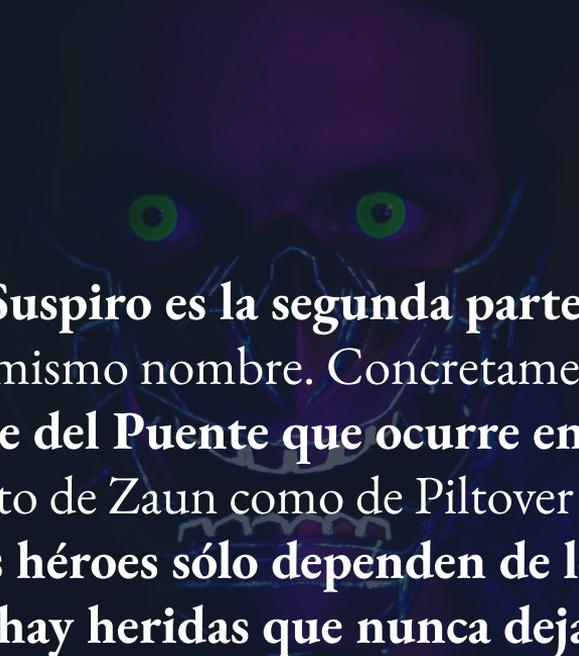




ARCANE 2: EL ÚLTIMO SUSPIRO
DOCUMENTO DE DISEÑO



Arcane: el último Suspiro es la segunda parte de una historia inspirada en la conocida serie del mismo nombre. Concretamente, está ambientada **los días antes del ataque del Puente que ocurre en el primer episodio.**

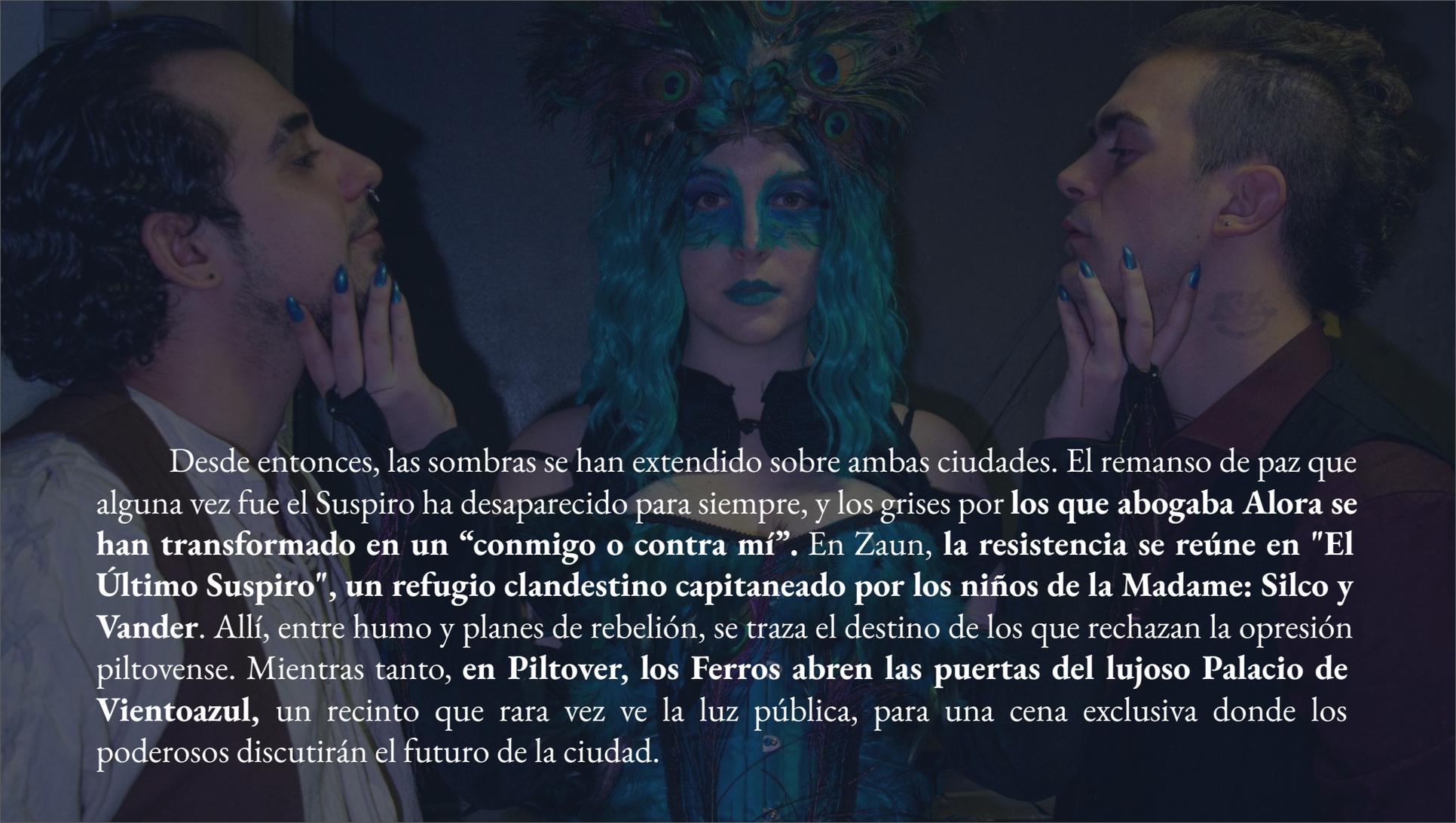
Vivirás en la piel tanto de Zaun como de Piltover ambos lados de la guerra. Comprenderás que **los héroes sólo dependen de los ojos de quienes los miran, y que hay heridas que nunca dejan de sangrar.**

21, 22 y 23 de marzo | Sierra de Guadarrama | 30 plazas

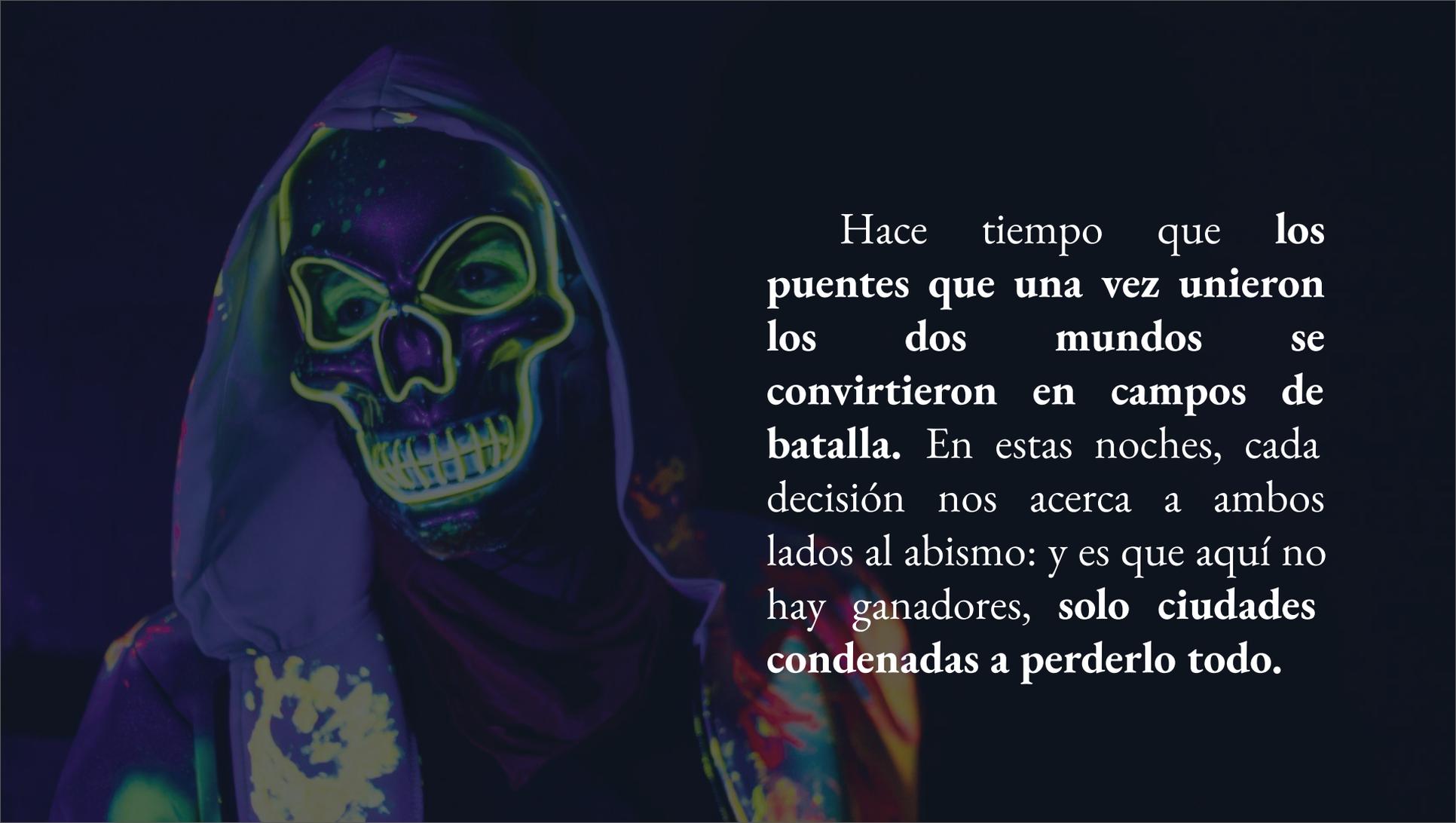
SINOPSIS

Hace un año, el delicado equilibrio entre Piltover y Zaun se rompió en mil pedazos. Mientras en las alturas de Piltover se festejaba el majestuoso Día del Progreso, en las profundidades de Zaun, la clandestina **Noche de la Subasta se celebró por última vez en el burdel del Suspiro**. Ese evento de ensueño, en el que ambas ciudades convivían al menos una vez al año, terminó bañada en sangre. **Alora, la Madamme, cayó bajo la mano de Artemas Ferros**, un magnate de la familia fundadora de Piltover. Ese asesinato no solo mató a la vastaya: encendió la **mecha de una guerra que no se puede detener**.





Desde entonces, las sombras se han extendido sobre ambas ciudades. El remanso de paz que alguna vez fue el Suspiro ha desaparecido para siempre, y los grises por **los que abogaba Ahora se han transformado en un “conmigo o contra mí”**. En Zaun, la resistencia se reúne en **“El Último Suspiro”**, un refugio clandestino capitaneado por los niños de la Madame: **Silco y Vander**. Allí, entre humo y planes de rebelión, se traza el destino de los que rechazan la opresión piltovense. Mientras tanto, **en Piltover, los Ferros abren las puertas del lujoso Palacio de Vientoazul**, un recinto que rara vez ve la luz pública, para una cena exclusiva donde los poderosos discutirán el futuro de la ciudad.

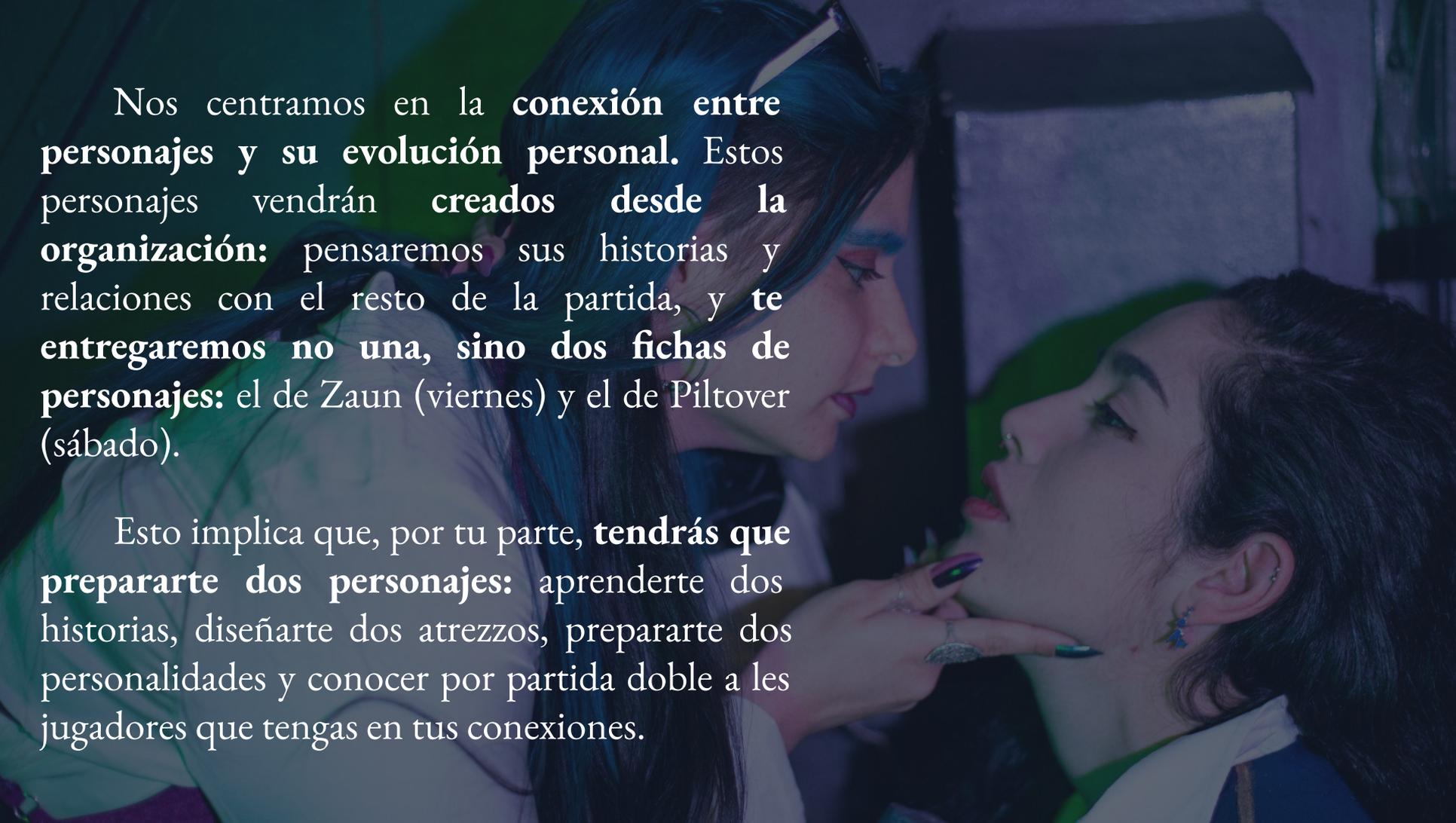


Hace tiempo que los puentes que una vez unieron los dos mundos se convirtieron en campos de batalla. En estas noches, cada decisión nos acerca a ambos lados al abismo: y es que aquí no hay ganadores, solo ciudades condenadas a perderlo todo.



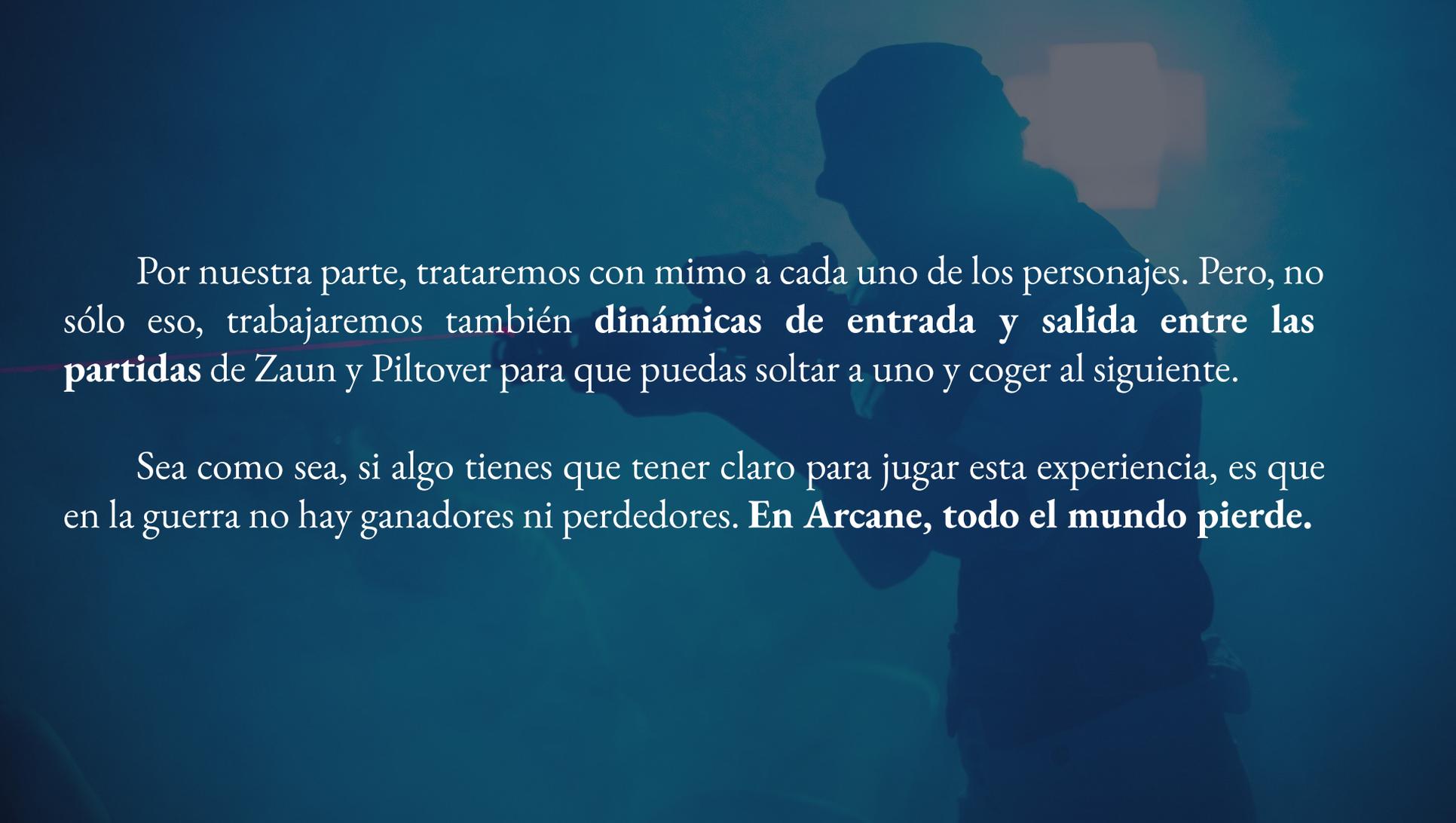
EXPERIENCIA DE JUEGO

Se trata de un **rol social, experiencial y dramático**. No habrá escape room, gynkana ni juegos para pegarse tiros. No habrá un repertorio de habilidades ni unas reglas de jugabilidad más allá que **priorizar la inmersión y el conflicto social y personal.**

A woman with long dark hair and sunglasses on her head is applying makeup to the face of another woman. The woman being made up has dark hair and is looking towards the camera. The background is dark and out of focus.

Nos centramos en la **conexión entre personajes y su evolución personal**. Estos personajes vendrán **creados desde la organización**: pensaremos sus historias y relaciones con el resto de la partida, y **te entregaremos no una, sino dos fichas de personajes**: el de Zaun (viernes) y el de Piltover (sábado).

Esto implica que, por tu parte, **tendrás que prepararte dos personajes**: aprenderte dos historias, diseñarte dos atrezzo, prepararte dos personalidades y conocer por partida doble a los jugadores que tengas en tus conexiones.

A dark silhouette of a person holding a handgun, set against a teal background with a faint world map. The person is positioned on the right side of the frame, facing left.

Por nuestra parte, trataremos con mimo a cada uno de los personajes. Pero, no sólo eso, trabajaremos también **dinámicas de entrada y salida entre las partidas** de Zaun y Piltover para que puedas soltar a uno y coger al siguiente.

Sea como sea, si algo tienes que tener claro para jugar esta experiencia, es que en la guerra no hay ganadores ni perdedores. **En Arcane, todo el mundo pierde.**

TIEMPOS DE JUEGO

El fin de semana se divide entre las partidas, talleres de preparación de personajes (tanto de entrada y salida) como tiempo libre de convivencia.

VIERNES

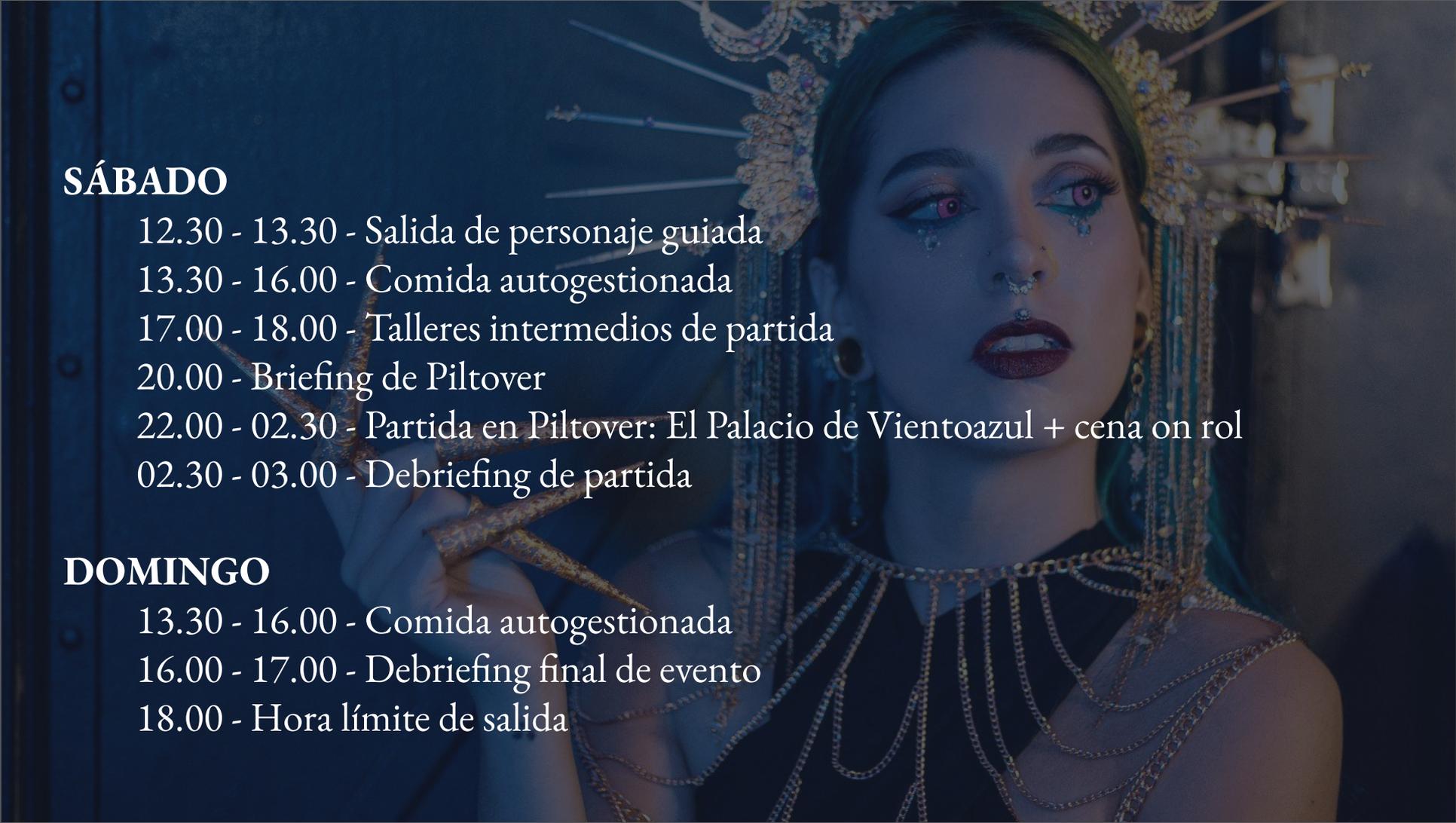
18.30 - Check-in

20.00 - Briefing de Zaun

20.30 - 22.00 - Talleres de entrada en personaje

22.00 - 02.30 - Partida en Zaun: el Último Suspiro + cena on rol

02.30 - 03.00 - Debriefing de partida



SÁBADO

12.30 - 13.30 - Salida de personaje guiada

13.30 - 16.00 - Comida autogestionada

17.00 - 18.00 - Talleres intermedios de partida

20.00 - Briefing de Piltover

22.00 - 02.30 - Partida en Piltover: El Palacio de Vientoazul + cena on rol

02.30 - 03.00 - Debriefing de partida

DOMINGO

13.30 - 16.00 - Comida autogestionada

16.00 - 17.00 - Debriefing final de evento

18.00 - Hora límite de salida

FILOSOFÍA DE JUEGO

La filosofía y, por tanto, jugabilidad de esta partida se basa en el *PLAY TO LIFT: Juega para “levantar” al resto*. Consiste en que cada persona haga que las demás se luzcan, tengan escenas memorables y su experiencia sea la mejor posible.

También está muy presente el *PLAY TO LOSE: jugar a perder*. Contar tu secreto, rebelarte para que te castiguen, meterte en una pelea en la que sabes que te ganarán... En definitiva, **ser víctima del sistema injusto que queremos recrear**.

Jugar de manera correcta las **dinámicas de poder** es algo imprescindible para que la partida funcione, y es algo que se practicará en los talleres. Pero debes saber que si pretendes jugar a ganar o quedar por encima, este no es tu vivo.

CONOCIMIENTO DEL MUNDO

En este evento, se te entregarán dos personajes (y, por lo tanto, dos tramas) **completamente únicas**. Si eres fan de League of Legends en general, podrás detectar pequeños guiños a las historias, pero no necesitas conocer el videojuego para el seguimiento de la partida. **Tampoco necesitas haber jugado la primera parte de este rol en vivo**. Tendrás toda la información necesaria en las fichas. **Los personajes que estuvieron en los primeros pases no se repetirán, pues todos los personajes serán de nueva creación**.

Sin embargo, debes tener en cuenta que esta partida es continuación de la anterior, y debes aprender todo el contenido que te demos para poder estar todos los participantes en la misma página. Además **recomendamos, como mínimo, haber visto la primera temporada de Arcane**.

SEGURIDAD



Por encima del juego, **priorizamos la salud física y emocional** de nuestros participantes.

No permitimos temas que tengan que ver con el sexismo, racismo, ni tampoco abuso sexual o infantil.

La persona siempre estará por encima del personaje y se respetará sus límites. Para ello, implementaremos **dinámicas de seguridad tanto física como emocional** que se explicarán en el briefing y serán obligatorias.

¿ES UN ROL PARA TI?

ES UN ROL PARA TI SI...

- Te gusta el universo de Arcane y/o League of Legends.
- Prefieres **jugar un rol en vivo dramático** centrado en las relaciones y conflictos personales.
- Eres una **persona proactiva y generosa** en el juego (o quieres aprender a serlo).
- Valoras el **trabajo artístico** en un rol en vivo.

NO ES UN ROL PARA TI SI...

- No tienes **ninguna noción** sobre la ambientación de Arcane.
- Prefieres un rol en vivo por **objetivos**, centrado en resolver la trama.
- Quieres hacerte tu propio personaje.
- **No puedes comprometerte** a prepararte dos personajes.
- No valoras las **actividades más allá del rol**, como los talleres de entrada y salida de personajes.

LA LOCALIZACIÓN

Casa rural “Castilla la Vieja”.

Al pie de la Sierra de Guadarrama, en Otero de Herreros (estación).

A 75 Km de Madrid por la Ctra. de la Coruña. (Segovia)



ESPACIOS COMUNES

- Salón de 50 metros con barra de bar, 5 sofás, tv plasma y equipo de música.
- Enorme comedor de 70m con gran mesa.
- Sala de juegos con fútbolín y mesa de pingpong.
- Gran cocina de 25 metros totalmente equipada con 4 frigoríficos, 2 lavavajillas, 2 fregaderos y cocina industrial.
- Parcela de 6000m con barbacoa y merendero techados.



DORMITORIOS

La casa consta de 2 apartamentos con 3 habitaciones de dos plazas, cada apartamento con su baño.

Y de cuatro habitaciones de 3 plazas y una habitación de 10 plazas con dos baños a compartir fuera de las habitaciones. Todas cuentan con ropa de cama.

Las habitaciones se repartirán de acuerdo a las inscripciones de la manera más óptima posible respetando las peticiones de los participantes.



A group of six people in costumes standing together for a photo. The background is dark with blue and purple lighting. The people are dressed in various styles, including a woman with a large feathered headdress and a man in a dark vest over a light shirt.

EQUIPO

Si has venido a algún pase previo de Arcane, ya nos conoces:

Ángel se encargará no solo de ser nuestro insuperable Vander, sino también de las cenas temáticas de ambas partidas.

Ayreenphoto continuará inmortalizando nuestras noches con su cámara.

Aza, Cris, Rafa y Omar seremos los creadores de trama y personajes, así como encargados de la logística del evento. Cualquier duda que tengas, nos la puedes hacer a cualquiera de nosotros cuatro o a nuestro **correo oficial: arcane@theroamers.es**

PRECIO

El precio del evento es de 190 €. Incluye:

- Tres días y dos noches en una casa rural.
- Diseño de talleres personalizados para entrada y salida de personaje.
- Dos partidas ambientadas en la serie de Arcane.
- Dos fichas de personaje, una para cada noche, correctamente enlazadas.
- Cinco PNJ para poder darte juego y trama.
- Dos cenas caseras temáticas, una de Zaun y otra de Piltover.
- Photocall personal y fotografía de partida.

Además, **por 40 € más podrás acceder al paquete mecenas** para apoyarnos como organización y obtener un detalle off rol exclusivo.

INSCRIPCIONES

La apertura de inscripciones será el domingo 13 de octubre.
El formulario de inscripción estará abierto diez días, hasta el miércoles 23 de octubre. Después, se cerrará y pasaremos al proceso de selección.

Las plazas se otorgarán por criterios diversos, siempre priorizando el mejor funcionamiento de la partida y adaptando los perfiles de jugadores a los personajes existentes. Queremos asegurar que la experiencia sea la mejor posible para toda persona que se apunte.

Tan sólo hay 30 plazas disponibles.



CONTÁCTANOS PARA CUALQUIER DUDA

arcane@theroamers.es

[@theroamersrol](#)