

Reglamento de cintas

v.1

En una aldea de campesinos como Vilafranca del Molí, la reputación que uno tiene es algo muy, muy importante. Hazle un feo al cura y verás cómo, en menos que canta un gallo, todas las familias respetables del pueblo te dan la espalda. Deja que te vean saliendo de la casa de una viuda de dudosa reputación y antes de que des cien pasos ya lo sabrá todo el pueblo.

Para reflejar esta imagen que los personajes proyectan, hemos decidido adoptar un sencillo sistema de cintas de colores. Estas cintas, que deberán llevarse bien visibles en el brazo o el hombro, indican a los demás jugadores cómo deben reaccionar ante su portador.

Es conveniente que todos los jugadores se familiaricen con el siguiente código de colores:

Cinta 1	Cinta 2	Significado
Azul	Blanco	Buena reputación entre los cristianos.
Azul	Negro	Mala reputación entre los cristianos.
Verde	Blanco	Buena reputación entre los musulmanes.
Verde	Negro	Mala reputación entre los musulmanes.
Amarillo	Blanco	Persona respetable y/o honorable.
Amarillo	Negro	Persona despreciable y/o cobarde.
Rosa	Blanco	Persona carismática y/o atractiva.
Rosa	Negro	Persona repulsiva, enferma y/o apestosa.
Rojo	Blanco	Persona imponente, que inspira miedo y respeto.
Rojo	Negro	Persona que aterra e intimida.

He aquí algunos ejemplos que os pueden ayudar a entender cómo reaccionar ante un personaje que lleve una cinta.

Ejemplo 1 – Llorenç está custodiando a unos prisioneros, unos rufianes de poca monta que han organizado un jaleo en la taberna. En estas que Carola, una atractiva aldeana, entra en la habitación. El jugador que interpreta a Llorenç se da cuenta de que ella lleva una cinta rosa y blanca en el brazo. Instintivamente, mete tripa, se alisa el pelo y comprueba si lleva la bragueta bien abotonada. “Llorenç, tesoro, ¿verdad que no te importaría si hablo un momentito de nada con los prisioneros? Porfa, porfa, pliiis?” En situación normal, Llorenç la hubiera echado a patadas de allí pero... ¡qué demonios! Tampoco es como si se tratara de criminales peligrosos. “Hmmm... No debería... ¡Pero, solo porque eres tú, voy a hacer una excepción!” Eso sí, mejor permanecer junto a ella en todo momento, para que se sienta más segura.

Ejemplo 2 – Con un retumbar de truenos, Sauron, el todopoderoso señor de Mordor surge de la bruma. Entre los boquiabiertos personajes que ante él se encuentran, Bernardet Picaolives, guerrero, no sabe muy bien qué hacer. Lo que a Jodido Cretino, el jugador que interpreta a Bernardet, le pide el cuerpo es cargar valientemente con su fiel martillo de guerra, aprovechando que el malo está monologando, y asestarle un golpe doble. Pero Jodido Cretino puede sentir en su nuca la corrosiva mirada de un máster al que ya han tenido que retener físicamente en un par de ocasiones. Por fortuna, en ese momento se percata de que el malo ese lleva una cinta roja y negra pendida de su hombrera. ¡Haberlo dicho antes! Bernardet, intimidado por la aterradora presencia de Sauron, espera pacientemente a que éste deje de monologar, mientras se aproxima prudentemente con el martillo en alto, centímetro a centímetro, listo para esquivar.