



LANCES

JUEGO DE ROL

AMBIENTACIÓN

Lances es un juego de rol que recrea el ambiente del siglo XVII en España, pero con una particularidad: cada partida se convierte en una representación teatral típica del Siglo de Oro español. De esta forma, se convierte en una experiencia muy característica y diferente a la que ofrecen otros juegos históricos.

En **Lances** cada partida es una Comedia, no porque sea humorística, sino porque era el nombre que recibían las representaciones teatrales de la época. De hecho, casi todos los géneros tienen cabida en **Lances** e incluso la mezcla de ellos es bien recibida. Como sucedía en su precursor teatral, en el juego se suprime la frontera entre la tragedia y la comedia, dejando que ambos géneros puedan tener lugar en la misma historia, generalmente presentados en personajes o situaciones distintos.

Para jugar a **Lances**, toda Comedia debe contar con un Dramaturgo (el equivalente al Director de Juego) y unos Intérpretes (el resto de jugadores). Continuando con el símil teatral, las partidas siguen una estructura determinada: todas comienzan con una Loa (en la que los intérpretes halagan al dramaturgo y su obra), seguida del acto I (planteamiento de la historia), un entremés (breve pieza humorística interpretada por todos los

jugadores), el acto II (nudo de la historia), una jácara (una historia improvisada), el acto III (desenlace de la historia) y el baile (una animosa charla entre los jugadores para celebrar lo mucho que se han divertido).

Además de seguir la clásica estructura teatral, **Lances** propone utilizar otros recursos típicos del teatro del Siglo de Oro, como hablar en verso, hacer apartes o incluso dirigirse al público (el resto de jugadores).

Para ayudar a los dramaturgos, el libro de **Lances** detalla en su interior cómo era la España de Felipe IV, con sus particularidades en el modo de comportarse, comer e incluso divertirse, hablándose de los juegos de naipes, toros y, cómo no, las representaciones teatrales. Junto a ello, se describen algunos de los personajes más relevantes de la época, como Luis Pacheco de Narváez, Doña Brígida Alcántara y Calderón de la Barca.

Lances no es solamente una forma de contar historias en una época emblemática de nuestro país, es una ocasión de vivir el teatro de forma diferente.

La representación va a comenzar, ¡vive Dios que será de calidad sin igual!



Nosolorol
DISEÑOS



REGLAMENTO

A diferencia de muchos juegos de rol, **Lances** utiliza cartas en lugar de dados, concretamente un mazo de cartas de la baraja española, acompañado de unos buenos amarracos.

La creación de los protagonistas de la historia se realiza normalmente al azar, recibiendo los jugadores cartas de los cuatro palos de la baraja. Cada palo está relacionado con un aspecto de su personaje: las espadas con el Brío (su capacidad física), losoros con el Entendimiento (su inteligencia), las copas con la Retórica (habilidad social) y los bastos con el Talante (la fuerza de sus emociones). Las cartas que reciben se contabilizan para determinar la puntuación de su personaje en cada palo, lo cual se señala con los amarracos. Además, la puntuación en cada uno de estos rasgos debe ir acompañada de un adjetivo que refleje una cualidad en la que el personaje destaca en mayor medida. Por ejemplo un personaje puede tener Retórica 2 (Lisonjero).

Cuando hay que resolver alguna situación azarosa se realiza un "lance": el dramaturgo determina de qué palo es

el lance según la naturaleza de la acción (por ejemplo, espadas para una pelea, o copas para seducir a una dama) y cada personaje implicado debe jugar una carta, lo que se denomina envite. La carta más alta será la que indique quién se sale con la suya, con las siguientes reglas: la carta más alta del palo indicado por el Director de Juego gana a cualquier otro palo, mientras que en cualquier otro caso gana la carta mayor.

Esta mecánica es la que se utiliza durante el juego, pero existen un par de situaciones que pueden afectar a la resolución de acciones. La primera es el uso de cualidades: si en el lance se puede aplicar una Cualidad, entonces el jugador añade dos al valor de su carta (por ejemplo, un 3 de bastos se convierte en un 5 de bastos). La otra circunstancia es el uso de amarracos, que se utilizan para "arrastrar" y poder jugar una carta de cualquier palo como si fuera la del palo que nos pide el dramaturgo. Para arrastrar el jugador debe decir una frase lapidaria en verso que muestre que es castellano viejo, jugar la carta y gastar un amarraco correspondiente de la reserva que tiene en el palo que ha descrito el dramaturgo.



Nosolorol[®]
DISEÑOS