directrices:

- Cada golpe en una zona valida resta 1 PS.
- No son zonas validas la cabeza, manos, genitales y pies.
- Las piezas de armadura de cuero evitan por completo los golpes lacerantes y las de malla evitan todos los golpes punzantes.
- Aunque un golpe no reste PS por el efecto de una pieza de armadura, si se ha de interpretar el impacto y el dolor del mismo.
- El uso de yelmo aumenta en 1 los PS.
- Las piezas de armadura solo protegen de los golpes dirigidos contra ellas.
- El escudo bloquea todo tipo de ataques.

Cuchillo y Hacha	Lanza y Arco	Espada
Lacerante	Punzante	Lacerante y punzante

## REFERENCIAS

### ARTICULOS COMERCIALES

Articulo	Valor	
Alimento	Muy bajo (Por ración)	1
Gema	Muy bajo (Por pieza)	1
Lana	Bajo	2
Lino	Medio	4
Piel	Medio	4
Hidromiel	Medio	4
Plata	Alto	8
Seda	Muy alto	16
Otros	Sin valor fijo	

### ARMAS

Cuchillo	hasta 50cm
Lanza	hasta 200cm
Hacha corta	hasta 70cm
Hacha larga	hasta 180cm
Espada	hasta 100cm
Arco	hasta 30lb
Escudo redondo	hasta 90cm

### RACIONES POR ALIMENTO

Fruta/Verdura	1 Ración
Huevo	1 Ración
Pescado	1 Ración
Pollo/Conejo	4 Raciones
Saco de cereal	8 Raciones

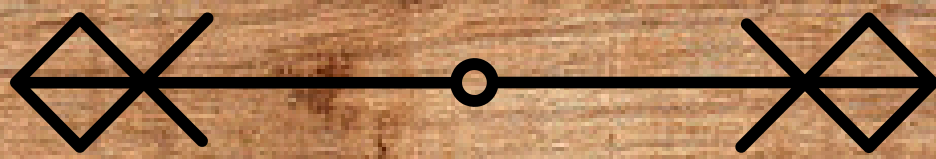
## REFERENCIAS

<b>Joya</b>	Cualquier pieza trabajada de un metal valioso o con gemas.
<b>Salario</b>	Trabajar como ayudante, sirviente, guardia... durante el invierno tiene una retribución habitual de un artículo por valor alto y otro medio, u otra distribución de artículos similar. Un esclavo puede trabajar igualmente y solo requiere ser alimentado.
<b>Alimento</b>	Para pasar el invierno son necesarias al menos 8 raciones por persona. Algunos pjs tendrán la necesidad de almacenar diferentes tipos de alimentos para asegurar una dieta variada. Los pjs que sean productores de alimento, como pescadores o granjeros, tan solo necesitaran 2 raciones.
<b>Servicios</b>	Algunos pjs ofrecen servicios que se resuelven en el momento como leer tu futuro en las runas o sanar tus heridas, esto tiene un coste habitual <u>Muy bajo</u> , aquellos que requieren de un trabajo más largo como forjar un arma o construir un barco tienen un coste habitual <u>Bajo</u> por semana de trabajo.
<b>Propiedades</b>	Algunos pjs poseen propiedades como edificios o terrenos, estos pueden ser explotados para obtener recursos o arrendados a otros pjs por un pago.



"Los secos troncos calcula el hombre  
y la piel de abedul para el techo,  
y también la leña que gasta en tres  
meses y en un medio año."

HAVAMAL 60



BRÚNARVIK SE RESERVA TODOS LOS DERECHOS  
INCLUIDO EL DERECHO A FESTEJAR COMO VIKINGOS

