



# Reglamento

Versión 1.0 2/2023



# Índice

<b>Índice.....</b>	<b>2</b>
Introducción.....	4
Combate (Epic Empires).....	4
Regla de la víctima.....	4
Al estilo de Hollywood.....	5
Alianzas y tratados diplomáticos vs Juego de conflicto.....	5
Durante el combate.....	6
Responsabilidad por tu equipo.....	6
Límites y acuerdos.....	7
Sin acuerdo.....	7
Una batalla es una batalla.....	9
Heridas y Armadura in-game (Epic Empires).....	10
Heridas.....	10
Armadura.....	10
Armadura, una guía ilustrada.....	11
Sanación y muerte (Epic Empires).....	13
Sanación.....	13
Muerte y sus efectos.....	13
Otras artes (Conquest of Mythodea).....	14
Magia y alquimia.....	14
Rituales.....	15
Magia en el campo de batalla.....	15
Trato con los PNJ.....	15
Mecánicas propias de Legacies.....	16
Recolección de recursos.....	16
Localización de la zona de extracción.....	16
Extracción:.....	16
Transporte:.....	16
Almacenaje:.....	17
Robo de recursos:.....	17
Comercio:.....	17
El Portal.....	17





Activación.....	18
Cruce del portal.....	18
¿Cuánto tiempo puedo estar al otro lado?.....	18
Código Ético.....	19
¿Cómo puedo interpretar mi personaje?.....	19
¿Cómo doy juego a otros jugadores?.....	19
Personajes nuevos:.....	20
Personajes ya existentes:.....	20
Retos que podemos encontrar al interpretar un personaje.....	20
Representación de distintas razas, etnias o procedencias.....	21
Perspectiva de género. Inclusión y diversidad.....	22
¿Cómo rolear situaciones que pueden llegar a ser incómodas?.....	22
Códex Tempesta.....	23
Aclaraciones reglamento Live-Adventures.....	23



## Introducción

En este documento están recogidas las normas básicas que todo jugador debería saber antes de participar en cualquiera de las partidas de rol en vivo organizadas por T.R.O.

Las normas principales de combate, magia, etc. están inspiradas en los reglamentos de “Epic Empires” y “Conquest of Mythodea” los cuales se construyen sobre la premisa “tu personaje puede hacer lo que tú puedes hacer”. En cada apartado marcaremos de qué reglamento extraemos la información para que, en caso de duda se puedan consultar las fuentes originales.

También encontréis el funcionamiento y las reglas de las mecánicas propias de Legacies, el código ético de nuestras partidas y un anexo con algunas aclaraciones.





## Combate (Epic Empires)

*Puedes hacer lo que puedas representar.*

Esta traducción literal del alemán describe en realidad otro principio fundamental del reglamento. No hay puntos por habilidades o destrezas, todo se trata de la presentación. Esta máxima se complementa con la *regla de la víctima* y con la forma de representar los combates y acciones del juego.

### Regla de la víctima

La regla de la víctima significa que tú, como "víctima" de una acción, decides completamente sobre las consecuencias que esto tiene para ti y tu personaje. Así que depende de la víctima de un asesinato si el personaje muere de una vez por todas o si sobrevive. Sin embargo, esto no es un pase libre para hacer trampa, ya que siempre debe haber una reacción adecuada a la acción recibida.

Como víctima de un hechizo, al menos deberías mostrar una expresión sombría o luchar contra él con un discurso elocuente para mostrar al compañero jugador que reconociste el hechizo pero lograste resistir. Por otro lado, nunca puedes esperar que tu oponente reaccione como te gustaría en una situación particular. Al igual que tú, la libertad de la regla de la víctima es válida para todos.

### Al estilo de Hollywood

Nuestras expectativas y las de tus compañeros de juego hacia ti son: interpreta la escena como si estuvieras en una buena película. Gritos fuertes, gemidos, un tambaleo después de ser golpeado, gritos cuando te hieren, todo lo que hace que una escena sea más intensa y más real es parte de esto. Solo intenta darle a alguien que mira la escena la impresión como si estuviera viendo una buena película (los héroes también sufren). Intenta poner la presentación en el centro.





## ¡Sin decirlo!

Decirlo describe la descripción verbal del efecto a alguien en lugar de presentarlo. Por ejemplo, gritar el daño de tu arma "2, 2, 2...", el hechizo mágico "rayo", o el efecto de una poción "veneno", "parálisis", etc.

La regla general aquí es: ¡Si un efecto no se puede comunicar de otra manera que no sea verbalmente, debes renunciar a ellos! Si es posible, puedes transferir la presentación a la comunicación no verbal.

En lugar de gritar "2", debes blandir el arma en consecuencia. En lugar de gritar "rayo", podrías usar un efecto pirotécnico SEGURO pero agradable. Si la reacción a esto no es la esperada, recuerda que según (regla de la víctima), también podría suceder.

## Alianzas y tratados diplomáticos vs Juego de conflicto

Los eventos de T.R.O se basan en gran parte en la acción que puedan encontrar los jugadores al resolver las tramas o misiones. Es normal que durante el juego surjan alianzas y tratados de amistad, pero hay que tener en cuenta que ésto resta acción en muchas ocasiones. Por ejemplo, dos diplomáticos firmando un alto el fuego "por" sus campamentos podrían fuerzan al resto de jugadores a la inactividad y al aburrimiento. Hacer este tipo de pactos diplomáticos puede restar diversión y juego a otros jugadores. Si tu juego es la diplomacia, usa tu creatividad y elocuencia para generar viejos conflictos o abrir nuevos y avanzar cuidadosamente en la espiral de acción de la partida.

## Durante el combate

### Responsabilidad por tu equipo

Como organizadores del juego, no realizamos ninguna verificación de seguridad de tu equipo. Como jugador autorresponsable, eres responsable de que tus armas estén en buen estado y condiciones.

Si vemos que estás usando algún equipo que consideramos no seguro, lo retiraremos del juego. Esto incluye armas, así como cualquier otra cosa como armaduras, escudos, flechas y





pernos. Si estás poniendo en peligro a ti mismo y a otros, es posible que no estés calificado para jugar de manera autorresponsable. En este caso, nos reservamos el derecho de expulsarte del evento.

#### No debates

En mitad de una batalla no es un buen momento para debatir sobre las acciones que ocurren en ella. Intentamos que la inmersión para cada jugador sea la máxima, por ello si se corta el juego con un debate privas a tus compañeros de esta experiencia porque querer discutir con alguien sobre X conflicto.

Si tu oponente no se está comportando de manera inadecuada, simplemente sigue adelante. Abandona la situación si es necesario e intenta hablar OT (fuera del juego) con él después de que la situación haya terminado para no perturbar el juego en curso. Solo tú y la persona frente a ti son responsables de aclarar esta situación. Todo lo que no sea relevante para la seguridad tiene tiempo hasta que termine la pelea. En cualquier caso, **si el conflicto no se resuelve OT debes ponerte en contacto con el equipo T.R.O para mediar en el conflicto.**

#### Límites y acuerdos

Las batallas deberían ser dinámicas y agradables de ver. Es por eso que los jugadores no están libres de cómo quieren pelear y están sujetos a una serie de **límites** y normativas. Aún así, existe la posibilidad que mediante **acuerdo** se modifiquen estos límites. Por lo tanto, debe haber un acuerdo entre las partes, si tú y tu oponente queréis golpearos en los cascos, sois libres siempre que hayáis avisado a los árbitros y no perjudique a otros jugadores.

En la siguiente tabla podéis encontrar aquello que está permitido siempre y lo que no está permitido sin el acuerdo correspondiente.

#### Sin acuerdo

Si no hay un acuerdo válido, ya sea debido a la situación o simplemente porque no se desea, se aplican las siguientes reglas:





<b>Permitido</b>	<b>No permitido</b>
Se permite golpear con armas de amortiguación desde todas las direcciones a brazos, piernas y torso	No se permite golpear o apuñalar los genitales
Se permite apuñalar brazos, piernas y torso, con un arma de amortiguación adecuada con mayor diligencia	No se permite golpear o apuñalar la cabeza
Se permite cargar siempre y cuando la persona cargada pueda prepararse para el contacto.	No se permite golpear con el escudo a menos que esté completamente hecho de espuma
Se permite empujar al oponente con partes del escudo amortiguadas	No se permite dar patadas
Se permite hacer peleas cuerpo a cuerpo (empujar/luchar) con mayor diligencia	

Con acuerdo

Siempre existe una excepción cuando los jugadores acuerdan MUTUAMENTE ANTES cambiar las reglas generales mencionadas anteriormente. Si se acuerda ANTES MUTUAMENTE dejarse golpear con un escudo sin amortiguar o jalar los cabellos. Suponemos que cómo persona adulta, sabes lo que haces y lo quieres exactamente de esa





manera. Un posible aumento del riesgo de lesiones es entonces tu propio problema como jugador autorresponsable y no el de la dirección del juego, los maestros o los demás jugadores.

¡PRECAUCIÓN	!Quien se aparte de las reglas generales 3.4.1 sin el acuerdo de su oponente no solo comete una grave violación de las reglas, sino que también es totalmente responsable de cualquier lesión posible del oponente, tanto en términos civiles como penales.
-------------	---

Los acuerdos previos se pueden organizar con una pequeña consulta antes de la situación correspondiente o también como un acuerdo general para todo el evento ya que es complicado llegar a estos acuerdos en algunas situaciones, por ejemplo, en un campo de batalla ruidoso o justo antes de una emboscada.

Si existe un acuerdo previo se permite:

<b>Permitido</b>	<b>No permitido</b>
Todo lo permitido en las reglas básicas	No se permite golpear la cabeza desde el lado
Se permite golpear en un casco desde arriba	No se permite golpear o apuñalar los genitales
Se permite dar patadas de manera empujadora solo con la planta del pie contra el torso o el escudo	No se permite apuñalar cabezas





Se permite golpear con el borde del escudo contra el torso o los brazos	No se permite dar patadas a brazos o piernas
Se permite golpear el escudo contra una cabeza o una pierna si no es completamente de espuma	No se permite dar patadas con la espinilla o la tibia

### Una batalla es una batalla

Las batallas suelen ser intensas. Esto significa que son física y mentalmente desafiantes. Pero, sobre todo, puede haber contactos físicos no deseados, golpes en áreas donde no te gustaría, como la cabeza o los genitales, personas que son cargadas accidentalmente, puedes recibir una flecha en el ojo, puedes resultar herido, o tu equipo puede romperse.

Entendamos que estas cosas no deberían suceder, pero pueden ocurrir accidentalmente en el fragor del momento como en cualquier otro lugar. En caso de darse un golpe no deseado tened en mente el apartado “Sin debates” si es posible para no romper la inmersión del resto y poder tratar la situación de forma adecuada y calmada una vez haya pasado la escena de acción.

## Heridas y Armadura in-game (Epic Empires)

### Heridas

**Heridas:** Cada personaje humano promedio cae después de UN (1) golpe. Esto no significa necesariamente que esté muerto, pero queda inhabilitado para luchar y yace en el suelo, gimiendo, gritando o inconsciente. El máximo absoluto (solo para personajes con una Constitución extrema) es recibir 3 golpes.

**Golpeando:** Apelamos a tu autorresponsabilidad y también nos referimos nuevamente a la regla de Hollywood con respecto a los golpes en la armadura. Por un lado, esperamos más





de ti que un simple encogimiento de hombros cuando te golpean con una espada de dos manos. Por otro lado, asumimos que no esperas que tu oponente se caiga con un grito enorme cuando golpeas su armadura de pecho con una daga pequeña.

## Armadura

**Seguridad fuera del juego en batalla:** La armadura también te proporciona protección fuera del juego. Recomendamos encarecidamente usar un casco para proteger tu cabeza y rostro, así como algo para la entrepierna.

**Resistencia de la armadura:** No ofrecemos clasificaciones detalladas de armaduras y no queremos discutir si una armadura de cuero pesado ofrece una mejor protección que una gambesón.

**Cobertura de la armadura:** La armadura solo protege donde se lleva puesta.

**Mantenimiento:** La armadura dañada debe repararse en el juego.

**Armadura mágica:** No está permitida. Los torsos desnudos de colores o las fajas azules no te proporcionan ninguna armadura. Las fajas caen bajo la regla de NO Contar de todos modos y, por lo tanto, están prohibidas. Si realmente interpretas a un mago con luces LED y efectos escénicos, tus compañeros de juego lo apreciarán y no será necesario que tengas una armadura mágica.

### Armadura, una guía ilustrada

La idea detrás de esta guía de armaduras es simplemente darte alguna orientación, así como valores máximos y mínimos.

La imagen número 1 muestra ninguna armadura en absoluto, lo que significa que este personaje caería con el primer golpe.

La imagen 2 muestra una armadura ligera de cuero que otorgaría 1 punto. La camiseta acolchada tiene un casco adicional (+1), lo que le daría 2 en total.

La imagen 4 es con una cota de malla adicional y guanteletes de metal, por lo que tenemos 4 puntos en total aquí. Sin casco pero con una armadura de piernas de metal adicional también proporciona 4 puntos (imagen 5).



La parte superior es lo que puedes ver en la imagen 6, donde tenemos una armadura de placas incluyendo casco, cota de malla, camiseta acolchada que daría al personaje 6 puntos de armadura. 6 puntos de protección de armadura es el máximo absoluto, sin importar cuánta armadura lleves puesta. La resistencia de la armadura es simplemente un valor abstracto que debería darte una orientación. Sin embargo, esperamos que te rindas también en una buena batalla después de un golpe épico y bien interpretado, incluso si aún te quedan algunos "puntos".



Fuente: Reglamento Epic Empires





## Sanación y muerte (Epic Empires)

### Sanación

Las heridas necesitan tiempo para curarse, ya sean quirúrgicas, mágicas o no tratadas en absoluto. Un personaje herido está fuera de servicio al menos hasta el final de ese combate, sin importar cómo sea sanado. Depende de ti, si simplemente quieres reaparecer o jugar la curación con hechizos o pociones. Esto no tiene ningún impacto en tu tiempo fuera de juego).

### Muerte y sus efectos

Un personaje solo muere permanentemente si el jugador lo desea. Si un personaje no muere permanentemente, despierta su campamento o respawn, donde no puede realizar ninguna acción importante (mental o física) durante al menos 30 minutos o en el tiempo que indique el árbitro de la partida. Después de su muerte, el personaje se vuelve un despojo nervioso, ya que ha sido virtualmente confrontado con sus peores temores, que por supuesto pueden diferir para cada antecedente de personaje.

En el tema de la Muerte del Personaje, apelamos a la autorresponsabilidad del jugador y, por lo tanto, renunciamos a cualquier regla detallada. Cada jugador interpreta lo que sea adecuado para su trasfondo o lo que desee. Si deseas interpretar gravemente herido y ofrecer horas de juego para los sanadores, también eres completamente libre de hacerlo. También otras experiencias como la iluminación o la experiencia cercana a la muerte quedan a tu responsabilidad. Normalmente, cada campamento tiene un concepto propio adecuado para el trasfondo del campamento sobre cómo manejar la muerte.

Sin embargo, NADIE puede escapar de los efectos de la muerte y el tiempo fuera de servicio incluido.

¡PRECAUCIÓN!	Si caes en batalla, debes ser consciente del riesgo. Los jugadores que llevan armaduras pesadas pueden pisotearte o caer sobre ti. Poco después de caer y tratar de encontrar un lugar más seguro para interpretar a un hombre gravemente herido o muerto. Si no lo haces, no
--------------	---





<p>puedes pedirle a la gente que cuide de ti cuando yaces entre las líneas de batalla. Todo lo que hagas es completamente responsabilidad tuya.</p> <p>El campo de batalla está ahí para luchar. La interpretación de los sanadores se puede hacer perfectamente en los lados de dicho campo.</p> <p>Puede suceder que un maestro de juego te ordene que te levantes y abandones el campo de batalla. ¡Debes obedecer inmediatamente!</p>
---

## Otras artes (Conquest of Mythodea)

### Magia y alquimia

A pesar de que la magia y la alquimia son artes difíciles de representar con la regla de “puedes hacer lo que puedas representar” se pueden seguir utilizando durante el juego. Aplicando lo explicado en los apartados “la regla de la víctima” y “¡Sin decirlo” es importante tener en cuenta lo siguiente:

- El efecto de los hechizos o pociones siempre dependerán de que el jugador que reciba la acción se crea y quiera interpretar los efectos que crees oportunos.
- La magia tiene un coste dentro del juego: el cuerpo del lanzador puede resentirse (¿sangrado nasal? ¿dolor de cabeza? ¿debilidad? ¡Aprovecha para ser creativo! ¡Involucra a los curanderos!), pasar la magia a través del cuerpo cuesta mucha energía y también puede provocar lesiones.
- El almacenamiento de magia en el "pozo de maná" del lanzador: esto limita la cantidad posible de hechizos que luego deben recargarse durante la noche o con rituales muy complicados y que consumen mucho tiempo. Si necesitas una guía, puedes lanzar de 5 a 10 hechizos antes de que el maná deba regenerarse, según el nivel de práctica.
- Todas las pociones son de un solo uso. Si no sabes que contienen, no las consumes y actúa el efecto que creas necesario.





- Las pociones pueden generar cualquier tipo de efecto, pero el resto de jugadores deberían estar cómodos jugándolo y tendrán la última palabra sobre el efecto que les produce.
- Los hechizos y pociones pueden fallar. No tengas miedo a interpretar que un hechizo no ha salido cómo esperabas.
- Arrojar objetos no debería estar contemplado para la representación de un efecto

## Rituales

Solo deben realizarse y ser asistidos por aquellos que deseen participar y no deben ser perturbados fuera del juego (con burlas o similares). Los rituales e interacciones con artefactos deben informarse dentro del juego (y fuera del juego) al árbitro si deseas que el mundo, una trama o un PNJ reaccione ante ellos. Los rituales no deben ser extensos en tiempo, una duración corta de 10 o 15 minutos es suficiente.

## Magia en el campo de batalla...

Durante una batalla es difícil captar la atención de los PNJ u otros jugadores para que tengan la oportunidad de escuchar el hechizo y reaccionar a él. Por este motivo es interesante que, en caso de haber muchas distracciones en el campo de batalla, se unan diversos magos para realizar la magia. Si eres un mago sólo y ves que tus hechizos no tienen efecto, quizá necesites de un compañero para captar más atención del resto. Sin embargo, se espera también que tus hechizos puedan fallar por cualquier motivo.

## Trato con los PNJ

Los PNJ son personas geniales que juegan para ti. Haz que los PNJ parezcan creíbles en sus roles y apóyalos en su interpretación mostrando/jugando miedo, respeto, asombro o lo que el papel frente a ti necesite. Solo si te crees a los PNJ y el papel que realizan podrás disfrutar de un mejor juego y convertirte en una parte crucial de la historia fantástica que todos creamos y experimentamos juntos.

En combate, los PNJ se rigen por la misma armadura que los jugadores por lo que su nivel de dificultad en la mayoría de casos está ligado a su armadura. Si logras vencer a algún PNJ





y este tiene botón, te lo ofrecerán de forma sutil, no necesitas pedírselo ni registrarlos de arriba abajo.





## Mecánicas propias de Legacies

### Recolección de recursos

Los recursos que se pueden encontrar por el territorio como madera, piedra, fibras vegetales, etc. pueden ser recolectados por los jugadores. La forma en que se deben recolectar es la siguiente:

#### Localización de la zona de extracción:

No sirve cualquier piedra, madera, etc que un jugador encuentre. Los recursos recolectables están correctamente marcados.

#### Extracción:

Se debe rolear la extracción del recurso con las herramientas adecuadas: un pico para el hierro, un hacha para la madera, ...

El tiempo de extracción será de 5 minutos por unidad de recurso.

#### Transporte:

Los recursos recolectados no pueden transportarse de cualquier forma durante el juego. Para ello existen objetos que cubren ésta necesidad, cualquier forma no descrita a continuación no será una forma válida de transportar los recursos:

**Camilla:** debe llevarse entre dos jugadores y soporta un total de 2 unidades de recurso

**Carro:** puede ser llevado por un solo jugador y cargar hasta 4 unidades de recurso

No se permite el uso de escudos a modo de camilla para transportar los recursos.

No es posible luchar y hacer uso del medio de transporte al mismo tiempo.





### Almacenaje:

Los jugadores pueden almacenar los recursos a su campamento. Una vez extraídos y transportados al campamento el jefe de facción los validará, anotará las unidades recolectadas y los almacenará en el campamento.

### Robo de recursos:

Para aquellos expertos ladrones que posean la habilidad de Robar es posible que consigan burlar a los guardias y llegar al almacén de recursos, no obstante seguirá siendo necesario el uso de una camilla de transporte o carretilla para transportar los recursos a su nuevo destino. Es necesario que avise a su líder de facción (o un máster) de donde ha sacado esos recursos para contabilizarlos correctamente y restarlo del almacén de origen.

### Comercio:

El comercio con los recursos está regulado por el Emporio, el cual marcará las tablas de conversión oficiales. El hecho de que existan las tablas de conversión oficiales no implica que deban seguirse al pie de la letra por lo que a la hora de negociar, vender o intercambiar recursos dichas tablas pueden emplearse como punto de referencia.

## El Portal

El Portal aparecido en los territorios cercanos a Arrescan permite a los jugadores cruzar a otro plano totalmente inexplorado. Los jugadores que quieran activar y explorar lo que pueda haber al otro lado del portal deben tener en cuenta lo siguiente:

### Activación

El portal se activa a haciendo uso de una piedra de alma y una placa de activación.

### Cruce del portal

Los jugadores que crucen el portal deben saber que no pueden hacer uso de armas ya que en el otro lado no tienen ningún efecto.



¿Cuánto tiempo puedo estar al otro lado?

El tiempo que un jugador puede estar al otro lado del portal es de 15' por cada placa de activación que esté activa. Por otro lado el tiempo se divide entre el número de jugadores que han cruzado el portal por lo que si activáis todas las placas y cruzáis el portal 10 personas tendréis 6 minutos antes de que se cierre y vuestras almas queden atrapadas en otro plano. Las placas de activación son elementos situados en las columnas.



## Código Ético

¿Cómo puedo interpretar mi personaje?

En las partidas que realizamos en T.R.O no hay roles predeterminados, por lo que puedes crear cualquier que desees. Sin embargo, para que los demás jugadores crean en tu personaje, necesitarás darles una razón para hacerlo y que sigan el juego que propones.





Una forma de hacerlo es a través de la actuación y la interpretación de tu personaje. Por ejemplo, si quieres ser un miembro de la realeza, cómo por ejemplo un rey, es importante que tengas en cuenta la apariencia de tus ropajes, una actitud autoritaria o incluso un séquito que te siga a todas partes para reforzar y dar credibilidad a tu propuesta de juego. Por otro lado, si quieres interpretar un simple guerrero deberás tener en cuenta otros aspectos como el tener habilidades y cierta experiencia en combate ya que participar en éstos sin experiencia o entrenamiento adecuado puede ser peligroso tanto para ti como para los demás jugadores a pesar de que las armas que se utilizan sean de foam o látex.

Además, es importante tener en cuenta que el éxito de tu personaje dependerá de la colaboración y la interacción con los demás jugadores. Necesitarás establecer relaciones con otros personajes, trabajar con ellos y tener en cuenta sus necesidades y deseos para tramas interesantes y convincentes para todos.

En resumen, crear un personaje no es tarea sencilla y es bueno ir poco a poco si no se dispone de ninguna experiencia en el rol en vivo. Aun así, si un jugador se esfuerza en crear un personaje que genere situaciones interesantes y desafiantes para los demás jugadores, y se asegura de que su personaje sea coherente con el mundo propuesto, es más probable que gane credibilidad y respeto dentro de la comunidad y ayude a hacer que el juego sea más divertido y satisfactorio para todos los involucrados.

## ¿Cómo doy juego a otros jugadores?

Una vez has diseñado un nuevo personaje, o si ya dispones de uno en el mundo de Legacies, el siguiente paso es encontrar tu lugar en el mundo en el cual transcurre la partida. Para ello se pueden seguir distintas estrategias que se pueden seguir dependiendo de tu experiencia y de la reputación de tu personaje en el mundo de Legacies:

### Personajes nuevos:

Una buena forma de adentrarte en la partida es interactuar con tus compañeros de facción de forma amistosa para darte a conocer, hacer preguntas sobre su personaje, mostrar interés en los objetivos de la facción y los hechos pasados en otras partidas,... y buscar formas de





colaborar o ayudar en las tramas que ya estén activas. También puedes tratar de presentar situaciones interesantes que involucren a otros jugadores y pedir su ayuda para resolverlas.

En cada partida la organización crea una trama principal que guía la acción, por lo que descubrirla y empezar a desentramar los misterios y lograr los objetivos planteados es una muy buena forma de iniciarse en el juego y lograr objetivos comunes.

**Personajes ya existentes:**

Si tu personaje ya dispone de cierta reputación, se puede dar juego interactuando con otros personajes relevantes, ofreciendo misiones o trabajos interesantes, o simplemente creando conflictos dentro de juego con otros jugadores o facciones. En caso de ser un jugador experimentado, prestar atención a aquellos jugadores nuevos para que se integren rápidamente en el juego es una opción muy válida para fomentar su inclusión en el juego.

En general, en el momento de jugar y dar juego a los demás, es importante estar atento a las necesidades de otros jugadores y buscar formas de interactuar con ellos de una manera que sea divertida e interesante para que las historias resultantes enriquezcan el mundo de Legacies.

## **Retos que podemos encontrar al interpretar un personaje**

El hecho de que los participantes de los roles en vivo sean personas que conviven dentro de una sociedad, hace inevitable que los personajes que interpretan puedan representar de forma inconsciente comportamientos o formas de hacer de la propia sociedad. Por ello, los participantes se pueden enfrentar a ciertos desafíos o problemas al adentrarse en el mundo del LARP.

Aunque el rol en vivo puede reflejar las actitudes y problemáticas de la sociedad actual, también puede ser una herramienta para abordar y cuestionar estas situaciones de la vida real y trabajar para crear una sociedad más inclusiva y justa.

**Representación de distintas razas, etnias o procedencias**



En el rol en vivo, a través de la interpretación de personajes, los participantes pueden explorar diferentes roles, personalidades y experimentar situaciones que podrían no ser posibles en la vida real. Aún así, siendo posible la interpretación de cualquier tipo de personaje, hay que tener en cuenta que el comportamiento de este puede afectar a otros jugadores en la vida real y no hay que aprovecharse de la interpretación para tener comportamientos irrespetuosos o inapropiados hacia otros jugadores.

Teniendo en cuenta ésto último, es posible representar la animadversión entre razas en un mundo de fantasía sin caer en el racismo. Una forma de hacerlo es asegurarse de que la animosidad entre las razas sea parte de la trama y no simplemente una generalización o estereotipo basado en la raza.

Por ejemplo, en lugar de presentar a todos los orcos como seres brutales y sin inteligencia, algunos jugadores pueden optar por crear personajes individuales y complejos que representen una variedad de rasgos y personalidades.

En general, es importante ser consciente de los estereotipos y prejuicios que se pueden perpetuar al representar la animosidad entre las razas en un mundo de fantasía y trabajar para evitarlos a través de la creación de personajes individuales y complejos, la exploración de perspectivas múltiples y el enfoque en la trama y el conflicto en lugar de simplemente en la raza.

### Perspectiva de género. Inclusión y diversidad

Desde T.R.O, somos conscientes de que al ser el rol en vivo y los personajes que se representan un reflejo de la sociedad actual, los problemas que pueden encontrar las mujeres y los miembros de colectivos LGTBI+ podrían ser los mismos que pueden encontrarse en la vida real.

Desde la organización trabajamos para crear partidas desde el respeto a la diversidad y garantizando la inclusión de todos los colectivos. Asimismo, estamos comprometidos en abordar de forma clara y transparente cualquier situación que vaya en contra de estos valores de inclusión, a fin de que todos los participantes tengan una excelente experiencia de juego.





Es por ello que en el mundo de Legacies y Distopik A.D. el mensaje que lanzamos es que los jugadores sean libres de representar los personajes que quieran o simplemente ser ellos mismos, sin que ello suponga una limitación en el desarrollo de sus personajes durante en transcurso de la partida..

En resumen, aunque el LARP puede ser un espacio divertido y emocionante para todos los participantes es importante abordar los problemas de discriminación y exclusión que puedan surgir. Todas las personas deben ser respetadas y valoradas por igual. Además, las partidas de LARP deben ser inclusivas y representativas de la diversidad de la comunidad de jugadores.

¿Cómo rolear situaciones que pueden llegar a ser incómodas?

Durante el transcurso de juego puede ser que los jugadores tengan la necesidad de interpretar un enfado, un cortejo u otras situaciones en las que se podría cruzar la línea roja en que los otros jugadores pueden sentirse inseguros o incómodos. Por ejemplo, si un jugador interpreta a un personaje racista de manera demasiado convincente, podría ser malinterpretado por otros jugadores o incluso por espectadores que no están familiarizados con el contexto del juego.

Es importante recordar que el rol en vivo es un juego y, como tal, debe ser divertido y gratificante para todos los participantes. La representación de actitudes y comportamientos reprobables puede hacer que algunos jugadores se sientan incómodos, y esto puede afectar negativamente a su experiencia.

Por lo tanto, es importante tener en cuenta la sensibilidad y el bienestar de todos los participantes y actuar con respeto y empatía en todo momento. Si un jugador necesita marcar estos límites para poder desarrollar su juego con seguridad, por ejemplo, establecer previamente una señal de seguridad con el jugador con el que se va a interactuar puede ser una buena forma de notificar al otro jugador que la situación está siendo incómoda para que éste la rebaje sin que el transcurso de juego se vea afectado.





# Códex Tempesta

El “Códex Tempesta” es una ampliación del reglamento de Live Adventure que se utiliza en las partidas de T.R.O. Esta ampliación tiene como objetivo clarificar algunos puntos concretos para el uso correcto del reglamento y al mismo tiempo añadir elementos como los conocimientos y características únicas de las facciones.

## Aclaraciones reglamento Live-Adventures

### *Fuego*

Todos los actos que se indica el uso del fuego serán interpretados y roleados. Recordamos que está terminantemente prohibido hacer fuego en ninguna situación del juego.

### *Alquimia*

**POR SEGURIDAD:** La elaboración de cualquier tipo de poción será realizada con agua y colorante alimenticio, no está permitido hacer pociones con otros materiales. La ingesta de las pociones NO ES OBLIGATORIA. Esta se puede simular y arrojar el contenido de las pociones al suelo de forma disimulada. Cualquier jugador que realice pociones con alcohol o algún líquido nocivo para la salud para las personas será motivo de expulsión del evento.

### Abrir Cerraduras

Si bien somos partidarios de usar las ganzúas y abrir las cerraduras de forma real, se ha detectado que de esta manera hay un problema relacionado con las distintas dificultades de las cerraduras y es el tiempo de ejecución. Toda cerradura tiene una dificultad asignada por lo que depende del jugador el interpretar si puede, o no, abrirla y actuar en consecuencia para dar juego. Recordad que si un cofre u objeto cerrado no tiene una cinta roja o gomet rojo, no puede ser cogido para abrirlo en otro lugar.

