

VALDESPIGA

UN ROL EN VIVO FOLK-HORROR DE THE ROAMERS

Documento de Diseño

VALDESPIGA

UN ROL EN VIVO FOLK-HORROR DE THE ROAMERS

UN ROL EN VIVO CREADO POR

Aitor Aráez, Aza Escudero, Helen Weasley,
Mer Fernández, Javi Monferrer y Roberto Ruso

EDICIÓN Y MAQUETACIÓN
DEL DOCUMENTO DE DISEÑO

Aitor Aráez y Aza Escudero

THE
ROAMERS

Índice

Sección 1. Introducción	4
Sinopsis	5
Qué es Valdespiga	5
Expectativas del rol y experiencia de juego	6
Nivel de terror	7
Este rol es / no es para ti si... ..	7
Sección 2. Valdespiga	8
El Pueblo	9
El Día del Espantapájaros	12
Sección 3. Personajes y tramas	14
Tipos de personaje	15
Tipos de tramas	16
Sección 4. El juego	17
Filosofía de juego: play to lift y play to flow	18
Escenas de terror	18
Contacto físico con PNJ	19
La radio clandestina	19
Sistema de Juego	20
Vida y muerte	20
Peleas y contacto físico	20
Uso del móvil	22
Otros medios en RRSS	22
Cena del sábado noche	22
Mecánicas de Seguridad	23
Mecánica de seguridad emocional	23
Respeto y cuidado hacia los PNJ y el resto de participantes ..	23
Palabra de seguridad	24
Sección 5. El evento	25
Horarios	26
Datos logísticos	27
Plazos de pago	29
Política de cancelación y devolución	29
Proceso de inscripción y selección de personaje	30
Normas generales	31

Introducción

Sección 1



Sinopsis

«La Joven Santa de Valdespiga cura milagrosamente a casi una docena de vecinos de los pueblos de la comarca», rezan los titulares de los periódicos en primera plana. Valdespiga, ocupada normalmente por sus apenas treinta habitantes, amanece hoy, a tan solo unas horas del Día del Espantapájaros, con el cartel de «Completo» colgado en la puerta de la posada de la Julia. Arturo y José, sentados en su banco de siempre, el de la plaza de la iglesia, contemplan sonrientes y orgullosos las abarrotadas calles del pueblo que les vio crecer. Unas horas después, Arturo y José, tirados en el suelo, ese suelo que llevan arando desde niños, lloran y maldicen mientras exhalan sus últimas bocanadas de vida.

¿Qué es Valdespiga?

Valdespiga es un rol en vivo de fin de semana, para 50 jugadores, enmarcado en el género del *folk-horror* o terror rural. Este subgénero del terror se caracteriza por el uso de elementos del folclore para instigar miedo y presentimientos. Elementos típicos del subgénero incluyen entornos rurales, aislamiento y temas de superstición, religión popular, paganismo, sacrificios humanos y los aspectos oscuros de la naturaleza.

Desde The Roamers hemos querido traer este subgénero de terror, tan conocido por películas como *The Vitch*, *The Wicker Man*, *Midsommar* o *Misa de Medianoche*, y adaptarlo a nuestra España profunda, castiza y vaciada.

Valdespiga se trata, entonces, de un rol en vivo donde se experimentará el terror desde un sistema de rol narrativo, subrayando la tensión, el miedo a lo desconocido, lo pagano, lo religioso..., y, sobre todo, abrazando la caída a los abismos, la pérdida y la muerte. En *Valdespiga* no ofrecemos tramas que encuentren soluciones, sino conflictos personales y una historia sórdida, turbia y trágica, que esperamos podamos crear entre todos.

Expectativas de rol y experiencia de juego

En *Valdespiga* no encontrarás competitividad ni tampoco finales felices, sino una experiencia inmersiva en la que disfrutar del terror, el costumbrismo rural y el drama. Te animamos a que vivas este rol en vivo dejándote llevar por tu personaje, cuya ficha recibirás previa y completamente escrita por la organización, y disfrutando de «perder el juego», aprovechándolo para crear un mejor drama. Encontrarás tramas de investigación, pero estas servirán, en su mayoría, para desarrollar y evolucionar a tu personaje a partir de estas revelaciones, así como desentrañar los misterios de Valdespiga.

Buscamos una experiencia de alta intensidad, por lo que, si el miedo te afecta muy negativamente y no consigues disfrutarlo, quizá este no sea tu rol en vivo. En cualquier caso, y si a pesar de todo sigues con interés, puedes ponerte en contacto con nosotros y acudir como Personaje No Jugador (PNJ), alimentando el miedo de otros y disfrutando desde una «zona segura».

Los *trigger warnings* de esta partida son: muerte, asesinato, religiosidad, cristianismo y blasfemia, paganismo, vudú, sangre, oscuridad.



Nivel de terror

El nivel de terror es muy subjetivo; hay gente que un pasaje del terror lo recorre riéndose y gente que no puede ni entrar..., por poner algunos ejemplos. En la partida de *Valdespiga* puede que tengas que enfrentarte a momentos de oscuridad absoluta, huir de algún tipo de criatura, avanzar por algún pasillo con impactos/sustos, etcétera. Nuestra intención es asustar en determinados momentos, pero el foco principal de la partida estará centrado en la investigación, el misterio y los dramas interpersonales.

Este rol es para ti si

- Te apasionan las experiencias de terror y tienes ganas de pasar miedo y meterte de lleno en ello.
- Buscas una historia oscura con dramas intensos y situaciones límite.
- Quieres interpretar, desarrollar y adaptarte a un personaje pre-escrito en una historia sobre la España vaciada, lo religioso y lo pagano.
- Te gustan los misterios e investigaciones sobre temas paranormales.
- Aceptas la frustración y la aprovechas para desarrollar el drama.

Este rol no es para ti si

- No llevas bien el terror y no soportarías una experiencia con este estilo tan marcado.
- Quieres mamarracheo y risas.
- No conectas con un personaje predefinido y necesitas escribir tu propio personaje.
- Prefieres tramas políticas, aventuras y escenas «épicas» (nadie va a salvar el mundo en esta partida).
- Tu lado competitivo te lleva a querer ganar y te resulta frustrante no conseguir los resultados esperados.

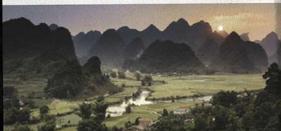
Valdespiga

Sección 2



El pueblo de Valdespiga

**BIENVENIDOS A
VALDESPIGA:
DONDE LA BELLEZA
Y LA ALEGRÍA
AGUARDAN EN
CADA ESQUINA**



Valdespiga se yergue en el corazón del pintoresco Valle del Tarné, abrazado por la majestuosidad de las montañas y la serenidad de los campos ondulantes. Sus calles empedradas y su arquitectura de piedra evocan un aura de tiempos olvidados, mientras que los susurros de historias antiguas se deslizan entre las sombras alargadas. En este pueblo, donde el tiempo parece detenerse, cada rincón guarda secretos esperando ser descubiertos.

ARQUITECTURA Y AMBIENTE

Las casas de Valdespiga, con sus paredes de piedra gastada y sus tejados de tejas rojas, cuentan historias silenciosas de generaciones pasadas. Las estrechas calles empedradas serpentean entre casas centenarias, mientras que la plaza central sirve como punto de encuentro para los lugareños, cuyas miradas esquivas revelan mucho más de lo que dicen. En este pueblo, donde el saber se transmite de boca en boca y las palabras escritas son un lujo escaso, la arquitectura habla por sí sola, contando historias que se desvanecen con el viento.



LUGARES DE INTERÉS

Entre los lugares más destacados de Valdespiga se encuentra la antigua iglesia del pueblo, una estructura de piedra centenaria cuya imponente torre se alza majestuosa hacia el cielo. Los fieles se reúnen en su interior para rendir homenaje a las santas mártires, cuya devoción llena el aire con un palpable sentido de espiritualidad. Las noticias de pequeños milagros en la zona alimentan la fe de los habitantes, cuyas creencias se entrelazan con la magia que parece impregnar cada rincón de Valdespiga. Además, el Día del Espantapájaros, un festival en honor a la cosecha y las tradiciones antiguas, con un origen y un significado cristiano, trae consigo una atmósfera de celebración que cada año atrae a más turistas.



¡VISITA VALDESPIGA!

No deja de ser relevante el bosque que colinda con el pueblo, lugar favorito para los ornitólogos y etólogos de la comarca debido a las diversas especies de aves que lo habitan. El frondoso dosel arbóreo ofrece refugio y alimento para una amplia variedad de pájaros, desde pequeños colibríes hasta majestuosas águilas. Además, se dice que durante la Guerra Civil Española, el bosque proporcionó cobijo y protección a los partisanos y a quienes buscaban refugio de los conflictos, convirtiéndose en un testigo silencioso de tiempos turbulentos. Sin duda, el bosque de Valdespiga es un tesoro natural que enriquece la vida del pueblo y de quienes lo visitan.



Valdespiga es mucho más que un simple pueblo; es un lugar de belleza sin igual, donde la comunidad se une en celebración y armonía. Sus festividades, desde el Día del Espantapájaros hasta las veneraciones a las santas mártires, llenan el aire con una energía contagiosa y un sentido de tradición arraigada. Los viajeros que exploran este rincón pintoresco descubrirán paisajes serenos y una cultura vibrante que les cautivará. ¡Bienvenidos a Valdespiga, donde la belleza y la alegría aguardan en cada esquina!

Más información en la nueva página web del Ayuntamiento:
<https://valdespiga.theroamers.es>



- Los habitantes son, en su mayoría, analfabetos y fervorosos religiosos, cuya devoción se acentúa en su culto a las santas mártires, mujeres que sufrieron a causa de hombres, escudadas bajo el manto de la Virgen María y de su hijo, Jesucristo.
- Los últimos meses han traído noticias de pequeños milagros por las zonas cercanas, lo que alimenta la fe de los lugareños y atrae a turistas, sobre todo en el Día del Espantapájaros, un pequeño festival donde todo el pueblo confecciona espantapájaros para celebrar la cosecha y conmemorar, además, a Jesucristo crucificado, disfrazado de muñeco de trapo, por una antigua tradición.
- La conexión a Internet en el pueblo es muy lenta. Las noticias llegan, en su inmensa mayoría, en furgoneta, en los periódicos del día que se reparten al kiosco del pueblo y por radio. Ni hablar, claro está, de la cobertura de red: si no cuentas con un teléfono fijo, podrás realizar llamadas desde el teléfono de la taberna de Valdespiga solo si hay suerte y el viento no ha tirado alguno de los postes de línea.
- Ambientado en época actual, aunque en un pueblo casi perdido, anclado al pasado por completo.



El día del Espantapájaros



Hoy en día, la tradición del Espantapájaros es una parte integral de la vida en Valdespiga, celebrada con entusiasmo y devoción por jóvenes y mayores por igual. Los campos se adornan con figuras de madera que representan a Jesucristo en la cruz, disfrazado de diversas maneras como un espantapájaros, recordando a todos los que pasan que, incluso en tiempos de adversidad, la fe puede florecer y la esperanza puede prevalecer. Además, dan las gracias a Cristo por su ayuda en los campos y las cosechas.

Y es que en Valdespiga, el espantapájaros no es solo un adorno de campo, sino un símbolo de la fuerza y la determinación de un pueblo que se niega a ser doblegado por las adversidades.

EL DÍA DEL ESPANTAPÁJAROS

A principios del siglo XIX, el señor de Valdespiga, un hombre de poca fe y tradición ilustrada, renegó del cristianismo y prohibió la religión en el pueblo. De ese modo, los habitantes del pueblo se enfrentaron a una difícil encrucijada. Con la fe arraigada en sus corazones, pero con el temor de las repercusiones de profesar abiertamente su creencia, los valientes residentes encontraron una solución ingeniosa y valiente: disfrazar a Jesucristo crucificado como un espantapájaros.

Esta tradición, que ha perdurado a lo largo de los siglos, es más que una simple costumbre; es un símbolo de la resistencia y la perseverancia del pueblo de Valdespiga. Cada año, durante el Día del Espantapájaros, los lugareños recrean esta escena sagrada, recordando la valentía de sus antepasados y renovando su compromiso con su fe y su comunidad.



- Desde la organización de The Roamers, invitamos a todos los jugadores a crear su propio espantapájaros y traerlo a Valdespiga, como parte de la celebración del Día del Espantapájaros.
- Este espantapájaros puede venir desde la creación on rol (si tu personaje es habitante de Valdespiga y sigue las tradiciones del pueblo), como desde el off rol (puedes traer un espantapájaros como decoración y ayuda a la organización, aunque tu personaje no sea del pueblo, o incluso hacer varios, ¡todos serán bienvenidos!).
- Animamos, de ese modo, a que dejéis volar vuestra imaginación y creéis un buen espantapájaros con todas las referencias que queráis, en relación a Valdespiga y la partida. Más adelante compartiremos una guía y consejos sobre cómo fabricar uno en poco tiempo y con pocos materiales.
- Por supuesto, si las manualidades no son lo tuyo o no tienes tiempo suficiente, ¡no te preocupes! Esto no es algo obligatorio, aunque sí que subrayamos su importancia previa a la partida de rol en vivo, para que todos podamos sentirnos partícipes de esta festividad y decorar lo máximo posible Valdespiga en su famoso Día del Espantapájaros.
- En cualquier caso, el sábado por la mañana habrá un taller opcional en el que te ayudaremos a montar tu propio espantapájaros si llevas los materiales que os indicaremos. Claro que, si ya lo llevas montado de casa, o si no te interesa, siempre puedes saltártelo y aprovechar para descansar ante el largo día que te espera.

Personajes y Tramas

Sección 3



Valdespiga es una partida de rol en vivo cuya estructura narrativa se vertebra en las fichas de personaje, previamente redactadas por la organización y el equipo de másteres, y en los dramas y relaciones personales de cada personaje. Una vez terminen las inscripciones, quienes hayan confirmado su plaza recibirán el formulario de selección de personaje, donde deberán marcar los personajes que más le interesen y responder a una serie de preguntas sobre preferencias de tramas y etiquetas, que serán utilizadas por la organización para asegurarse de que cada jugador recibe el personaje que más se adapta a sus gustos.

Tipos de personaje

En la partida de rol en vivo *Valdespiga* encontrarás dos tipos de personajes que vendrán definidos por el grupo al que pertenecen:

- Habitantes del pueblo. Desde la alcaldía del pueblo hasta la chavalería más holgazana, pasando por los dueños de la taberna y de la posada. En su mayoría estos son religiosos, con una fe excepcional y un profundo respeto por las tradiciones del pueblo. Representan el grueso de la partida, todos se conocen entre sí y tienen un número mayor que el otro tipo de personajes en esta partida: turistas o forasteros. Al tratarse de un día tan especial, aunque muchos de estos personajes trabajen en el pueblo, no estarán obligados a perder el tiempo en sus puestos de trabajo, sino que serán libres de moverse por todo el pueblo como el resto de personajes.
- Turistas o forasteros. Un grupo de estudiantes de cine, una familia que conducía su autocaravana comenzando sus vacaciones, una pareja de reporteros de lo paranormal... En definitiva, viajeros que acuden al pueblo por interés cultural, religioso, por error, o incluso habitantes de otros pueblos que conocen Valdespiga y sus tradiciones.



Tipos de Trama

En Valdespiga la mayoría de tramas y argumentos de partida giran en torno al descubrimiento de misterios, las relaciones entre personajes, los dilemas morales, la vida rural y cristiana y el encuentro con lo pagano y blasfemo. No encontrarás tramas combatientes, mercantiles, políticas o épicas.

En cualquier caso, si tuviéramos que distinguir dos tipos de trama en Valdespiga, estas serían:



- Social. Tramas que giran en torno al costumbrismo, las relaciones humanas y los conflictos internos de cada personaje.
- Investigación. Tramas que se acercan más al descubrimiento de misterios, del seguimiento de pistas o de la revelación directa de la historia del pueblo.

Además, en el formulario de selección de personaje, podrás elegir entre varias etiquetas de personajes y tramas en base a tus gustos: Liderazgo, Religión, Romance, Secta...

El Juego

Sección 4



Filosofía de juego:

play to lift y play to flow

Promovemos, por encima de todo, la inmersión y el roleo. Con *play to flow* nos queremos referir a una forma de jugar, la cual se basa en la creación conjunta de momentos, tanto por parte de la organización como por la de los jugadores. Queremos que la sensación de juego sea más orgánica y fluya de manera natural, dar las facilidades y el ambiente para que todas las historias que puedan desarrollarse en la partida se lleven a cabo creando una experiencia conjunta mayor. En *Valdespiga* no habrá objetivos que harán que ganes o pierdas, así que no te centres en ganar y déjate llevar por tu personaje, por lo que pensaría o haría, y reacciona en consecuencia a todo lo que ocurra a tu alrededor y a lo que hagan y propongan el resto de personajes.

Y, por encima de eso, promovemos el *play to lift*: trata de ayudar al resto a elevar sus dramas y personajes tanto como lo haces con lo tuyo propio. Haz evidente que conoces a la reportera porque la has visto en las noticias y díselo, o trata al alcalde con el respeto que tu personaje le merece para que les sea más fácil meterse en el papel. Si tu personaje guarda el secreto de ser responsable de un gran drama de su pareja, no te lo guardes para siempre, confíáselo en algún momento en el que tu personaje ya no pueda más sobrellevando esa carga, o asegúrate de que lo escucha cuando se lo cuentas al oído a otra persona.

Escenas de terror

Como hemos anticipado en algunos puntos anteriores, *Valdespiga* es un rol en vivo en el que buscamos crear una atmósfera de miedo e impotencia en la que iremos sumergiendo a todos los jugadores.



Aunque no es el foco principal de la partida, es posible que haya momentos en los que tengas que enfrentarte a situaciones de oscuridad total, incertidumbre, sonidos estridentes y pruebas de valor en solitario ante lo desconocido. Todos los personajes tienen la posibilidad de experimentar alguna de estas escenas (no es seguro, pero sí posible), por lo que antes de apuntarte al juego, tenlo en cuenta y piensa bien si quieres pasar por ello. Si la respuesta es que no, pero aún así quieres asistir al evento, echa un vistazo a la opción de asistir como PNJ más abajo, en el apartado de Datos Logísticos.

Contacto físico con PNJ

Al igual que en otras experiencias de terror como en pasajes o escape rooms, los actores/PNJ pueden llegar a tocarte o agarrarte en algún momento para apoyar un impacto de terror (siempre de manera controlada y en ningún caso de forma agresiva). Es importante señalar que está terminantemente prohibido tocar o agredir a los actores y hacerlo podría conllevar la expulsión del evento. Asistiendo al evento accedes a que este tipo de contacto exista.

La radio clandestina

Durante toda la partida estará emitiéndose en directo un programa de radio clandestino:

- On rol solo sintonizable en el pueblo de Valdespiga.
- Off rol retransmitiéndose por YouTube.

Lo que ocurra en este programa tendrá relación e impacto directo con lo que ocurra en la partida, por lo que te aconsejamos que lleves tu móvil con una buena reserva de batería por si necesitas escuchar la radio desde tu radio de bolsillo.

Sistema de juego

Vida y muerte

Valdespiga es una partida de rol en vivo de terror, por lo que la muerte será un elemento principal en ella.

En partida encontraréis situaciones tensas que pueden dar pie a que vuestro personaje muera. Las muertes propuestas desde la organización estarán medidas y escritas pensando en la narrativa de la historia que queremos contar, por lo que nunca deberían sentirse gratuitas, irrelevantes, o completamente inesperadas, ya que trataremos de construir un camino evidente que desemboque en ello.

Por esto, no temáis, disfrutad de estas escenas, de lo que implica y sed generosos creando una narrativa tensa y catártica entre todos. Habrá situaciones en las que sobrevivir sea difícil, así que no tengáis miedo a abrazar el final de vuestro personaje y pensad en lo que eso va a aportar tanto al arco de vuestro personaje como a los del resto.

El objetivo de *Valdespiga* no es luchar por tu vida con uñas y dientes, la supervivencia o la lucha más práctica por la vida, sino el disfrute de una atmósfera tétrica, oscura e incierta que, posiblemente, sea la última que contemple tu personaje.

No obstante, desde la organización prevenimos que la muerte de vuestro personaje no será el final de vuestro juego.

Pelea y contacto físico

No es común entrar en pelea física, ni con las manos ni con otro tipo de armas como, por ejemplo, cazuelas o cuchillos. No obstante, puede ser que ocurra y es por ello que instauramos una serie de normas básicas para estos enfrentamientos:

- No hay un sistema de puntos de vida o de fuerza. En las peleas físicas y con armas se aplicará el roleo, dinámicas de poder y sentido común. El resultado de un conflicto lo decidirán, por orden de prioridad:
 - El PNJ/Máster involucrado (sabrás que es PNJ o Máster porque llevará un elemento indicativo).
 - Ambas personas si lo han pactado previamente.
 - La persona que recibe el ataque.
- Es importante asegurar la integridad física de los jugadores implicados y del escenario donde sucede la escena. Es por ello que solo se admitirán armas de softcombat, que estén acolchadas y que nunca pongan en peligro la integridad física de los jugadores. Están completamente prohibidos los golpes en la cabeza y las zonas más vulnerables del contrincante (entrepierna y pecho/s), y te instamos a que luches a esgrimir y rolear los golpes dados y recibidos, antes que a pegar con fuerza.



- Para realizar peleas sin armas de manera segura se aplicarán las siguientes tácticas:
 - Para los puñetazos se pondrá la mano con la que no se va a realizar el puñetazo en el hombro contrario a la mano de la víctima, para que el brazo haga tope. El puñetazo se dará en nuestro antebrazo, quedando totalmente prohibido acercar el puño de ninguna manera a la cara.
 - Para los empujones se sujetará de los dos hombros, pero será la víctima la que se mueva, mientras la otra persona estará enfocada en evitar que se caiga o tropiece, ya que esta está de espaldas.

Lo importante no es ganar o perder, sino hacer una escena memorable, dar juego y disfrutar del roleo, siempre priorizando la seguridad fuera de la escena.

Uso de móvil

Se puede usar el móvil siempre que tenga un contexto on rol, además de para conectarse a la radio clandestina. Es decir, no puedes pararte a hacerte un *selfie* para subirlo a redes al día siguiente, pero sí puedes grabar tus últimas voluntades justo antes de que tu personaje muera si eso encaja con su personalidad. Ten en cuenta que en Valdespiga no hay cobertura de red por lo que técnicamente no puedes hablar por teléfono ni buscar nada por Internet.

Otros medios en RR. SS.

Si nos sigues en redes sociales, sabrás que en ellas pueden encontrarse grabaciones de la radio clandestina de Valdespiga, la página web de su ayuntamiento e incluso las grabaciones de uno de los desaparecidos. Todo este contenido, aunque es canon, lo hemos usado de manera promocional, por lo que tu personaje no tendrá constancia de su existencia a no ser que así se indique en su ficha.

Cena del sábado noche

La partida de *Valdespiga*, tras las escenas del viernes noche y los talleres del sábado por la mañana, transcurrirá de forma ininterrumpida desde las 15:00 del sábado hasta las 04:00 de la madrugada del domingo. Para no romper la tensión de la partida ni tampoco la inmersión, la cena se realizará on rol, con una propuesta narrativa y un sentido en la historia.

Pese a que esta cena sea on rol, desde la organización aseguramos que se podrá estar tranquilo (no habrá *monstering* ni escenas desde la organización que interrumpan esta cena). Sin embargo, sí aconsejamos seguir con el personaje durante toda la cena y desarrollar a cada personaje dentro de sus circunstancias (habrá personajes cuya historia les lleve a una total tranquilidad y otros que, quizá, deban mantener una conversación tensa e incómoda con alguien).

Mecánicas de seguridad

Mecánicas de seguridad emocional

Se utilizarán los siguientes sistemas de seguridad emocional que se explicarán de forma más extensa en el *briefing*.

- **Semáforo:** indicar si necesitas parar o bajar la intensidad de una escena.
- **Check-ok:** comprobar, sin parar el juego, si una persona se encuentra bien para prestar ayuda.

En todo caso, se designará una persona de referencia de seguridad emocional en la organización a la que acudir siempre que se necesite en estos casos.

Respeto y cuidado hacia los PNJ y el resto de participantes

Es altamente probable que en *Valdespiga* sucedan escenas muy tensas tanto física como psicológicas en las que los jugadores se vuelvan impredecibles. Ante esto, rogamos que recordéis que detrás de los vestuarios y caracterizaciones de los PJ y PNJ, hay personas que pueden hacerse daño si en un momento tenso les empujan o incluso agreden.



Por favor, cuidad mucho a las personas que están para dar juego y hacer de vuestra experiencia algo memorable. Está terminantemente prohibido agredir o agarrar sin seguir las normas de seguridad a cualquier persona dentro del evento. No tener esto en cuenta podría suponer la expulsión inmediata del mismo.

Palabra de seguridad

El evento no cuenta con una palabra de seguridad específica para limitar los momentos de terror, pero siempre tienes a tu disposición el sistema de semáforo y, ante un «rojo», la escena se detendrá anteponiendo el bienestar de la persona por encima del juego. Si llegado el momento crees que lo necesitas no dudes en usarlo, pero te recomendamos encarecidamente que antes de apuntarte al evento pienses si vas a poder superar los momentos de tensión y terror, o si esos momentos te pueden llegar a superar a ti.



El Evento

Sección 5



Horarios

El evento tendrá lugar desde el viernes 1 de noviembre por la tarde, hasta la tarde del domingo 3 de noviembre.

- **Viernes:** El *check-in* estará abierto hasta la hora de cenar. Esa misma noche arrancará el rol con varias escenas introductorias de aproximadamente una hora de duración, intensas, para ayudar al *hype* de partida.
- **Sábado:** El sábado por la mañana tendrán lugar varios talleres de preparación. La historia principal se desarrollará de manera ininterrumpida desde el sábado después de comer hasta bien entrada la madrugada incluyendo la cena de ese día. De este modo, crearemos tensión durante todo el sábado tarde y alcanzando el clímax durante la madrugada del domingo (sábado noche).
- **Domingo:** El domingo aprovecharemos para descansar de una larga noche de partida y tendrá lugar el *debriefing* para cerrar la experiencia del fin de semana.

	Viernes	Sábado	Domingo
10:00		Desayuno	Desayuno
11:00		Talleres	Descanso / Tiempo libre
12:00			Debriefing
13:00			
14:00		Comida	Comida
15:00		Juego organizado	Despedida
16:00			
17:00	Check-In		
18:00			
19:00			
20:00			
21:00			Cena
22:00	Tiempo libre		Juego organizado
23:00	Briefing		
0:00	Escenas introducción		
1:00	Descanso / Tiempo libre		
2:00			
3:00			
4:00			

Datos logísticos

Este rol en vivo se realizará los días 1, 2 y 3 de noviembre de 2024 en el Albergue de Alarcón en Alarcón, Cuenca.

<https://www.alberguedealarcon.com/>

Todos los tipos de plaza incluyen:

- Dos noches de alojamiento con pensión completa (desayuno, comida y cena).
- La partida de rol en vivo con fichas de personaje escritas por la organización.
- Talleres pre y post partida.
- Foto y vídeo durante el evento.

No obstante, hay distintos tipos de plaza con algunas diferencias entre sí:

- Plaza de personaje (160 €):
 - Recibirás un personaje pre-escrito y tendrás total libertad jugable durante toda la partida. Para quienes van a vivirlo al completo y a dejarse llevar por el terror.
 - Alojamiento en habitaciones con literas compartidas (aprox. hasta 10 personas por habitación) y baños compartidos.



- Plaza de PNJ (130 €):
 - Recibirás un personaje pre-escrito, pero tendrás ciertas pautas e indicaciones en ficha que deberás seguir, y en ocasiones se te requerirá para dejar tu personaje aparcado y hacer de *monstering*. Si quieres ser quien asusta, y no a quien asustan, puede que este sea tu tipo de plaza.
 - **IMPORTANTE:** Los PNJ son secretos. Es decir, comenzarán la partida sin revelar que son PNJ, como cualquier otro personaje. Si este es el tipo de plaza que vas a escoger, ¡no se lo digas a nadie! Así ayudarás a mantener el secreto una vez tenga lugar la partida.
 - Alojamiento en habitaciones con literas compartidas (aprox. hasta 10 personas por habitación) y baños compartidos.

- Extra alojamiento en cabaña (+30 €):
 - Alojamiento en cabañas privadas de cuatro integrantes con cocina y baño privados (pensión completa incluida, como en el resto de plazas).
 - Solo elegibles por grupos de 4 personas ya establecidos. En caso de tener más solicitudes que cabañas disponibles, la asignación se realizará por sorteo.

- Extra mecenas (+40 €):
 - Independientemente de la plaza elegida, puedes añadir la opción mecenas: una plaza de mecenas por el valor de 40 € extra. Las plazas mecenas son las que nos ayudan a mejorar la experiencia, pudiendo invertir más en el evento. No tiene ninguna compensación on rol: todos los personajes serán tratados por igual y no existe ninguna discriminación positiva al ser mecenas. No obstante, aquellas personas que lo sean tendrán unos obsequios off rol exclusivos para agradecer su apoyo.



Plazos de pago

Ofrecemos dos modalidades de pago:

- Pago único: La primera modalidad consiste en un pago único, donde el monto total de tu tipo de plaza debe ser abonado en los 15 días posteriores a recibir tu confirmación de la plaza.
- Pago fraccionado: La segunda modalidad es un pago fraccionado en dos partes:
 - Primer pago: 50 € en los 15 días posteriores a recibir tu confirmación de la plaza.
 - Segundo pago: Monto restante antes del 2 de septiembre de 2024

Política de cancelación y devolución

Si cancelas tu plaza antes del 2 de septiembre, se te devolverá el importe que hayas pagado menos 50 € que tomamos en concepto de reserva.

A partir del 2 de septiembre, lamentablemente no podremos devolver los pagos de las plazas.

Si alguno de los pagos no se realiza en los plazos estipulados, la asociación puede dar por cancelada tu plaza y se aplicará la misma política de devolución.

Proceso de inscripción y selección de personaje

El proceso de inscripción se abrirá el día 9 de junio a las 22:00 y quedará abierto hasta el día 16 de junio a las 22:00.

1. Para inscribirte, una vez abierto, tendrás que rellenar el Formulario de Inscripción que compartiremos en RR. SS. y que estará disponible en la web www.theroamers.es/valdespiga-larp, en el que deberás indicar el tipo de plaza que quieres junto con tus datos de contacto.
2. Unos días después de que termine el plazo, recibirás un correo informándote de si has conseguido o no plaza para la partida. En caso afirmativo, deberás realizar el pago para confirmar tu asistencia, tal y como se indica en el apartado de Plazos de pago.
3. Quince días después, cuando todos los asistentes hayan confirmado asistencia, se enviará el formulario de selección de personaje en el que deberás indicar los personajes que más te interesan (basándote en una descripción breve de cada uno), y los tipos de trama que te apetece jugar.
4. Una semana después, se te informará del personaje asignado para que puedas ir preparándote el atrezzo en caso de que sea necesario.
5. Las fichas completas de personaje se enviarán más adelante, aproximadamente un mes antes del evento.

Normas generales

- **RESPECTO.** No se toleran las faltas de respeto fuera de rol en ningún aspecto.
- **SEGURIDAD EMOCIONAL.** La integridad física, emocional y psicológica está por encima de la partida.
- **SEGURIDAD FÍSICA.** Pedimos sentido común para evitar desgracias, sin golpear ninguna zona sensible y permitiendo portar únicamente armas de *softcombat* que serán revisadas por la organización.
- **ROBO.** No se permite el robo de objetos personales.
- **PUNTUALIDAD.** Esencial estar puntuales en las comidas, talleres, *briefing* y *debriefing*.
- **USO LÍMITADO DE MÓVILES.** No se permite la grabación de escenas o toma de fotografías durante el tiempo de juego de manera que perjudique la inmersión o la experiencia del resto de jugadores. Solo está permitido el uso de móviles de manera diegética con el juego, como se explica en el apartado Uso de móvil, en Sistema de juego.
- **CUIDAR EL ATREZZO.** Hay que tener respeto por todo el mobiliario de la localización, así como el atrezzo y decoración dispuestos por la organización y por cualquier jugador. Si algún mueble o elemento se mueve, se debe volver a poner donde estaba al finalizar la escena.





- **CUIDAMOS EL ALBERGUE.** Pedimos que, como si de tu casa se tratase, cuides del entorno en el que jugaremos para poder volver más veces.
- **EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD.** El evento cuenta con un seguro de responsabilidad civil pero, además, cada participante se compromete a firmar el acuerdo de descarga de responsabilidad por parte de la organización en el caso de que ocurra algún accidente producido por la falta de seguimiento de las normas propiciadas en este documento y el briefing.
- **PROHIBIDO EL CONSUMO DE DROGAS O ESTUPEFACIENTES.**
- **PROHIBIDO EL FUEGO.** Está prohibido hacer fuego en cualquier parte del Albergue o de los recintos. Es una zona natural y puede incurrir en un peligro real.
- **ZONA DE JUGADORES.** Está prohibido fumar en cualquier parte que no sea la indicada para ello. Las colillas deben recogerse y en ningún momento tirarse al suelo.
- **ZONA OFF ROL.** Está prohibido rolear en las salas destinadas para el off rol, ya que son espacios para higienizar y mantener la seguridad emocional.

Incumplir una o varias de estas normas podría suponer la expulsión inmediata del evento.

THE
ROAMERS

2024