

Reglamento de recursos Revisado para 2009

Este año, como sabéis, trataremos de que el enfoque de la partida sea de tintes mucho más rurales. Como habéis podido ver en el reglamento económico, este año habrá poca moneda y mucho pago en especias. Alguien de Villabajo desconfía de eso de llevar un saquito de monedas... básicamente, porque a la moneda no se le puede hincar el diente (Fulgencio lo intentó una vez, y desde entonces le llaman "Fulgencio el mellado")

- "Hola, Valdríc, ¡ponme una cerveza bien fría!"

- "Ni lo sueñes, que ayer no me pagaste"

- "Tranquilo hombre, mira, aquí te traigo una sandía y media docena de huevos"

...

Tipos de bienes

Vuestros personajes producirán cada día ciertos bienes en función de vuestra profesión: campesinos, horticultores, granjeros, pescadores, cazadores... Los bienes pueden ser desde una lechuga a un saco de cereal, una barra de pan, la piel de un conejo... Cuando compréis y paguéis, lo haréis habitualmente con esos bienes.

Almacenamiento

Obviamente, cargar con un saco de sandías, cuatro manojos de zanahorias o dos pollos vivos no es demasiado cómodo. Todo esto lo tendréis bien guardadito en casa. La casa será un sitio que os indicaremos, fuera de juego y relativamente a prueba de robos. Al fin y al cabo, quien más quien menos, todos tendréis familia, vecinos y perros que, aunque no aparezcan en partida, están ahí.

¿Cuánto puedo cargar?

Zurrón: En vuestro zurrón podréis llevar un máximo de dos unidades de cualquier bien.

Manos: Si en algún momento deseáis llevar más bienes de los que caben en vuestro zurrón, deberéis de usar ambas manos, como si cargarais un fardo pesado. No podréis correr, ni luchar sin antes soltar vuestra carga.

Saco: Si lleváis un saco, dentro podréis poner cualquier cantidad de bienes. Eso sí, mejor lo le quitéis el ojo de encima... os tocará ir con el saco para arriba y para abajo, estilo Goofy con la Virgen de los Visigodos. Por descontado, con un saco no se puede correr, ni luchar con la mano que lo sostiene.

¿Cómo pago?

Pues depende de lo que tengas y de lo que el comerciante quiera aceptar. Si tienes monedas, puedes pagar con monedas. Si no tienes monedas, te vas a tener que espabilar para negociar el pago en especias con los bienes de que dispongas.

Por ejemplo, tras un golpe terrible necesitas que Hafsa te cure. Ella te dice que sin problemas, te atiende y, al finalizar, te informa de que le debes 2 pites.

Como no dispones de ese dinero, le pides que te acompañe un momento a tu casa, donde le entregas un espléndido melón y tu gallina favorita. Ella, satisfecha con el cambio, se lo lleva a su propia casa y lo guarda allí.

¿Qué hago con mis bienes?

Pues, principalmente, comértelos. Pero claro, si tú produces hortalizas, vas a estar un poco hasta el moño de comer alubias. Y no sólo de alubias vive el hombre (Fulgencio lo intentó una vez, y desde entonces le llaman “Fulgencio el mellado apestoso”)

¿Qué necesito comer cada día?

Para que tu máximo de puntos de vida no se reduzca en uno a causa del hambre, cada día debes consumir tres unidades de alimentos.

- 1 Unidad de carne o pescado.
- 1 Unidad de hortalizas.
- 1 Unidad de pan, queso, leche o huevos.

Seguramente tengas que cambiar unidades para poder conseguir lo que necesitas. Por ejemplo, un cazador deberá cambiar sus unidades de carne por unidades de pan y de hortalizas. No os apuréis, el tabernero siempre tiene unidades para vender... a un precio más elevado claro.

¿Cómo como?

A lo largo del día podéis ir en cualquier momento a la taberna y entregar las unidades de alimento necesarias para ese día. Incluso podéis entregarlas separadamente, a medida que las consigáis, siempre y cuando las tres unidades sean entregadas antes de la cena.