




Reglamento

Interpretativo

ASORR

- i Introducción
 - ii La regla de oro
 - iii De la vida y la muerte
 - iv De lo posible y de lo imposible
 - v De lo que portamos a un evento
 - vi Del cambio de reglamento para momentos de acción
 - vii Resumen del reglamento
- 

i introducción

“El rol en vivo es una cultura propia” - Timo Multamaki. Dragonbane 2006.

El reglamento de Asorr se inspira en la tradición Escandinava que considera la sencillez como el motor fundamental de un evento.

Nosotros, al igual que ellos, consideramos que cualquier tipo de norma restringe y limita la interpretación y la recreación. Aunque pueda parecer que muchas de las acciones que se van a desarrollar durante un evento necesitan de elaborados trasfondos y reglamentos, la experiencia que adoptamos de estos países es que al final, la sencillez es la mejor apuesta posible dentro de este tipo de eventos.

Partiendo de esta premisa básica, desarrollamos nuestro propio **reglamento interpretativo**.

Durante uno de nuestros eventos de interpretación tratamos de recrear un mundo y una época diferente. Para un participante, entrar en este mundo significa tratar de representar un personaje de este. Más que eso. De alguna forma, tratamos de “vivir” una situación y una historia.

Se trata de **contar historias**, al igual que otros medios como la literatura o el cine. Mucho más parecido al teatro, el rol en vivo es una narración en la que tomamos parte. Se trata de construir nuestras propias historias, y desarrollarlas a nuestro antojo.

No somos meros espectadores. Somos la historia, la narración, el cuento.... Somos parte de él. En una obra de teatro o una película podemos ver al héroe tomar la espada y luchar contra los villanos. En nuestros eventos, nosotros somos quienes decidimos qué hacer. Es nuestra elección tomar la espada, huir, rogar por la vida o incluso tratar de unirse a los malvados. **Pasamos a formar parte de la narración, contamos nuestras propias historias.**

Tratamos de dar vida a un **personaje**. Antes de la partida habremos desarrollado junto a los **diseñadores del juego** la personalidad y vida del **personaje** que vamos a interpretar, por lo menos hasta el momento en que se sitúa la historia. Todo participante en el evento, interpreta a otra persona tomando sus decisiones. La mayoría de las veces elegimos el tipo de interpretación que deseamos realizar.

Y por otro lado, está el **trasfondo del evento**. Durante el tiempo de juego los diseñadores crean una atmósfera, una situación y un mundo en el que los diferentes personajes se ubican. Dentro de esta situación habrán ocurrido cosas que la presenten, y tendrán que ocurrir otras muchas. Alrededor de estas los diferentes personajes toman sus decisiones y viven sus vidas de ficción.

Es en este trasfondo donde nuestros personajes deciden que hacer. Donde ir, con quien hablar y sobre qué. **No existe un guión prefijado**. No hay una historia que se repita. Cada uno de nuestros actos pueden afectar al entorno, a lo que nos rodea. ¿Qué ocurriría si durante el momento más emocionante de la historia, el héroe protagonista no se encontrase en el lugar indicado para salvar a su amor por que ha preferido ir a la taberna a tomarse una copa a la salud de los presentes? ¿Qué pasa cuando los villanos en su plan perfectamente orquestado tropiezan por error con unos felices guardias que simplemente decidieron marchar en esa dirección en ese momento?. Todo puede suceder, y la casualidad siempre quiere que al final las historias se construyan y se den forma de la manera más increíble posible.

Y siempre, ocurra lo que ocurra, se viven historias. Una diferente por cada participante. Historias que han vivido personalmente y que han servido para dejarles experimentar por una vez una vida diferente. Historias a las que llamar nuestras.

Eso es el rol en vivo. Una forma diferente de contar historias.

i introducción

Conceptos importantes sobre los eventos ASORR.

- **Participante:** Cada una de las personas que toman parte de un evento.
- **Personaje:** Cada participante representa a un personaje al que da vida durante el tiempo de juego. Hablar, moverse y pensar como esta persona durante un tiempo, vivir como si fuera ella y decidir por esta. Eso es jugar un personaje.
- **Diseñadores de juego:** Son los creadores del entorno del evento. Son las personas que han dado forma al mundo, a sus historias y a sus tramas, preparándolas durante los meses previos a esta y esforzándose por crear un evento interesante y divertido.
- **Técnicos de juego:** Son personas que permanecen aparte de la partida. A veces, por motivos diversos, es necesario que haya personas que se ocupan de diversos efectos técnicos y que permanecen aparte de la historia. Son claramente reconocibles y no forman parte de la ambientación, aunque colaboren en gran medida a recrearla.
- **Tiempo de juego:** Es el periodo en el que se desarrollan nuestras historias. El tiempo de juego está marcado por los diseñadores del juego para los diferentes eventos. Durante este tiempo, se busca una interpretación y una inmersión en el evento.
- **Palabras de seguridad:** Son palabras que sirven durante la partida para expresar diferentes necesidades claramente y rápidamente.
- **Arma de seguridad:** Objeto de juego que ha pasado un test previo de seguridad que sirve para controlar que no sea perjudicial para la salud. Usadas de una forma correcta las armas de los eventos han demostrado ser inofensivas.

ii La regla de oro.

No deberíamos escribirla, por que todos la conocemos.

Pero vamos a hacerlo de todas formas.

La regla de Oro de todo evento es el sentido común. Vivimos y contamos historias por que eso nos aporta algo. Participamos en los eventos con diferentes intereses, pero todos los que estamos allí deberíamos estar dispuestos a hacer todo lo posible por la diversión de los demás.

Cada vez que vayáis a hacer algo, pensar seriamente si esto puede perjudicar de alguna manera a aquellos que os rodean. En caso de duda, no lo hagáis. Así de sencillo. Respetar a los demás jugadores como os gustaría que os respetasen a vosotros mismos.

Haciendo esto, todos disfrutaremos mucho más. Los diseñadores crean una atmósfera, una situación y un mundo en el que los diferentes personajes se ubican. Dentro de esta situación habrán ocurrido cosas que la presenten, y tendrán que ocurrir otras muchas. Alrededor de estas los diferentes personajes toman sus decisiones y viven sus vidas de ficción.

Y si tuviéramos que apostar por una regla de plata, esta sería siempre el respeto a los demás.

· La Organización de un evento.

La organización de un evento está formada por muchas personas:

- **Diseñadores de juego:** Son las personas implicadas en el proceso de creación de la ambientación y el trasfondo del evento. Suya es la responsabilidad de ofrecer diversión a todos los participantes y de ayudar a conducir el juego durante la duración del evento.
- **Técnicos de juego:** Como en toda producción es necesario tener un equipo de personas que se mueven entre bambalinas. Como los tramoyistas del teatro, los técnicos se encargan de que todo funcione correctamente y de presentar las escenas más visuales a los participantes. Un técnico generalmente irá vestido para mezclarse con el ambiente, aunque tratará de permanecer fuera del juego lo máximo posible. Entre su trabajo se encuentra el de realizar fotografías o grabar videos de los eventos.
- **Personal de Asorr:** son colaboradores que se encargan de multitud de trabajos durante un evento y que tienen conocimiento de muchas de las cosas que ocurren tras la partida. Os pueden ayudar a resolver dudas o en momentos problemáticos.

Durante un evento, los diseñadores de juego tratarán de fundirse con la ambientación. Habrá diseñadores que participen del evento y que nos podrán ayudar con algún consejo, aunque siempre dentro de juego, con lo que las preguntas deben ajustarse a estas premisas. No es lo mismo preguntar: "oye, tengo un libro que no entiendo nada porque tiene unos signos raros, como lo puedo leer?" que decir "Mis respetos noble Al-Hakim, hallé por casualidad este extraño manuscrito, no sabríaís por ventura que significan estos extraños signos?".

El objetivo es el mismo, obtener información. Las formas diferentes. En ASORR creemos en la importancia de las formas. Por supuesto, en caso de emergencias o necesidades del mundo real podemos saltarnos estos protocolos "Perdona, pero creo que me he hecho un arañazo de verdad saltando por el monte. ¿Dónde puedo desinfectar la herida?"

iii De la vida y la muerte

La muerte es una parte importante de la vida. Algunos dirían que de alguna forma, el concepto de muerte define la vida.

Muchas de las historias que escuchamos y que vivimos tienen la sombra de la muerte rondando. Si esta no existiese muchas cosas perderían su significado. Nadie sentiría nada viendo correr a un valiente explorador delante de una enorme roca que desciende a toda prisa tras él mientras agarra un ídolo prehistórico en su mano. A nadie le emocionaría mucho si la roca simplemente le golpease sin causarle daño alguno.

Muchas de nuestras historias merecen la muerte. ¿Alguien imagina a Romeo y Julieta despertando tranquilamente, cogiéndose de la mano y viviendo felices para siempre?.

Muchos de los que mueren merecen vivir, y algunos de los que viven merecerían la muerte. ¿Quién es lo suficientemente sabio como para discernir quienes merecen una cosa y quienes otra?. Lo vamos a dejar en vuestras manos.

Eso significa que cada participante tiene el destino de su personaje en las manos. Tenemos libertad de decidir lo que hacemos a cada momento. Con quien hablamos. Cuando dormimos. Que comemos. ¿Por qué no podemos elegir también como y cuando morimos?. Es nuestro personaje, es nuestra historia. Nosotros la contamos.

Hagamos una pausa, y recordemos nuestra infancia. Una tarde de verano con nuestros amigos. La mitad son indios, la mitad son vaqueros, y jugamos en un parque.

- **vaquero:** *Bang!!!* Estas muerto!!!
- **indio:** No!!!
- **vaquero:** Que sí!!! Que estás muerto!!!!
- **indio:** Que no!!!!!!

Generalmente, en este momento el juego acababa. Como niños que éramos comenzábamos a discutir, a pelear e invariablemente nos enfadábamos. Luego nos olvidábamos y seguíamos jugando.

Ahora, sumémosle por lo menos diez años a la ecuación.

- **vaquero:** *Bang!!!!* Estas muerto!!!
- **indio:** *Arrrrghhhh!!!!* Maldito vaquero.... Me has dado. Estoy herido...
- **vaquero:** Se acabó, indio. Tus días de inear por ahí se han acabado....
- **indio:** Puede ser, rostro pálido, pero algún día, de alguna forma, me vengaré. Aunque mi espíritu tenga que volver de la tierra de la eterna pradera verde....me vengaré.

Vale, reconozcámoslo. Siempre hay alguien que va a responder a un disparo con un infantil *no*. ¿Y que más da? ¿Por qué preocuparse por esa persona? ¿Debería dejar que alguien que no sabe o no quiere participar conmigo de esta experiencia me estropease la diversión?

El juego siempre debe continuar.

Volvemos a remitirnos a la regla de oro. Sentido común. Hay momentos en los que los personajes mueren. Hay que aceptarlo, y tratar de escribir un buen final para ello. Hay otros momentos en los que podemos elegir. Por ejemplo, puede darse la situación de que seamos atacados en medio de la noche por unos ladrones que desean quitarnos la bolsa. Luchamos, y perdemos. ¿Es necesario morir?. Las historias están llenas de personajes que son atacados y sobreviven a las heridas más terribles.

Vale, puede que resulte extraño que un personaje sobreviva a un corte de cuello con un cuchillo. Pero historias más raras se han visto. Además... ¿Qué más da? Pongámonos en situación. Tras perder una pelea, el líder de los ladrones decide cortarte el cuello. Es lógico, después de todo, no quiere dejar testigos que puedan acusarle. Prefiere rematar a su víctima.

iii De la vida y la muerte.

La víctima decide no morir. Se queda en el suelo desangrada, hasta que le encuentran. Milagrosamente sigue vivo. ¿Pueden los ladrones quejarse de él? Recordemos la primera regla. No hagas a nadie nada que no quieras que te hagan. ¿En serio te parece divertido que te corten el cuello por casualidad? ¿Quién tiene la culpa de esta alteración de la realidad? ¿Aquel que no quiere morirse, o aquel que mata a la ligera?.

La mayoría de las veces los **diseñadores de juego** evitan situaciones que puedan llevar a esto. La muerte puede seguir pasando, por supuesto, pero no es el objetivo a no ser que sea entretenida. Y ese si es el objetivo de todos.

• Heridas

Los personajes pueden resultar heridos durante un evento por multitud de razones, y no siempre tienen que estar implicadas las armas de seguridad.

De nuevo utilizamos un reglamento interpretativo y sencillo para interpretar las heridas. Todos los participantes tienen diferentes niveles de heridas:

- **Sano:** Generalmente todos los personajes empiezan en este nivel. Los jugadores disfrutan más o menos de buena salud, y no deben temer por sus vidas.
- **Herido leve:** Existen multitud de heridas que pueden considerarse interpretativas y que no requieren más que la actuación al comportarse. Si nuestro personaje cae (real o teatralmente) podemos fingir a partir de ese momento un leve esguince en un pie que nos haga cojear. Alguien podría hacernos un leve corte para asustarnos, quizás para que detengamos nuestros movimientos. Todo ello se resuelve de forma interpretativa hasta el final. Una persona herida de esta forma buscará normalmente reposo o un médico que pueda ayudarle a recuperarse.
- **Malherido:** Cuando un jugador recibe un impacto serio con un arma, entonces este jugador pasa a considerarse malherido. En nuestros eventos, las armas se consideran letales y peligrosas, y un solo golpe de una espada es capaz de tumbar a todos los hombres. Como ya hemos visto, esto no tiene por que llevar a la muerte, pero si llevará a interpretar dolor, caer al suelo o incluso perder el conocimiento. Los personajes pueden de esta forma recibir sólo un impacto en juego antes de llegar a este punto. Las armaduras, como suele ser habitual prolongan muchísimo la esperanza de vida, como veremos más adelante.
- **Muerto:** A veces, como hemos dicho, la muerte puede ser un gran final. En las raras ocasiones en que esto ocurra, los jugadores esperarán en el lugar donde mueran hasta ser encontrados y sus cuerpos tratados de alguna manera. Si esto parece poco probable (morir solo en medio del bosque lo es), el participante acudirá discretamente hasta un lugar designado por los diseñadores del juego, el área de los muertos. Ahondaremos más en esta cuestión más adelante.

Existen algunas zonas del cuerpo que es mejor evitar durante cualquier tipo de enfrentamiento. Los golpes en la cabeza no están permitidos. Tampoco es válido el impacto en la mano que porte el arma y sólo en la mano, siendo válido el antebrazo.

Es obligatorio y de sentido común controlar la fuerza de los impactos.

• Armaduras en el reglamento interpretativo.

Durante el juego interpretativo, los participantes pueden portar armaduras que les servirán para prolongar su vida. Existen tres tipos de armaduras, las no metálicas, las de malla y las de metal. Todas las armaduras deben pasar un test para valorar tanto sus materiales como su estética. Los materiales deben parecerse lo más posible al original.

iii De la vida y la muerte.

• **No metálicas:** Las armaduras acolchadas, de cuero rígido o similares ofrecen una ligera protección frente a los golpes. Este tipo de armaduras aguantan un impacto extra en su superficie cubierta. Este tipo de armaduras puede venir reforzada mediante planchas metálicas, en cuyo caso confieren un punto extra de protección allá donde esté el metal.

• **Malla:** Las cotas de malla pueden absorber tres impactos en su superficie. Por supuesto, esto son cotas de malla reales, no imitaciones en tela ni nada parecido.

• **Metal:** Las armaduras metálicas confieren total inmunidad en la zona en la que se porte. De esta forma un participante que porte una de estas armaduras estará protegido de todos los impactos en la zona cubierta. Esto sólo es aplicable a armaduras metálicas cuyo peso, grosor y estética sean apropiadas, descartando el aluminio, por ejemplo.

La protección de una armadura se recupera tras cada enfrentamiento. Un participante puede enfrentarse a otro por la mañana y recibir un impacto, y luego enfrentarse de nuevo por la tarde encontrando su armadura como nueva.

• Curación.

Tras recibir daño, un jugador necesita recuperarse y descansar. La interpretación de las heridas es una parte muy importante de un evento. El objetivo es que tanto tu como los que te rodean tengan la sensación de que realmente estas herido.

En todos los eventos habrá algunos jugadores con un trasfondo que les permita tratar las heridas. Médicos jechen, veteranos de guerra deseriés o sacerdotes sacros.... todos actuarán de acuerdo a su trasfondo y a una información proporcionada personalmente para ellos.

Curar las heridas es difícil, y necesita mucho tiempo. La mayoría de las veces requerirá que el herido pase una gran parte de su tiempo en reposo, sin poder hacer fuertes esfuerzos. Por lo menos si quiere recuperarse. Este periodo de convalecencia también debe interpretarse.

• Muerte

Como hemos dicho, la muerte es siempre una elección en un evento interpretativo.

Existe una razón para que pensemos así. Y es que no concebimos un evento como una competición de ningún tipo. No se trata de ser más rápido o más fuerte que los demás. Tampoco se trata de ser más listo.

No hay ganadores y no hay perdedores. Por ello no hay una necesidad real de morir.

Pero no os asustéis. Esto no quiere decir que no disfrutemos de competición o de acción en los eventos. Simplemente, esta no se desarrollará bajo las mismas premisas interpretativas.

Pero la muerte puede ocurrir, y ocurrirá. Muchos de nosotros encontramos adecuado morir como fin (o principio) de muchas de nuestras historias. Cuando esto ocurra, debemos preocuparnos de no morir solos. Cuando un jugador muere sólo en medio del bosque....¿alguien le oye?. Quizás si, pero lo más probable es que no sea nadie importante.

Si tenéis que morir, morir cerca de alguien que pueda reaccionar ante ello.

Volviendo al ejemplo de los bandidos de antes, si tuvierais la mala suerte de ser asaltados y consideraseis que el fin para vuestro personaje es necesario, no os quedéis en el suelo sin más. Acudid agonizando hasta donde alguien pueda encontraros. Cuando os vean, interpretar vuestra muerte de una forma dramática. Así cuando caigáis os aseguraréis de que alguien os oye y pueda actuar en consecuencia.

iii De la vida y la muerte.

¿Y como hay que actuar?. Bueno, con el mayor realismo posible. Si encontramos un participante muerto, lo más lógico es avisar a alguien por encima de nosotros, quizás un guardia, o a un noble de la zona. Preocuparse por el suceso, que no es algo cotidiano en la mayoría de los eventos. Se transportará el cuerpo hasta donde sea pertinente, y una vez allí, el participante podrá abandonar el evento con la ayuda de los diseñadores de juego.

• Sombras del recuerdo.

Si todo esto fallase, un jugador puede simplemente levantarse, e ir hasta una zona conocida como la estancia de los muertos. Caminará lentamente, con los brazos en cruz sobre el pecho. Aeris es un mundo extraño, donde muchas veces la magia y lo sobrenatural se entremezclan con el mundo real. El velo entre los vivos y los muertos no es muy grueso, y son muchos los que creen ver a aquellos que recientemente han muerto caminar hacia el más allá. A veces las personas creen ver nítidamente a alguien que conocieron, para darse cuenta de repente que no es más que una ilusión, un recuerdo evanescente. Sienten en su interior como esa persona les abandona, mientras la visión de esta se nubla de su mente. Dejan de verla, vamos. La ignoran.

¿Qué es lo que hay tras la muerte?. Bueno, nadie lo sabe exactamente. La mayoría creen en el cielo y en el infierno. Por suerte, los diseñadores de juego creen en la reencarnación

iv De la posible y lo imposible

Buscamos el realismo, buscamos la interpretación. Lo que puedas hacer, puedes hacerlo, lo que no... pues no. Así es en la mayoría de los casos.

Cuando queremos tomar algo, vamos a la taberna más cercana, pagamos una cerveza, y la disfrutamos seguramente hablando con el posadero o escuchando a un juglar. Si deseamos cortejar a una dama buscaremos algunas flores, o le pediremos una prenda antes de acudir a una justa. Puede que busquemos a ese juglar de la taberna para que componga unos bellos versos.

Si nuestro honor se ve ofendido por algún petulante, pediremos una compensación. Nos batiremos a duelo a vida o muerte con la espada, hasta que sólo uno de los dos pueda salir en pie.

¿Por qué entonces cuando queremos atar a alguien utilizamos algún tipo de regla o artificio?. ¿No es más lógico coger una cuerda, y atarle?.

¿Y si creemos que esconde algo entre sus ropajes?. ¿Por qué a veces diseñamos reglamentos para este tipo de situaciones?. ¿Qué tiene de malo registrar a alguien de verdad?.

Por supuesto, tiene que haber límites, normas. La primera es el sentido común.

· Palabras de seguridad:

Durante el juego existirán diferentes palabras que todo jugador está obligado a conocer y a respetar en todo momento que es lo que significan.

Tente: *Tente* se utiliza cuando un participante por cualquier motivo quiere rebajar la interpretación, por considerar que se está acercando a sus límites. Los eventos de Asorr buscan siempre la diversión de todos sus participantes y para ello damos una gran libertad a los jugadores, confiando sobre todo en su madurez. Pero toda persona tiene límites y "*tente*" es la palabra que indicará a todos los presentes que hay que suavizar el juego, sin necesidad de salirse de este.

Por ejemplo, durante un evento un participante puede encontrarse en la situación de verse atado por sus captores. Estos realizarán sobre él los nudos que considerarán necesarios para inmovilizarle, siempre interpretando cierta rudeza al hacerlo. A muchas personas esto les parecerá magnífico. Es una parte de la experiencia que vienen a vivir y disfrutarán enormemente de ella. Otras personas preferirían un trato más suave. Diciendo "*tente*" les hacen saber a todos los presentes que deben medir su interpretación.

Tente es una expresión medieval que significa "contente". Esta puede ser utilizada de muchas maneras durante el evento, camuflado con el trasfondo y la ambientación. "**Teneos** Don miguel, asustáis a las señoras" serviría para avisar a alguien de que consideramos está excediéndose.

Fuera de juego: A veces la situación se va de la mano, ocurren accidentes o es necesario salirse del evento. No es algo que ocurra muy a menudo. Cuando un jugador sufre un accidente o cuando cree que todo lo que ocurre a su alrededor le está sobrepasando puede solicitar un "*fuera de juego*". Esta palabra marca claramente lo que ocurre. El juego se detiene excepcionalmente cerca de esa persona, que acudirá junto a los diseñadores de juego que atenderán sus necesidades.

Es necesario que se comprenda que el "*fuera de juego*" es una situación extraordinaria. Sólo se puede solicitar en momentos de gravedad, y bajo ningún otro concepto. No está permitido salirse de la interpretación para nada, ni para ir a ningún lugar, ni para comentar algo fuera de la ambientación, ni ninguna otra razón que pueda surgir salvo las de emergencia.

Un participante en fuera de juego sólo puede volver al evento tras la mediación de los diseñadores y solo si estos lo permiten.

iv De la posible y lo imposible

· Participante exento:

Existen personas que necesitan por diferentes motivos permanecer alejadas de interpretaciones que pudieran perjudicarlas. A la mayoría de nosotros no nos ocurrirá nada si somos balanceados, atados, registrados, abrazados o golpeados para reforzar una interpretación. Otras personas sin embargo, podrían tener problemas con ello, ya sea de índole físico o personal. Denominamos a estos participantes como “exentos”

Estas personas podrán, con el consentimiento de los diseñadores de juego, portar en el brazo derecho una banda roja que las marca como personas a las que respetar en su deseo de no implicarse tan activamente en el evento y en la interpretación.

Por otro lado, deben someterse más fácilmente a los demás. Posiblemente no sean atadas si fuese necesario, pero evidentemente no pueden aprovecharse de ello para huir.

· Algunos ejemplos de acciones a tener en cuenta durante un evento:

· **Combatir:** Utilizando un arma que previamente haya pasado el test de armas y según las reglas de combate.

· **Pelear:** Interpretar una pelea con los puños, incluso con patadas, con movimientos exagerados y sin fuerza, aunque permitiéndose el contacto físico leve.

· **Atar:** Podemos atar a una persona o un objeto. Si estamos atando a una persona, nos aseguraremos de hacerlo con firmeza, pero evitando hacer daño real. Y si realmente vamos a dejar atado a alguien un rato, mejor hacerlo en una postura cómoda.

· **Robar:** Algunas personas son más amigas de lo ajeno que otras. Sustraer objetos a los demás es tan sencillo o tan complicado como cogerlos sin que se den cuenta, o correr mucho si lo hacen. Algunos objetos de juego no pueden ser robados, al estar marcados con la runa de fuera de juego (Ver más adelante).

· **Esconderse:** Que dependerá de nuestra habilidad de no ser vistos.

· **Torturar:** Interpretación consistente en la técnica del dolor y los consiguientes gritos de la víctima, o lo que proceda. Por supuesto, el dolor es simulado. No consiste esta técnica en producir dolor real, sólo en interpretar entre varias personas que esto está teniendo lugar. La imaginación bien aplicada a este tipo de escenas puede dar mucha vida a un evento.

· **Trepar:** Un jugador puede trepar a aquellos lugares a los que pueda alcanzar. Por supuesto, una cosa es subir un terraplén, y otra muy diferente alzarse hasta una ventana del segundo piso de un albergue. Las acciones temerarias son al final responsabilidad de cada persona, como suele ser habitual en nuestra sociedad.

iv De la posible y lo imposible

· De lo que se sabe y de lo que no se sabe.

Nuestros eventos parten de la premisa de que todo debe tratar de ser lo más real posible. Nos esforzamos por recrear un mundo a nuestro alrededor donde todo sea parte del evento. Esto a veces es una tarea demasiado grande, y muchas veces veremos que hay partes que hay que dejar a la imaginación.

Es importante entender que aquello que vosotros sabéis difiere casi siempre de lo que sabe vuestro personaje. La mayoría de los participantes son personas del siglo XXI, con muchos conocimientos que están muy lejanos de las gentes del medioevo. Y además, mucho de lo que sabemos de la ambientación no lo deberían saber nuestros personajes. Poco sabrá un joven campesino sacro sobre las costumbres y tradiciones jechen de la época. Para un noruego de las islas los desiertos son tan lejanos como lo serían los extraterrestres para nosotros. Nuestros personajes no lo saben todo.

Y por otro lado, nosotros no sabemos todo lo que saben nuestros personajes. Quizás interpretemos a un médico desértico, un astrónomo o un sabio. Muchas personas tienen conocimientos atesorados que quedan muy lejos de lo que nosotros podemos saber.

En estos casos, los conocimientos se atesoran en la biblioteca. En la mayoría de las partidas habrá algún tipo de biblioteca o fuente de conocimiento, donde los jugadores con un trasfondo de conocimiento podrán acudir para buscar todo aquello que necesitan saber y que no saben.

En estos tomos, se encuentra el saber necesario para la interpretación. Por ejemplo, un participante interpreta un sabio jechen con conocimientos sobre el Imperio Antiguo. Don Nuño de Astarloa durante el evento le presenta un objeto extraño de mármol que dice ser herencia de su familia desde hace generaciones. El participante puede no saber nada en ese momento, pero tras interpretar con Don Nuño le dice que revisará sus viejos manuscritos. Acudiendo a la biblioteca, y consultando los tratados sobre el Imperio Antiguo podría descubrir la historia del objeto, y las implicaciones que tiene para el evento.

· De la diferencia del mundo real y el mundo no tan real.

En Asorr, intentamos evitar situaciones extrañas fuera de juego, así que hay que reaccionar a todo lo que ocurra como lo haría nuestro personaje, a menos que un técnico de juego nos explique otra cosa. "¿Que hacéis, Don Julián, con la oreja pegada a un ladrillo y hablando con él?, ¿acaso habéis enloquecido?!!" No hay pausas durante el juego, así que no hay excusas para comportamientos fuera de juego como hablar por el móvil o sobre la liga de fútbol.

Pedimos que la inmersión durante el juego sea total durante toda su duración, por lo menos en los lugares de juego.

El tiempo de juego vendrá definido por el tipo de evento. Algunos eventos durarán una tarde, otros un fin de semana entero, sin rupturas en la ambientación. En estos últimos hasta dormir es un proceso de juego, y los descansos deben ser tomados por los jugadores cuando estos creen oportuno, y siempre permaneciendo en el personaje.

Existen lugares marcados con la runa de Fuera de Juego. Estos lugares están a parte de la interpretación y la recreación. Son principalmente salas de uso de la organización, como la consigna, o los servicios de uso diario donde aseptarnos o lavarnos. Un participante que acuda al servicio lo hará dentro de juego, pero cuando atraviese las puertas marcadas con la runa de fuera de juego deja de considerarse parte del evento hasta que vuelva a atravesar esa puerta.

v De lo que portamos

Es necesario que todos los participantes comprendan que para facilitar y mejorar la interpretación y la recreación, todos los objetos que haya en juego sean lo más adecuados posibles con la ambientación, evitando cualquier tipo de anacronismos.

Antes de empezar el evento, todos los jugadores colocarán sus bolsas y mochilas en una **consigna** facilitada por la organización. No podrán acceder a esta a no ser que sea absolutamente necesario.

En el área de juego sólo podrán mantener aquellas posesiones que parezcan adecuadas para la ambientación. Os recomendamos que traigáis algún tipo de **objeto contenedor**, un saco, una bolsa de tela o parecidos. Incluso un hatillo con tela sirve perfectamente. Esto os servirá para guardar vuestras cosas.

Usad la imaginación. Si queréis por ejemplo, traer algo de bebida o de comida al evento, no lo hagáis en envases de plástico. Envolver una botella en tela sirve para esconderla a la vista. Traer el queso o las galletas envueltas en un trapo las convierte rápidamente en un elemento medieval. Todo puede ser fácilmente escondido con un poco de esfuerzo. El tabaco de liar es apropiado, incluso en pipa. No lo es la cajetilla moderna. Y os recordamos que en la mayoría de los albergues está prohibido fumar.

El uso de teléfonos móviles está restringido durante el evento. Quitádes el timbre, pensad en ello como en el cine. El sonido molestará a todos los participantes inmersos en la ambientación. Si necesitáis llamar, hablar con la organización para hacerlo en un lugar apartado donde no molestéis a nadie.

Evidentemente, el consumo de cualquier tipo de droga ilegal será castigado con la expulsión del evento.

Por supuesto, existen objetos de los que no podemos separarnos. Los objetos de aseo o sanitarios son un claro ejemplo. Simplemente, guardarlos bien en algún tipo de contenedor adecuado.

En cuanto a armas, armaduras y escudos, estas deberán pasar el test de armas obligatorio para ser utilizadas en el evento. El resto de los objetos deben pasar un test de atrezzo para introducirlos en juego. Ver el documento sobre armas, medidas y como pasar el test de armas.

Todos los objetos que introduzcáis en un evento pueden ser utilizados, tocados o cogidos por otros participantes. Un guardia podría quitaros la espada, y negarse a devolvérosela. Un ladrón astuto robaros la bolsa que lleváis en la cintura, con todo lo que esta porte. Esto es perfectamente posible en un mundo de juego real.

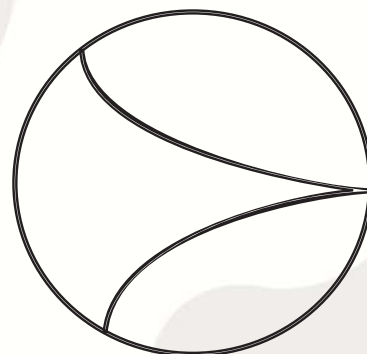
· La runa de " Fuera de Juego "

Pero hay limites. Existe una runa denominada la runa de "fuera de juego". Todo objeto marcado con esta runa es considerado como un elemento fuera de juego. Una bolsa marcada con este símbolo no puede retirarse a un jugador, por que contendrá elementos que no son parte del juego. No hace falta registrar estas bolsas, porque nadie puede usarlas para esconder nada de valor en ellas. Los objetos de fuera de juego sirven para mantener a salvo los elementos que no son parte de la partida.

Al finalizar la partida, todos los objetos que no sean de vuestra propiedad serán entregados a la organización, que los colocará a la vista cerca de la consigna para que sus propietarios puedan recuperarlos.

En la bolsa de fuera de juego pueden entrar elementos de aseo, lentillas, medicinas, móviles, y objetos personales de uso cotidiano. Ningún objeto de juego puede guardarse en una de estas bolsas.

Durante un evento no está permitido el uso de cámaras de fotos u otros medios de grabación. Sólo pueden ser utilizados antes y después de este, debiendo ser guardados durante el transcurso del tiempo de juego. La organización de ASORR dispondrá de técnicos realizando fotografías y vídeos para recordar el evento.



vi Del cambio de reglamento

Este reglamento está orientado a la interpretación. Así es como debe entenderse.

Pero en ASORR no creemos que en un evento sólo deba primar esta. Disfrutamos de la acción y de los combates. Por que una gran parte de las historias están formadas por batallas inolvidables, duelos espectaculares y peligros mortales.

La experiencia nos ha demostrado que los participantes aprecian y atesoran estos momentos de acción. Y en ningún momento es nuestra intención retirarlos del juego. Es más, deseamos potenciarlos.

En nuestros eventos de **Conquista** desarrollamos un reglamento para batallas, combates desarrollados en escenarios que funcionan con velocidad y sin complicaciones. Es un reglamento más orientado hacia la acción, las batallas y la guerra.

El reglamento interpretativo tiene muchas ventajas, pero no sirve para representar estos juegos de batallas. Al morir los jugadores de un sólo golpe o impacto, la esperanza de vida es muy corta, y por tanto estos enfrentamientos no durarían más que unos minutos.

Buscando la diversión y anteponiendo esta a prácticamente todos los factores (salvo quizás, la seguridad) creemos que los momentos de acción en grupo deben utilizar el reglamento desarrollado en **Conquista**.

- **Reglamento interpretativo:** Refuerza la representación, el drama y las historias. Busca la interpretación de los participantes, y sus combates son rápidos y letales, con lo que la mayoría de los jugadores optarán por otras vías antes de desenfundar los aceros. Aún así pueden darse duelos épicos y escenas memorables.

- **Reglamento de batallas:** Refuerza la competición, el juego y el deporte del combate. Durante las batallas los jugadores disfrutarán de horas de diversión, sin preocuparse tanto por sus personajes o la muerte, sino por cumplir sus objetivos de grupo luchando contra sus adversarios. Los personajes tienen muchos más puntos de vida, favoreciendo la duración de los combates y la diversión.

· Cambiar de un reglamento a otro

Es posible que durante un evento se de una situación por la cual el reglamento cambie. Esto podría ocurrir, o no. Existen dos formas de cambiar el reglamento, una es mediante las "campanas de combate" y el otro mediante la llamada de un líder militar a la orden de "A la Batalla":

- **Campanas de combate:** En el terreno de juego se escucharán unas campanas características que resonarán durante una serie de tañidos, avisando a todos los participantes del cambio de reglamento. Las campanas tocan a rebato cuando se va a producir una batalla, que es lo que se hacía en la edad media cuando venían los enemigos.

- **A la Batalla:** Estas palabras de juego dictadas por un líder militar sirven para dar paso al reglamento de batallas. Tras sus palabras, todos los participantes congregados a su alrededor alzarán sus armas a su alrededor.

Generalmente ambos métodos se usan a la vez.

Los diseñadores de juego prepararán el evento de forma que las situaciones de combate se desarrollen claramente, de forma que todos los jugadores de acción puedan disfrutar de ellas.

vii Resumen del reglamento

· Existen diferentes niveles de heridas:

- **Sano:** Estado de salud óptimo
- **Herido leve:** Tras recibir un impacto superficial o leve. Es un rango meramente interpretativo.
- **Malherido:** Tras recibir un impacto contundente o varios leves. El jugador queda prácticamente incapacitado por el dolor, que se centra en la zona del impacto.
- **Muerto:** La muerte sólo se produce voluntariamente. De otra manera, el jugador se considera malherido.

· Armaduras:

- **No metálicas:** Este tipo de armaduras aguantan un impacto en su superficie. Dos con planchas de metal.
- **Malla:** Las cotas de malla pueden absorber tres impactos en su superficie.
- **Metal:** Las armaduras metálicas confieren total inmunidad en la zona en la que se porte.
- La protección de la armadura se recupera tras cada combate.
- Todo impacto debe interpretarse claramente.

· Curación:

- **Curación:** En manos de participantes con el trasfondo adecuado. La curación es lenta y debe interpretarse.
- **Muerte:** En caso de muerte, acudir a la estancia de los muertos con los brazos cruzados sobre el pecho. Otros jugadores pueden discernir nuestro fantasma, el recuerdo de lo que fuimos una vez, pero no pueden interactuar con el fallecido.

· Palabras de seguridad:

- **Tente:** Contén el juego y la interpretación para adecuarla a la petición del participante.
- **Fuera de juego:** Un jugador que pide fuera de juego lo hace por una causa grave, y debe acudir a ver a la organización del evento. No se puede entrar en fuera de juego bajo ningún otro motivo.
- **Un jugador puede** hacer todo lo que pueda representar. De esta forma puede atar a otro, correr, saltar, trepar, esconderse,.....etc, de acuerdo a sus propias capacidades físicas o a su astucia.
- **Un jugador sabe** a veces más que sus propios conocimientos. Si por su trasfondo tiene algún conocimiento en concreto puede acudir a la biblioteca a informarse sobre este.

· **Durante el evento** un jugador sólo tiene acceso a **objetos de juego** que sean acordes a la ambientación. Las bolsas o contenedores marcados con la runa de fuera de juego no pueden ser robados, tocados o alterados ni usados en el propio beneficio del jugador.



· **Cambio de reglamento:** El cambio de reglamento se realiza para participar en combates y batallas. Se realiza mediante dos métodos, el tañido de unas campanas o el grito de un líder militar "A la batalla"