



Argentaria RP

Diseño del proyecto y bases de convivencia

Castilla en 1407 · Kingdom Come: Deliverance II · Revisión del 12 de octubre de 2026

Argentaria propone una comunidad de rol estricto con voz en español. Este documento fija una ambientación semihistórica, reglas de gobierno y convivencia, y el alcance de una primera versión jugable. La web, el dossier y la identidad visual están preparados; el modo de juego y sus sistemas todavía necesitan implementación y pruebas.

El objetivo es concentrar a los primeros jugadores en una villa con actividad, dar valor al trabajo y a los acuerdos, y ampliar el territorio cuando la población pueda sostenerlo. Ningún sistema descrito debe anunciarse como disponible hasta haber sido validado en el servidor.

Guía de lectura

Página	Contenido
2	Historia y comunidades
3	Territorio y correspondencias
4	Gobierno y vecindad
5	Economía y oficios
6	Justicia y conflictos
7	Convivencia y moderación
8	Plataforma y plan de implementación
9	Identidad visual y sitio web
10	Fuentes y decisiones de revisión

Las reglas y cifras de este documento constituyen la propuesta de diseño revisada. Las metas económicas son parámetros de prueba, no datos históricos ni resultados medidos. La apertura pública no tiene fecha confirmada.

Historia y comunidades

El marco de 1407

Tras la muerte de Enrique III en diciembre de 1406, Juan II ocupa el trono durante su minoría de edad. Catalina de Lancaster y el infante Fernando comparten la regencia. La competencia por rentas, nombramientos y lealtades proporciona el marco político del proyecto. En el rol situado en 1407 se le llama infante Fernando; el apelativo de Antequera puede usarse en explicaciones retrospectivas.

La comarca ficticia

La Tierra de Argentaría se sitúa en una zona montañosa del norte de la Corona de Castilla. Su mina de plata y una ceca autorizada mediante un privilegio ficticio justifican la actividad comercial. El escenario aprovecha la geografía y los recursos de Bohemia del juego: se trata de una adaptación, no de una reconstrucción de Castilla ni de una afirmación sobre la inexistencia histórica de minas castellanas.

Los precios se expresan en maravedís como unidad de cuenta simplificada. La ceca puede representarse acuñando moneda de plata por privilegio ficticio, sin identificar automáticamente cada pieza física con un maravedí. No se fija una equivalencia histórica de cambio ni se permite convertir mineral en dinero sin control del servidor.

El conflicto de apertura

El concejo solicita renovar el privilegio de la ceca y negociar el reparto de sus rentas. Peñalba reclama servicios; Sotodal defiende escrituras y aprovechamientos; Malesoto pide abastecimiento para la encomienda. Los personajes pueden apoyar distintas soluciones. Ninguna facción comienza con el desenlace garantizado.

Comunidades y personajes

La vida cristiana, la aljama judía y la comunidad mudéjar forman parte del escenario. Cada personaje elige su historia y profesión dentro de las posibilidades aprobadas; su fe no determina su oficio ni le concede ventajas de combate. Los cultos son voluntarios y generan escenas, no bonificaciones obligatorias. El origen de la encomienda local de Calatrava es una licencia narrativa explícita.

Los personajes históricos quedan reservados al trasfondo y a comunicaciones narrativas del equipo. Las disposiciones de 1412 y las persecuciones anteriores se contextualizan sin convertir el hostigamiento a jugadores en contenido obligatorio. La continuidad del servidor prevalece sobre reproducir cada restricción histórica.

Horizonte de temporadas

1407: el privilegio de la ceca y los primeros acuerdos. 1410: abastecimiento y consecuencias de la campaña de Antequera. 1412: Caspe y revisión de lealtades. El avance de años se anuncia por adelantado; no implica borrar personajes o propiedades. Cualquier reinicio requiere una política específica y aviso previo.

Territorio y correspondencias

Se conserva la división en cuatro jurisdicciones. El mapa es esquemático: sus límites deben trasladarse a coordenadas del juego y comprobarse antes de activar impuestos, detenciones o disputas territoriales.

Original del juego	Nombre de rol	Jurisdicción
Kuttenberg	Argentaria	Realengo
Old Kutna	Puebla Vieja	Realengo
Raborsch	Peñalba y su castillo	Peñalba
Bohunowitz	Bohoncillo	Peñalba
Horschan	Horcajo	Peñalba
Grund	La Hondonada	Peñalba
Suchdol	Sotodal y su monasterio	Sotodal
Opatowitz	Villabad	Sotodal
Miskowitz	Mesquitilla	Sotodal
Wysoka	Peñalta	Sotodal
Maleshov	Malesoto y su castillo	Calatrava
Pschitoky	Pozuelos	Calatrava
Bylany	Villanueva	Calatrava
Mesoles	Mesones	Calatrava

Apertura gradual

La primera versión se concentra en Argentaria y su entorno inmediato. Las otras jurisdicciones existen en el trasfondo y pueden intervenir mediante delegados o eventos. Se activa un nuevo núcleo cuando dispone de población recurrente, responsables y abastecimiento. No se exige llenar quince cargos por villa.

Gobiernos diferenciados

Peñalba es un señorío laico; Sotodal, un abadengo; Malesoto, una encomienda; Argentaria y Puebla Vieja, realengo. Las instituciones religiosas delegan administración o aprovechamientos, pero no entregan su cargo o su patrimonio espiritual como propiedad de un linaje. Las competencias y delegaciones se registran por escrito.

Conflictos sobre la tierra

Ningún territorio cambia de manos por acumular influencia. Las disputas requieren causa dentro del rol y un procedimiento anunciado. Los asaltos y asedios quedan fuera de la primera versión: se habilitarán solo tras validar combate, horarios y reglas específicas. La rebelión de un merino abre una crisis narrativa; no elimina automáticamente todos los derechos de su señor.

Gobierno y vecindad

Un concejo viable

El concejo inicial tiene tres funciones: alcalde para justicia, mayordomo para cuentas y escribano para registros. La ronda puede depender de un alguacil cuando haya población suficiente. En señorío, un merino representa al titular; su función no sustituye los límites de la justicia. Los cargos auxiliares se abren cuando hacen falta.

Los cargos se cubren por elección o nombramiento conforme al fuero local, registrado públicamente. Se propone un mandato de 30 días reales, renovable. El equipo designa provisionalmente a los titulares de las tres jurisdicciones con criterios publicados y declaración de conflictos de interés. No se obtiene autoridad por tiempo conectado ni por pagar una tarifa.

Una persona puede cubrir provisionalmente dos funciones, pero no juzgar una causa propia ni aprobar un pago a sí misma. Si falta un responsable, actúa un suplente o la administración. Toda destitución necesita motivo y registro. La autoridad superior puede revisar actos dentro de su competencia, con resolución recurrible.

Vecindad y reputación

Condición	Acceso o reconocimiento
Morador	Puede trabajar, comerciar y alquilar; aún no está inscrito como vecino.
Vecino	Alta en un único padrón. Puede solicitar una vivienda disponible.
Vecino arraigado	Trayectoria local reconocida por encargos y participación.
Vecino de confianza	Reconocimiento cívico; sin cargo ni privilegio judicial automático.

Jurado, regidor y demás oficios públicos son cargos separados. Caballero villano es una condición narrativa ligada a recursos y obligaciones, no un rango universal. Los tratamientos como don requieren justificación aprobada; no se prohíben de forma absoluta ni se usan para adjudicarse títulos.

Vivienda y ausencias

La primera fase permite una vivienda principal por personaje y una actividad comercial adjudicada por disponibilidad. Solicitudes y depósitos quedan registrados: sin respuesta en 72 horas reales, el depósito se devuelve. Un cambio de padrón no borra las habilidades ni la biografía; los cargos incompatibles se dejan y la propiedad anterior debe regularizarse.

Una semana ausente no resta rango. Tras 30 días de inactividad no justificada se revisan cargos y bienes escasos, con aviso y 7 días de respuesta antes de una decisión. La ausencia comunicada suspende esa revisión hasta 30 días, prorrogables. La reputación histórica no se elimina automáticamente.

Economía y oficios

Producción y comercio

Los jugadores negocian precios y contratos. Los mercados de apoyo cuentan con existencias y presupuestos limitados; no compran cantidades infinitas. Las rutas ganan valor por demanda, coste y riesgo, no por una recompensa garantizada proporcional a la distancia. Cada transacción se valida y registra en el servidor.

Cadena	Origen y transformación previstos
Minería y metal	Mineral, plata, carbón y leña → herrería, armería y platería.
Monte y caza	Madera, resina, asta, pieles y plumas → ballestería, sastrería y botica.
Campo y granja	Lino, cereal, uva, manzana, miel y ganado → tejidos, cocina y bebidas.
Ríos y huertos	Pescado y plantas → cocina y botica.
Servicios	Arriería, correo, contratos de ronda y encargos concejiles.

En el prototipo, los materiales cuya recolección no exista se abastecen mediante importaciones controladas y anotadas. Después se habilitan agricultores, ganaderos, apicultores y otros proveedores como actividades jugables. Correo, transporte y velador son servicios; no es necesario que todas las profesiones sean árboles de experiencia independientes.

Se mantienen ocho familias de artesanía: herrería, armería, sastrería y cuero, ballestería, botica, cocina, platería y bebidas. Cada personaje puede especializarse como maestro en dos; el detalle de recetas y niveles se valida en pruebas. Los componentes no se venden de forma ilimitada por NPC, pero sí pueden comerciarse entre jugadores. No se obliga a todos a alcanzar diez niveles para participar.

Dinero público y precios de prueba

El 100 % de las multas y rentas municipales ingresa en el arca local. Los tributos a una jurisdicción superior figuran como partidas separadas, aprobadas y visibles. Las ventas entre jugadores transfieren dinero existente. Reparaciones, alquileres y servicios de NPC retiran moneda. Se elimina el pago universal por permanecer conectado; los salarios responden a servicios reales y a un presupuesto.

Como metas iniciales de prueba, se propone que una actividad básica permita cubrir comida, mantenimiento y un ahorro moderado en una sesión de 60 a 90 minutos. Un equipo básico debe ser accesible en pocas sesiones; los bienes de prestigio requieren cooperación. No se publican precios de casas o multas hasta medir ingresos, costes y disponibilidad con jugadores reales.

Prevención de abusos

Bloquear duplicaciones, dinero negativo y transferencias entre personajes del mismo usuario destinadas a eludir límites. Registrar origen y destino de moneda y objetos. Revisar semanalmente concentración de riqueza, precios y volumen de emisión durante pruebas, sin reajustes retroactivos arbitrarios de saldos.

Justicia y conflictos

La Hermandad y las competencias

La Hermandad de los Concejos de Argentaria es una institución local ficticia acordada entre villas para proteger caminos y perseguir delitos definidos en su fuero. No se identifica con la Santa Hermandad general organizada en 1476. Actúa dentro de competencias escritas; el alcalde resuelve asuntos locales y los conflictos entre jurisdicciones se elevan a una instancia neutral.

Del hecho a la resolución

1. Denuncia o descubrimiento. Se registra el hecho sin revelar automáticamente una identidad que nadie haya podido conocer. 2. Investigación. Se recogen testimonios, indicios y contradicciones. 3. Detención o citación motivada. Se comunica la causa y se da oportunidad de responder. 4. Audiencia y resolución. Se documentan prueba, decisión y reparación. 5. Recurso. Una persona no implicada revisa la decisión cuando corresponda.

Los registros técnicos sirven a moderación; no son conocimientos del personaje salvo que exista una forma legítima de obtenerlos dentro del juego. Un aviso de cerradura forzada puede señalar el lugar, pero no entregar el nombre del autor. Las requisitorias necesitan una descripción o identidad fundada.

Penas y continuidad del juego

Las multas se expresan según gravedad y capacidad económica mediante una tabla que se aprobará tras las pruebas. Se priorizan restitución, reparación, acuerdos y tareas con rol. La prisión no exige más de 15 minutos reales de espera pasiva; una escena más larga requiere acuerdo. Los destierros locales no pueden impedir toda participación: hasta 48 horas reales en la primera fase, con revisión disponible.

La picota se utiliza solo como escena acordada y con salida clara. Quedan excluidas humillaciones sexuales, acoso persistente y castigos que obliguen al jugador a permanecer conectado sin actividad. Las sanciones administrativas se tramitan fuera del personaje y no se convierten en multas dentro del rol.

Robo y violencia

El conflicto requiere motivo, interacción previa suficiente y oportunidad de reacción; no se permite atacar sin contexto ni explotar estados de carga o desconexión. En la apertura quedan desactivados los robos a viviendas de propietarios desconectados. Los robos en presencia necesitan límites de botín y frecuencia publicados antes de habilitar su mecánica. La gestión narrativa debe ofrecer una vía para continuar jugando.

En combates, caer significa incapacidad y posible auxilio. No se vuelve a la misma pelea tras recuperarse. La muerte permanente necesita consentimiento del jugador o resolución administrativa fundada en una regla publicada, con revisión neutral. Una derrota por sí sola no la provoca. Las lesiones prolongadas se pactan; no se impone una mutilación permanente sin consentimiento.

Convivencia y moderación

Información y respuesta

Se distingue en todo momento al jugador del personaje. Está prohibido utilizar emisiones, mensajes privados, mapas de administración o datos ajenos para obtener ventajas dentro del rol. Tampoco se impone a otro personaje un resultado que debería poder disputar. La voz y los canales fuera de personaje se usan para sus fines propios.

Límites de las escenas

El conflicto político, social o religioso necesita contexto y proporcionalidad. Ninguna pertenencia autoriza a hostigar repetidamente al mismo jugador. Antes de una escena sensible, las personas implicadas acuerdan sus límites; pueden pedir pausa o cierre sin represalia. Se excluye la violencia sexual. No se exige interpretar insultos discriminatorios ni aceptar escenas degradantes para poder jugar.

Una desconexión por fallo técnico no se trata automáticamente como evasión. Se informa al equipo por el canal de soporte que se habilite y se retoma o resuelve la escena con los participantes. Desconectarse deliberadamente para evitar consecuencias sí puede revisarse. Las pruebas se valoran con contexto y no se publican datos personales.

Reclamaciones y sanciones

El jugador presenta relato, fecha y evidencia disponible por el canal de soporte. El equipo escucha a las partes y deja registro privado de hechos, norma y resolución. Quien está implicado se abstiene. La respuesta puede ser orientación, advertencia, restricción temporal o expulsión, según gravedad y reincidencia; no se inventan penas retroactivas.

Se admite un recurso ante un miembro no implicado dentro de 7 días reales desde la notificación. Las medidas urgentes para detener un abuso se revisan después de escuchar a las partes. Las resoluciones públicas se limitan a lo necesario para explicar las reglas, sin exponer información sensible.

Administración y personajes de poder

Las herramientas administrativas no se usan para favorecer personajes propios. Donaciones, relaciones personales o presencia en el equipo no dan inmunidad. Los señores y responsables de instituciones deben generar actividad para otros, rendir cuentas y aceptar revisión. Las guerras, sucesiones y grandes cambios se gestionan con reglas conocidas, no con decisiones secretas que alteren el resultado ya jugado.

Antes de abrir

Habilitar y publicar el canal de soporte, responsables de moderación, formulario o procedimiento de apelación, política de edad y acceso, y reglas técnicas de combate y robo. Hasta entonces no se anuncia una convocatoria. Las normas se prueban con casos de ejemplo y se explican en una guía breve de bienvenida.

Plataforma y plan de implementación

Base técnica revisada

KCD:MP es el mod de referencia. Sus notas de versión consultadas sitúan la 0.42.0 Preview el 10 de octubre de 2026 y enumeran compatibilidad con Steam y Microsoft Store para el juego 1.5.6. Estos datos son una referencia fechada, no una garantía permanente: antes de instalar se verifica la combinación exacta de cliente, servidor y juego.

La versión 0.37.0 incorpora interfaces web; la 0.41.0 permite colocar y retirar elementos del escenario usando recursos del juego, además de ampliar comportamiento de personajes y objetos. La fabricación y el inventario requieren integración con las validaciones actuales del servidor. Una FAQ antigua no prevalece sobre las notas y API correspondientes a la versión probada.

Se propone C# en servidor y Lua donde lo requiera el cliente, con PostgreSQL para persistencia, sujetos a una prueba de integración con el SDK disponible. Basic RP puede servir como referencia o arranque, revisando sus condiciones de uso. El modo propio no se anuncia como escrito desde cero si reutiliza código. No se dispone del modo de KCD Roleplay.

Primera versión jugable

Fase	Entrega y condición de aceptación
0 · Base	Servidor de pruebas, versión fijada, acceso y copia de seguridad restaurable. Verificar voz y sincronización con varias personas.
1 · Personajes	Identidad, personaje, aparición y guardado. Desconectar y volver sin perder o duplicar estado.
2 · Vida local	Inventario, dinero, un mercado, pocos oficios y contratos. Transferencias atómicas y registros revisables.
3 · Comunidad	Padrón, concejo reducido, vivienda y justicia básica. Permisos por función y revisión de resoluciones.
4 · Prueba cerrada	Medir economía, errores y rendimiento con jugadores reales. Publicar capacidades comprobadas antes de abrir.

Quedan para después: varios núcleos activos, todas las artesanías, política territorial avanzada, grandes eventos y asedios. Una prueba con bots no garantiza capacidad equivalente con personas, voz y scripts. No se promete un número de plazas sin medir latencia, estabilidad y recuperación.

Web y seguridad de datos

La web entregada es estática. Si se añaden cuentas, deben comunicarse con una API autenticada; nunca con credenciales de base de datos expuestas en el navegador. Los precios, saldos y permisos se validan en servidor. Las credenciales, copias y registros se gestionan fuera del código público. Añadir condiciones y política de privacidad acordes con el servicio antes de recoger datos.

Identidad visual y sitio web



La nueva identidad

El sello combina un castillo de plata, puerta granate y un marco ornamental de oro envejecido. El banner muestra una villa montañosa al anochecer. Son imágenes de identidad y ambientación generadas para el proyecto; no capturas del juego ni reconstrucciones históricas. El logo maestro se entrega como PNG con transparencia y el banner como PNG panorámico; no se presentan como archivos vectoriales.

Color	Valor	Aplicación
Verde noche	#111816	Fondos y cabecera
Oro envejecido	#C5A66A	Detalles y navegación
Pergamino	#E9DFC9	Secciones de lectura
Marfil	#F1E7D3	Textos sobre oscuro
Tinta	#292A22	Texto sobre pergamino

Experiencia de la página

El recorrido presenta historia, territorios, caminos de personaje, bases de convivencia, crónica y estado del proyecto. El mapa permite seleccionar jurisdicciones; los caminos muestran escenas de ejemplo y la crónica cambia de capítulo. Hay menú móvil, preguntas desplegables y ventanas de créditos y aviso del proyecto.

Las animaciones incluyen entrada de contenido, partículas ambientales y transiciones de selección. Se respeta la preferencia de movimiento reducido. Los controles tienen nombres accesibles, estados de selección y foco visible. La tipografía usa fuentes del sistema, por lo que la página no depende de Google Fonts ni de una biblioteca externa.

Publicación honesta

La página identifica el proyecto como en desarrollo y no ofrece inscripciones ficticias. Los botones llevan a contenido existente, al dossier o a descargas. No se inventan dirección de juego, invitación a Discord, número de jugadores, fecha de apertura ni testimonios. El mapa se identifica como esquema de ambientación, sin datos en directo.

La publicación inicial es privada para revisión. El aviso describe el carácter independiente del proyecto y la ausencia de formularios o pagos. No sustituye las condiciones del futuro servicio: antes de abrir cuentas o monetización se deben concretar responsable, contacto, tratamiento de datos y condiciones aplicables.

Fuentes y decisiones de revisión

Referencias consultadas

KCD:MP • Notas de versión

<https://kcd-mp.com/changelog>

KCD:MP • Documentación

<https://docs.kcd-mp.com/>

KCD:MP • Configuración y auditoría

<https://docs.kcd-mp.com/getting-started/server-config/>

PARES • Juan II de Castilla

<https://pares.cultura.gob.es/ParesBusquedas20/catalogo/autoridad/46222>

PARES • Santa Hermandad

<https://pares.cultura.gob.es/ParesBusquedas20/catalogo/autoridad/101778>

Ministerio de Cultura • Maravedí

<https://tesauros.cultura.gob.es/tesauros/numismatica/1186935.html>

Museo Casa de la Moneda • Numismática medieval

<https://www.museocasadelamoneda.es/valencia-de-don-juan>

KCD Roleplay • Referencia inicial de sistemas

<https://kcdroleplay.com/>

Consulta de referencia: 12 de octubre de 2026. Las fuentes técnicas se contrastan con la versión instalada antes de desarrollar. Los hechos históricos sirven de marco; las instituciones, tramas y reglas locales aquí propuestas son ficción de diseño.

Cambios respecto al paquete inicial

Se han actualizado las limitaciones técnicas, reescrito los textos de presentación y reconocido la referencia inicial de KCD Roleplay. Se ha separado el estado del proyecto de las funciones previstas. Se han aclarado moneda, Hermandad y licencias narrativas; reducido el gobierno inicial; separado cargos y reputación; unificado el acceso a vivienda; definido ausencias, recursos y manejo de conflictos; completado las cadenas de suministro y eliminado la prohibición ambigua de comerciar componentes.

Se han sustituido los enlaces de ejemplo por acciones reales, añadido un dossier descargable y creado una identidad gráfica nueva. El mapa original se conserva como esquema; los bocetos gráficos previos se guardan como referencias, no como la identidad activa.

Límites de esta entrega

Esta entrega no contiene un servidor KCD:MP operativo ni un modo de juego implementado. El equilibrio económico, la capacidad de jugadores, el mapa dentro del juego y las mecánicas propuestas siguen pendientes de pruebas. La web y las reglas preparan ese trabajo sin presentarlo como ya terminado.