

Guía para novatos en el Rol en Vivo



1100 en tierra de nadie

Días 02 al 04 de Octubre
Campamento de Solomolinos
(Guadalajara)

1. ¿Qué es el Rol?

1. ¿Qué tipos de rol existen?

Cuando hablamos de rol, nos podemos encontrar con dos tipos: rol en mesa y rol en vivo.

- Rol en mesa: Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el «rol» de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guion a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores. Por esta razón, la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de este tipo. En cierto modo los juegos de rol son la versión adulta de los juegos de fantasía infantiles, como «policías y ladrones», «mamá y papá» o «indios y vaqueros», en los que los niños se imaginan ser un personaje que en realidad no son.
- Rol en vivo: El rol en vivo comparte con los juegos de rol de mesa la interpretación de personajes pero, a diferencia de estos, los jugadores deben llevar a cabo sus acciones en vez de declararlas. Los jugadores de rol en vivo actúan, se mueven, hablan y representan su personaje como un actor sobre un escenario. Mientras en el rol de mesa la acción transcurre en la imaginación de los jugadores, en el rol en vivo la acción se representa físicamente. Por esta razón, la interpretación de los papeles prima sobre la narración de la historia, lo que sitúa al rol en vivo más cerca del teatro que del aspecto «cuentacuentos» del rol de mesa.

2. ¿Qué diferencias existen entre jugar al rol en mesa y un rol en vivo?

Las principales diferencias entre jugar a rol en mesa o a rol en vivo son, como hemos explicado en el punto anterior, que en el primero representamos a un personaje de forma narrativa e imaginativa y en el segundo, esta representación la hacemos de forma más teatral.

Esto significa, que en el caso del rol en mesa podremos desempeñar cualquier papel y acción que podamos imaginar. En el caso del rol en vivo, estaremos sujetos a las bases de la realidad, aunque interpretemos cosas fantásticas.

3. ¿En qué consiste un Rol en Vivo como *Leyendas de la Forja*?

Somos un rol bastante “peculiar” dentro de los roles en vivo de nuestro país, ya que muchos de nuestros puntos se basan en experiencias pasadas como jugadores de rol. Esto se reduce a varios puntos:

- Ambientación abierta: Normalmente las ambientaciones en otros REV (Roles En Vivo), son variaciones unas de otras y cerradas, es decir, los jugadores no pueden aportar mejoras ni cambios. En nuestro caso, la ambientación de Leyendas ha sido totalmente creada por los organizadores y no es cerrada. Algunos jugadores han aportado ya diferentes países, organizaciones o tramas a este mundo y han acabado jugando con personajes basados en sus propias creaciones. Estamos abiertos a cualquier colaboración siempre que ayude a enriquecer nuestro mundo y mejorar la experiencia de juego.
- Personajes “importantes”: En otros REV, hay algunos personajes que destacan sobre el resto, sin dar importancia a lo que uno haya hecho en todo el vivo. En Leyendas evitamos este tipo de situaciones porque a nosotros como jugadores nos frustraba. Cada personaje tiene sus propias tramas (escogidas por el propio jugador) y las acciones de todos y cada uno de los jugadores tienen repercusión en el entorno.
- Amiguismo: En otros REV, es posible que si eres amigo de la organización o si eres de los primeros en conseguir la plaza, consigas un personaje “importante”, como decíamos antes. Nosotros este tipo de cosas, las evitamos totalmente. Todos los personajes iniciales comienzan con 15 puntos que el jugador se gasta en las habilidades que quiera. Así todos los personajes tienen las mismas posibilidades.
- Personajes “únicos”: Habitualmente se pone a disposición de los jugadores una lista de personajes pregenerados que los jugadores pueden escoger. A parte del problema de los personajes “guays”, nos encontramos con que todos tienen prácticamente la misma historia y los mismos objetivos. En Leyendas de la Forja evitamos esto de dos maneras. La primera consiste en que no hay lista de personajes. Desde Organización solo damos el “marco” de la trama. Por ejemplo, una gran feria de una renombrada Universidad. Los jugadores crean sus personajes y nos mandan su historia y las razones por las cuales acuden a esta Feria. La segunda manera es que cada personaje es creado íntegramente por el jugador repartiendo los puntos entre las habilidades que le apetezcan. Así nunca te encontrarás con que eres la “fotocopia” de otro personaje.
- Reglamento dinámico: Uno de los mayores quebraderos de cabeza que tuvimos cuando decidimos crear Leyendas de la Forja fue la creación de un reglamento que nos gustase a todos. Aunque creemos que lo hemos conseguido, tras un montón de pruebas y unos cuantos vivos a nuestras espaldas, aún seguimos pidiendo la opinión a nuestros jugadores y, basándonos en esas opiniones y en nuestra

visión de lo que ocurre en juego, introducimos cambios en cada edición para intentar mejorarlo aún más. ¡Participa en cualquiera de nuestros eventos y ayúdanos!

- **Tramas personalizadas:** En otros REV puedes observar que tras abrir la ficha de personaje, te encuentres con objetivos raros, o difíciles, o que requieren tanta concentración que cada 5 minutos estás consultando la ficha y echando toda la atmósfera de juego a perder. En Leyendas los propios jugadores escogen las tramas que les interesan. Desde Organización proporcionamos “rumores” en gran cantidad (más de 30 por evento) y cada jugador escoge un puñado de ellos como tramas para su personaje. Este método conlleva reuniones maratónicas de masters para poner en común las tramas de todos los jugadores y poder entrelazar así las historias de todo el mundo de manera que cada uno pueda desarrollar sus tramas elegidas. Muchísimo más trabajo, sí; pero una experiencia de juego única gracias a que cada jugador ha escogido sus tramas y objetivos y ha ayudado al máster personalmente a desarrollarlas.
- **Inevitabilidad:** En nuestro país, es muy habitual que las escenas importantes estén pactadas dentro de organización. Es decir, que saldrá el monstruo “X” a tal hora y TODOS tienen que verlo. En Leyendas no hay finales “pactados” ni líneas de acción que “tengan” que ocurrir. El inicio de cada evento es una marea de incertidumbre para los organizadores. Hay eventos preparados que pueden ocurrir o no dependiendo de las acciones de los jugadores. Así que nadie te va a “atraer” a ninguna parte para que veas esa maravillosa “escena preparada”. No te vas a ver frustrado porque lleguen órdenes del “alto mando” que te obliguen a actuar en contra de tu criterio ni nada parecido. Aunque nos cueste sus buenos litros de manzanilla y Valium al principio de cada evento, lo preferimos así.
- **Apego a la vida:** Llevas un día entero jugando. Tienes casi todo atado para conseguir acabar con tus enemigos y alzarte como un hombre rico. De repente el jugador a tu lado dice: “me aburro” y te asesina salvajemente para después ser muerto por la guardia. Diez minutos más tarde lo ves todo alegre con su nuevo personaje de respawn...Esta situación resulta muy frustrante. Por eso en Leyendas el respawn está muy limitado. Queremos que antes de lanzarte a las fauces de ese dragón, pienses que tienes apego a tu vida, exactamente como ocurre en la vida real. Tu personaje será un héroe, pero no un idiota. Así pues, el respawn está muy limitado para dar esa sensación. El respawn también se da en función de cómo haya sido tu muerte. Si falleciste actuando de acuerdo a tu personaje y la mala suerte te alcanza, los másters te dejarían algún personaje con algo de “salsa”. Si eres el tipo del ejemplo que, después de hacerse su personaje durante meses con todo personalizado, decide que se aburre y se pasa todo por el forro asesinando gente para morir después... Te vas a estar un rato sin jugar...

4. **Si nunca he jugado a rol, ¿puedo empezar jugando un rol en vivo o es preferible empezar por otro tipo de rol?**

Aunque sea tu primera vez, no importa. Tanto si te decides a ir solo o en grupo, te darás cuenta de que la comunidad en general de jugadores de rol siempre se ofrecerán a echarle una mano.

5. **¿Qué significa la ambientación en un juego de rol?**

La ambientación nos habla sobre el tipo de mundo en el que vamos a jugar. Hay diferentes tipos de ambientaciones y estas se pueden entrelazar entre sí, para dar otras nuevas: medieval, steampunk, western, futurista, actual...

En nuestro caso, se trata de una ambientación medieval fantástica, lo cual quiere decir que muchos aspectos de organizaciones y de cómo se ve el mundo son medievales, pero con los toques de fantasía necesarios para que pueda verse un dragón, la gente haga magia y cosas similares.

6. **Estoy planteándome apuntarme, ¿qué debería leer para tener una idea de la ambientación de *Leyendas de la Forja*?**

Tenemos disponible una wikipedia de Leyendas de la Forja, donde todos los jugadores pueden ver los pueblos y razas que forman este universo.

7. **¿En qué consiste el sistema de rumores de este REV? ¿Es lo mismo que las tramas de otros vivos?**

El sistema de rumores es, como su propio nombre indica, una lista de cosas que pueden pasar o no durante el vivo. Para darle mayor importancia a un rumor que a otro nos basamos en el número de jugadores que lo hayan escogido: cuantos más jugadores interesados haya, más desarrollado estará.

- ¿Esto significa que si alguien escoge él solo un rumor, lo dejaremos aburrido en una esquina? Obviamente no, se le dará prioridad a los más escogidos, pero todos ellos se desarrollan.
- ¿Se podría decir que son los equivalentes a las tramas de otros vivos? Sí, pero no. Es decir, en otros vivos las tramas son como te vienen y punto. Aquí los jugadores escogen su "trama" y cómo quieren verse implicados en ella. Por ejemplo:

"Corre el rumor de que hay un ladrón asaltando a todo aquel que lleve un sombrero."

Habr  jugadores que al escogerlo decidan ser el ladr n, otros que lo quieran coger infraganti, otros que quieran ir a medias con ellos porque odian los sombreros...

A partir de ah , la labor de la organizaci n es darle a ese jugador una trama que pueda resolver bas ndonos en lo que ha escogido.

2. He realizado la inscripci n al ReV,  y ahora qu ?

1.  Qu  diferencia hay entre crear un personaje o escoger uno pregenerado?

En la opci n de crear un personaje lo puedes hacer a tu medida, siendo algo que puedas representar f cilmente.

Los personajes pregenerados son personajes que encajan de una manera u otra dentro de la historia actual que se desarrolla a lo largo del vivo. Estos personajes son cerrados, por lo que no es posible editarlos.

2. Si es la primera vez que juego a REV,  es mejor crear un personaje o escoger uno pregenerado?

Eso ya depende de la persona, no hay una sola respuesta v lida. Crear un personaje te da la ventaja de familiarizarte y cogerle cari o haci ndolo a tu gusto. Si escoges un pregenerado el primer vivo, te saltar s la fase de creaci n centr ndote solo en la parte de juego e interpretaci n.

3. He decidido crear un personaje,  qu  pasos debo de seguir para hacerlo?

Todos los jugadores tienen disponible el manual de juego, que suele actualizarse cada a o con los cambios que proponen los jugadores. Adem s, la organizaci n de Leyendas de la Forja nunca te deja solo ante el peligro. Desde el primer momento se te asignar  un m ster, que ser  el encargado de resolver tus dudas y ayudarte en todo lo posible, tanto durante la creaci n del personaje como en el propio evento.

3. Relación con el máster

1. ¿En qué consiste el papel del máster?

Un máster es una persona que pertenece a la organización del evento. Se encarga de un número determinado de jugadores y está disponible para resolver dudas y ayudar, antes y durante el evento.

2. ¿Cómo puedo ponerme en contacto con él?

Una vez que realices la inscripción, se te asignará un master. Esta persona se comunicará a través del correo electrónico y podréis ir creando el personaje en un documento de Google Drive hasta tener su versión definitiva. Si no tuvieras noticias de tu máster, deberás comunicarlo. Del mismo modo, si por cualquier motivo se acaba el plazo de creación de personaje sin que lo tengas acabado, tu master finalizará el proceso de creación teniendo en cuenta todo lo que hasta entonces hayas aportado.

3. ¿Es necesario explicarle al máster el trasfondo y las motivaciones de mi personaje?

Sí, ya que eso le ayudará a saber cuál es la dirección que puedes querer tomar dentro del juego y guiarte. Cuanta más información compartas con tu máster, más fácil será que el personaje y los objetivos estén bien encajados y concuerden con los rumores e interpretaciones que tu mismo has escogido.

4. ¿Los rumores son lo mismo que las motivaciones en *Leyendas* para mi personaje?

Normalmente la gente escoge los rumores basándose en sus motivaciones. Es decir, no tiene ningún sentido que si eres una persona excepcionalmente buena, escojas una trama de alzar muertos vivientes para destruir todo.

5. Como es la primera vez que juego me da vergüenza preguntarle todo el tiempo al máster, ¿sobre qué temas es necesario que pregunte o que tenga una confirmación clara del máster?

Principalmente sobre cosas relacionadas con tu ficha y las normas de juego. En cualquier caso, siempre hay una zona fija dónde encontrar un máster y resolver las pequeñas dudas que vayan surgiendo.

4. Representación

1. **Si nunca he jugado a un REV, ¿cómo puedo realizar el disfraz de mi personaje?**

En la wikipedia de Leyendas de la Forja, damos un guion sobre cómo van vestidas las personas según la nacionalidad que hayan escogido. Aun así, no es necesario volverse loco, seguramente tendrás ropa de carnaval o de andar por casa que te pueda servir. Tú máster te puede guiar también.

2. **¿Hasta qué punto es necesario el realismo en el disfraz en un REV? Por ejemplo, si quiero llevar unas botas altas de piel pero tienen cremallera interior, ¿podría llevarlas?**

No hay limitaciones de vestuario, siempre y cuando tenga un mínimo de atrezzo. A lo largo del tiempo nos hemos ido dando cuenta de que generalmente con dos o tres prendas sencillas puedes pasar desapercibido en casi cualquier vivo. No obstante recuerda no ir con calzado ni ropa actual llamativa, evitar llevar relojes y accesorios actuales...

Por ejemplo, si alguien usa gafas, no se le va a pedir que ponga lentillas ni que use gafas históricas, pero si se pone a hacer fotos con un móvil en medio de la partida, es muy probable que no solo se lleve la bronca de la organización, sino de los propios jugadores.

3. **¿Hay algún objeto o material que sea obligatorio llevar?**

Solo lo necesario para representar al personaje que se vaya a llevar, y en caso de armas que cumplan el reglamento de seguridad.

4. **¿Hay algún objeto o material que esté prohibido llevar?**

Está prohibido fumar y beber alcohol dentro del campamento. Por lo demás regirse por la legalidad vigente.

5. **¿Qué material sería recomendable llevar con independencia del personaje que vaya a representar?**

Saco de dormir, ropa interior cómoda, neceser y útiles para el baño.

6. Ahora que ya tengo mi disfraz, ¿cómo debo de representar las tareas que realiza mi personaje?

Metiéndote en la piel del personaje e interpretándolo. Piensa en películas, libros, teatro...etc, como si fueses un actor piensa cómo lo haría el personaje y hazlo tú, que no te dé vergüenza.

7. ¿Tengo que llevar todo el material o hacer una representación?

Hay que llevar el material necesario para poder dar vida a tu personaje. Eso no quiere decir que lleves los muebles de su casa. Con cosas de atrezzo y algún detalle bastaría. Si necesitas representar algo específico (pociones, plantas...) con llevar algo sirve, tampoco es imaginarlo todo y mover las manos como que estás picando piedra sin pico.

Por ejemplo, si eres un músico puedes traer una guitarra real, creada o de juguete y hacer como que la tocas o tocarla.

8. ¿Cómo se representan los lugares como, por ejemplo, la *Universidad de Coldum* en el campamento?

Las zonas conocidas dentro de juego están rotuladas y decoradas, por lo que dando una vuelta por el campamento, es fácil saber dónde se encuentran los principales enclaves.

9. ¿Hay tiempos establecidos para representar una acción o pueden durar lo que yo quiera?

Exceptuando la representación de las habilidades, cuyos tiempos vienen especificados en el manual, las demás acciones son libres, eso no quiere decir que tu personaje se lea un libro de 800 páginas en un minuto, o en un día. Sé coherente.

10. Si mi personaje es un falsificador y tiende a mentir, ¿hay algún momento en el que deba ser sincero?

Dentro del juego, puede haber personajes con habilidades especiales que les permitan averiguar la verdad durante un tiempo determinado y, durante ese tiempo, tu personaje debe ser honesto (siempre confirmado por hoja de personaje y master). El resto, al igual que en la vida normal, tú puedes decir

lo que quieras, en juego a tu personaje le sucede igual. Otra cosa es que te crean.

La otra excepción es si te pregunta algo alguien de organización. No intentes mentirles, lo sabrán.

11. He leído todo lo relacionado a combates pero me he quedado con dudas...

1. ¿Qué son armas de soft combat?

Son réplicas de armas diseñadas para ser seguras y evitar daños, suelen ser de gomaespuma, látex y otros materiales similares, las espadas de plástico típicas de carnaval no sirven, ya que ese plástico hace daño y sus cantos pueden cortar

2. ¿Se golpea realmente a la persona?

Sí, pero es dar un "toque", no hay que hacer presión ni golpear como un bate a una bola de béisbol, también en el reglamento se especifican las zonas que son validas de golpear y cuáles no.

3. ¿Si soy una persona ágil y esquivo un golpe y no me "golpean", me he librado del daño?

Sí, son tus reflejos. En un combate real si no te dan no hay golpe, sé honesto...

4. Si mi personaje es por ejemplo un estudiante, y no tiene ninguna habilidad de combate, ¿está bien representado que evite un golpe o debería quedarme quieto y asumir el golpe?

No, si no hay contacto el golpe no es válido. Lo mismo que si te dan, no digas que no te dieron. Para que sea válido el golpe tiene que haber contacto.

5. Bienvenida al ReV

1. **Soy de... y nunca he conducido largas distancias, ¿hay posibilidad de ponerse en contacto con algún jugador para ir acompañado?**

Sí, si conoces a alguien que también va o, en redes sociales se comenta todo, puedes preguntar si alguien quiere compartir viaje o pasar a buscarte en una zona de camino si es que cogiste transporte público y no llega hasta el propio evento.

2. **Acabo de llegar a la recepción de jugadores, ¿qué debo hacer?**

Saludar a la gente, habrá gente de organización que te indicará sin problemas qué pasos seguir y te ayudarán a ubicarte y explicarte un poco todo. Ya llegaste, es lo importante, ahora a disfrutar.

3. **¿Qué debo hacer con la ficha y los papeles que se me acaban de facilitar?**

Comprueba que son las tuyas y está correcto todo, guárdalas y llévalas contigo, pues en algún momento pueden necesitarse para consultar.

4. **¿Qué es el TATA?**

Con el TATA nos referimos al Test de Armas Test de Armaduras. Es una manera familiar de referirnos al conjunto de normas a seguir para la equipación de combate, en cuanto a materiales y medidas, y para evitar que aparezca alguien con una espada a lo William Wallace de metal. El Test Armas y Test Armaduras también es donde se comprueba que tu equipación de combate cumple las normas para no ocasionar lesiones y los materiales son adecuados.

5. **¿Cómo suele organizarse la distribución de habitaciones y en el comedor?**

Siempre se intenta que los grupos estén juntos en la medida de lo posible, las habitaciones son mixtas y se van escogiendo en orden de llegada. Somos mayores y sabemos organizarnos y compartir, además es una manera fantástica de conocer mejor a la gente.

6. **Si no conozco a nadie, ¿cómo puedo reconocer a los personajes que tengan algún tipo de relación con el mío?**

Pregunta sin miedo a los masters o a la gente por los personajes que buscas para ponerte en contacto con ellos. Siempre hay alguien conocido en común y así poder hablar sobre la historia de juego.

7. **¿Tengo alguna desventaja real por ser la primera vez que participo en un REV? ¿O por ser la primera vez que acudo a una edición de *Leyendas de la Forja*?**

Sí, la vergüenza es tu mayor desventaja. No tengas miedo, suéltate y ten confianza. La gente de este vivo siempre te echará una mano. Siéntate al lado de gente en las comidas y habla. Si tienes cualquier duda de juego pregunta a los masters, para eso estamos. No eres cansino ni pesado, eres alguien que quiere hacerlo bien, ¡¡bravo!!

8. **¿Qué es el briefing que se desarrolla antes de comenzar a jugar?**

Es la reunión inicial donde se da un repaso de las normas del vivo y el lugar donde se realiza horas de comidas, zonas de juego, etc. Se explica un poco la historia del mundo de partida y se comenta algún dato específico fuera de lo común. Finalizada la explicación, es el momento en que comienza el juego.

6. **Cómo actuar durante el juego**

1. **¿Cómo puedo identificar a un máster durante el juego?**

Suelen ir con algo identificativo, un walkie talkie, una gorra roja o un chaleco llamativo. También hay un lugar específico donde siempre habrá algún master, ese sitio lo denominamos estafeta.

2. **Si veo a un máster que no va identificado y parece un jugador, ¿qué está haciendo?**

Está representando un Personaje no jugador (pnj), en ese momento es como un jugador normal excepto en caso de urgencia, en el fondo es un master. En caso de dudas, si no es importante, espera a que esté solo o busca otro máster.

3. **¿Cómo puedo dirigirme al máster si tengo una duda? ¿Debo hablar según la ambientación?**

Con los masters puedes hablar normalmente, a no ser que esté desempeñando un personaje no jugador.

4. **Si un máster está actuando como PNJ, ¿puedo hacerle alguna pregunta fuera de juego si no localizo a ningún otro máster?**

Por supuesto que sí, pero fíjate antes que no esté con otros jugadores realizando juego con ellos. Sé discreto y pregunta primero si puedes consultarle algo y te responderá.

5. **Si necesito un tiempo fuera de juego, ¿qué debo hacer?**

Avisa a un master y él te dirá qué pasos seguir y te ayudará con lo que necesites.

6. **¿Cómo puedo saber que se ha pausado o reanudado el juego?**

Para comenzar y finalizar el juego se avisa de manera efectiva. En caso de alguna pausa específica fuera de lo corriente, se indicará en el briefing la forma en que se realizarán esas pausas y cómo serán indicadas.

7. **¿Cómo controlan los jugadores el tiempo si no llevas reloj, o está permitido su uso?**

Siempre que no se vea puedes llevarlo, pero estarás pendiente de él y no disfrutarás del juego. En caso de tener que tomar medicación o alguna otra situación que requiera de un horario estricto, llévalo sin problemas, pero disimula y pon al corriente a los masters.

7. Acto de despedida

1. **¿Qué significa el debriefing post-partida? ¿Participan solo los másters en esta actividad o se pone en común con los jugadores?**

Aquí se explica qué tal fue el evento y se descubren las tramas, se cuenta lo que ha ocurrido y lo que podría haber ocurrido. Generalmente hay muchas sorpresas, dado que al haber tantas tramas funcionando a la vez tendemos a no enterarnos de todo. Se realiza en conjunto con los jugadores, se cuentan anécdotas, se explica cómo será la salida del evento y cómo realizar el resumen personal de cada uno para que puedan otorgarse los ``px`` (Puntos de experiencia).

2. **¿Es necesario que realice unas anotaciones de lo que ha hecho mi personaje durante el ReV?**

Sí, cosas importantes para él en lo que se refiere a tramas y rumores. Unas someras anotaciones no vienen mal para después en casa poder hacer un resumen concreto con lo necesario y que no se te olvide nada, así también los masters podrán compararlo con los de otros jugadores y ver qué tal fue el vivo.