



LEGENDS
WINTER EDITION

DOSSIER INFORMATIVO



01 ¿Qué es Legacies?

02 ¿Qué voy a encontrar?

03 Planning del evento

04 ¿Qué llevar? (I, II)

05 Servicios

06 Campamento

07 Zonas de combate

08 Zonas seguras

09 Mediación de Conflictos



¿QUÉ ES LEGACIES?

Legacies es una partida de LARP (Live-Action Role PLaying Game) en forma de saga que permite al jugador formar parte de una facción y ayudar a conseguir sus objetivos. Éstas necesitarán de todas las habilidades que sus integrantes puedan aportar de forma cooperativa para conseguirlos. Ya sean eruditos, artesanos, guerreros o exploradores pasando por magos y alquimistas hasta casi cualquier personaje que se te ocurra, seguro que es bienvenido a la causa.

Por supuesto también tendrás la oportunidad de trazar tu propio camino y vivir tus aventuras, ya sea involucrándote en los entresijos sociales que ofrece el reciente emplazamiento y los nuevos campamentos, o explorando vastas extensiones de terreno plagadas de amenazas y recompensas.

La elección es tuya al igual que sus consecuencias.



¿QUÉ VOY A ENCONTRAR?

- Rol social y de combate según la situación
- Tramas y misterios a resolver
- La posibilidad de crear tus propias tramas
- Aproximadamente 20 hectáreas de zona de juego
- Cuatro campamentos diferenciados
- Un entorno natural espléndido



PLANNING DEL EVENTO

Este evento se realizará durante los días 16, 17 y 18 de diciembre en Can Serracanya.

Antes de la llegada

- Verificar que traéis todo lo necesario

Llegada

- Se podrá llegar al evento a partir de las las 15.00h de la tarde del viernes 16. Una vez llegados a la zona de juego:
 - Se os indicará donde debéis descargar y montar Vuestro campamento
 - Dónde deberéis estacionar el vehículo una vez descargado el equipaje

Inicio de partida

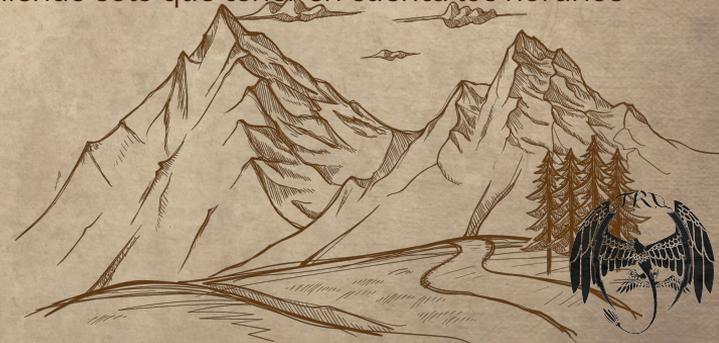
- La partida empezará sobre las 21:00 de la noche, para dar tiempo a que todos los jugadores lleguen.

Durante la partida

- Seréis libres de llevar a cabo el juego de la forma que creáis oportuna teniendo solo que tener en cuenta los horarios de comidas en caso de haber reservado las dietas de comida.

Fin del evento

- El domingo 18 de diciembre a las 14:00h se acabará la partida.



¿QUÉ LLEVAR?

- La ficha de personaje completada (ficha Live Adventure) y ¡lista para ser revisada por los Másteres!
- Ropa casual contemporánea.
- Ropa de civil medieval.
- Equipo de combate (si prevés ir a luchar).
 - Armas, escudos,...
- Dinero real (€) para gastos reales para pagar en la taberna aquello que quieras beber/comer y para las compras que puedan surgir en el mercado.
- Tienda donde dormir.
- Saco de dormir y esterilla aislante o similar. El resto de las comodidades adicionales quedan a vuestra discreción.
- Calzado cómodo de montaña o similar.



¿QUÉ LLEVAR? (II)

- Muda de ropa por si llueve.
- Linterna camuflada o que simule una lámpara de aceite o similar (recuerda, sin fuego real).
- Cantimplora camuflada o pellejo de agua (muy importante estar siempre hidratados para no caer víctimas del calor).
- Provisiones para cubrir las comidas a no ser que pienses comer en las tabernas pagando con dinero real.
- Gadgets, Coppers, ítems varios y toda aquella parafernalia necesaria para poder desarrollar de forma creíble las habilidades de tu personaje.
- Mantas y ropa de abrigo



¿QUÉ LLEVAR? (III)

Vamos a remarcar cosas muy importantes que llevar para este evento:

- Mantas y ropa de abrigo
- Ropa térmica y guantes
- Jarra, vaso, cuenco, plato, cubiertos para mantener el decoro en la taberna y en tu campamento!

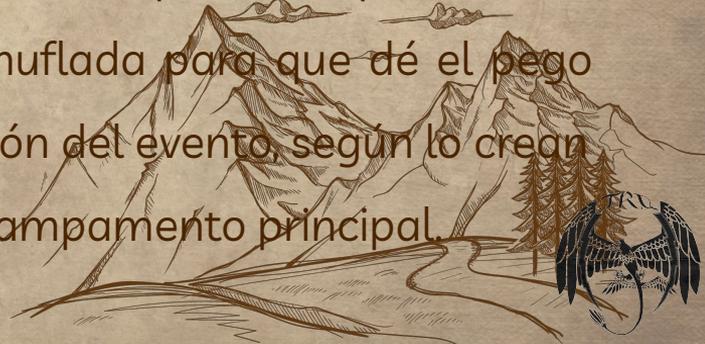


CAMPAMENTO

Si tienes una tienda o pabellón medieval o de cualquier periodo histórico que se integre bien en el contexto del evento, serás asignado al campamento principal.

Todos los PJ acampan con su Facción en el sitio indicado. Los PNJ tienen una zona asignada por la organización. Se ofrecen dos modalidades de campamento, en función del cual se ubicará a los participantes en la zona principal del evento o en el “suburbio”:

Puedes venir con tu “quechua” pero serás asignado al campamento periférico o “suburbio”. Si vienes con una tienda actual bien camuflada para que dé el pego como medieval deberá ser revisada por la Organización del evento, según lo crea adecuado, el jugador será asignado al suburbio o al campamento principal.



ZONAS SEGURAS

Todos los jugadores acampan en el campamento de su facción. Los campamentos tendrán una zona neutra pensada para los que quieren desarrollar juego social o simplemente disfrutar de la experiencia de juego sin verse expuestos a violencia alguna.

Así pues, bajo riesgo de expulsión, está prohibido montar luchas y combates de cualquier tipo sin previo aviso de la Organización y de su consentimiento. Solo será autorizada la violencia, ya programada, en un área acotada para dicha función. (Como por ejemplo la Arena de Arrescan)



ZONAS DE COMBATE

Fuera de las zonas seguras si te adentras en una de estas zonas asumes el riesgo de encontrarte involucrado de forma directa o indirecta en algún tipo de altercado, refriega o acción de combate. Estas situaciones puede que implique violencia y si no vas adecuadamente protegido y no tienes de ciertas habilidades mínimas para el combate puedes sufrir alguna magulladura o incidencia que implique laceración o daño físico real.



MEDIACIÓN DE CONFLICTOS

Sabemos que todos los jugadores y organizadores somos personas adultas y que venimos a Legacies a pasarlo bien. Aún así somos conscientes de que puede aparecer algún conflicto fuera de juego que requiera atención especial. En ese caso, sea cuál sea la índole del incidente, podéis acudir a cualquier miembro de la organización que tomará las acciones requeridas para dar solución al mismo.

La organización se reserva el derecho de tomar las medidas pertinentes según la gravedad de los incidentes incluyendo entre éstas la expulsión del evento.



SERVICIOS

- Este evento tiene servicio de comida bajo reserva previa para el viernes 16 y sábado 17 de diciembre, comida y cena proporcionado por la Taberna del Puño de Acero gracias a las manos del gran Sogo.
- Se ofrecerá desde la taberna servicio de desayuno y bebida durante todo el evento.
- Habrá espacios habilitados para hacer fuego. Si se hiciese fuera de las zonas asignadas será motivo de expulsión del evento.
- Queda terminantemente prohibido usar fuego en el interior de las tiendas.
- Servicio de duchas “get medieval” por lo que habrá agua fría por la mañana y agua *caliente*(según caliente el sol) por la tarde/noche.
- Un punto con sanitarios (WC)
- Puntos de agua, para refrescaros y lavar los platos, jarras o cubiertos. No recomendamos consumir el agua.
- Enfermería por si algún jugador necesita asistencia.



CONTACTO

De haber cualquier duda no dudéis en contactar con nosotros a través de:

Instagram: [tro.events](#)

Facebook: [tro.events](#)

Email: info@tro-events.com

CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, and infographics & images by **Freepik**

Please keep this slide for attribution

