



IL CAPO: una historia de pasión y
(des) encuentros.
El primer rol en vivo de autor de
Ragnaröl Eventos

Il Capo es un rol en vivo que nace con la intención de trasladarnos al inicio de unos alternativos años 60 y ponernos en la piel de miembros de las familias más relevantes de lo que queda de la Cosa Nostra. Se explicará tanto la historia alternativa como los cambios con respecto a la realidad americana de los años 60, pero antes que nada queremos destacar que el machismo y la homofobia no entran dentro de la lógica de esta sociedad americana alternativa, ni siquiera del cerrado mundo del hampa. Todos los personajes han sido construidos para ser interpretados independientemente por un hombre o una mujer o cualquier persona que se encuentre dentro del espectro no-binario y lo mismo pasa con sus relaciones interpersonales. Si tienes problemas con que tu personaje esté casado, enamorado o liado con una persona de tu mismo sexo: lo siento, ésta no es tu marca de Bourbon, hay muchos otros roles en vivo.

En cuanto a reglamento de juego, habilidades... Es un evento en el que lo que hay es lo que ves, con muy pocas normas y muy pocas situaciones “fuera de juego”. Es un rol en vivo de intrigas, política, traiciones, amor y odio pero también de autocontrol, en el que el fin justifica los medios, en el que los intereses pueden estar por encima de las emociones. O no.

En cuanto a tiempo de juego pretendemos que sea lo más cercano posible a un evento non-stop. Aún no hay un horario definitivo pero, en cualquier caso, se buscará maximizar las horas de juego y, en caso de haber pausas, serán las menores posibles. Para aquellos a los que la intensidad se les haga muy cuesta arriba o que necesiten (por el motivo que sea) un momento de desconexión: se habilitarán zonas de descanso fuera de juego tanto en interior como en exterior. (Todos necesitamos parar de vez en cuando).

En cuanto a cómo queremos que se viva este REV: Desde Ragnarö1 pretendemos que este evento despierte vuestras emociones, que lo viváis con la pasión propia de

estos gángsters. Queremos que viváis un evento visceral y al mismo tiempo que vuestros personajes se vean entre la espada y la pared, entre dejar que sus emociones tomen las riendas o contenerse para no afrontar las consecuencias.

En este evento formarás parte de la Cúpula de una de las familias que han sido invitadas a un cónclave secreto. En él se intentará restaurar el orden en la Cossa Nostra, la cual se sumió en un caos hace un par de años cuando el FBI acabó con la Comisión. Desde entonces ha habido una guerra sin cuartel para repartirse los despojos. Las calles se han llenado de sangre y eso no ha hecho más que reforzar el control policial, haciendo que muchos de los capos acabaran en prisión. Los que os reunís, en terreno neutral y apartado de las ciudades (y de las miradas indiscretas) sois los que quedáis: las familias más importantes que han sobrevivido. Vuestro objetivo teórico: acabar con la guerra y restaurar el Orden, ¿cómo? Llegando a acuerdos con vuestros enemigos y tal vez, sólo tal vez, una figura será capaz de erigirse sobre los demás y conseguir que lo nombren Capo di Tuti Capi.

Datos de Interés:

FECHAS del 24 al 26 de Abril de 2024.

PRECIO DEFINITIVO PARA TÍ Y TU "FAMIGLIA" 165€ por persona.

Precio Normal: 235€ Descuento de 1^a Edición: 70€

INCLUYE: Alojamiento en pensión completa en Hostel los Avellanos, desde la tarde del 24 hasta el mediodía del 26 (comida del 26 incluida).

HORARIO: Recepción Viernes de 18 a 20 horas. Salida el Domingo de 15 a 17 horas.

LOCALIZACIÓN: Albergue los Avellanos. Piloña, Asturias. Crta. Espinaredo-Riofabar KM 7, 2

SERVICIO DE RECOGIDA:

Ofrecemos un servicio de transporte desde las estaciones de tren y autobuses de Oviedo y también desde el aeropuerto de Asturias. Te recogemos y/o te devolvemos a tu estación personalmente y te llevamos cómodamente hasta el albergue. Horario pendiente de concretar. Precio 20€ el viaje, 40€ ida y vuelta.

SEGURO DE CANCELACIÓN: Proporcionamos la opción de añadir un seguro de cancelación al evento para asegurarte de que tienes las espaldas cubiertas. Sin él te acoges a la política de cancelación general explicada más abajo. Coste de 25€.

¿QUÉ DEBES TRAER?: Ropa acorde al personaje y muchas ganas de rolear. No necesitas armas ni nada semejante, aunque para esto puede haber excepciones, habla con tu máster al respecto.

PREINSCRIPCIÓN: Se realizará a través del siguiente formulario de google. En unas 48 horas de recibir tu solicitud te responderemos por mail para confirmarte si has podido acceder a una de las plazas y te daremos 5 días de plazo para que realices el pago de la reserva o completa y nos envíes un e-mail con el recibo.

https://docs.google.com/forms/d/1XAdFO-AEYugWf0aTA0oL6Uj-WtMwAs040Yv_BXbg0Q/edit

CONTACTO: inforagnarol@gmail.com Nuestra web

Instagram: @ragnaroleventos

FORMA DE PAGO: Una vez recibido el e-mail de confirmación de plaza tendrás 5 días para realizar el pago. NINGÚN PAGO DEBE REALIZARSE ANTES DEL 1 DE ENERO DE 2024. Los datos de pago son los siguientes:

Beneficiario: Aventura Norte

Concepto: Y1, nombre y primer apellido (según DNI) del participante. Ejemplo "Y1 Vito Corleone"

Cuenta: Caja rural de Asturias

IBAN ES37 3059 0029 0325 4259 1223

RECUERDA: ENVÍA EL RECIBO A NUESTRO E-MAIL.

ASIGNACIÓN DE PLAZAS: Las plazas se asignarán en estricto orden de inscripción según el formulario y siempre y cuando se realicen los pagos (y se envíe el recibo) dentro del plazo establecido. Sin embargo en la elección de familia se priorizará las inscripciones grupales sobre las individuales. La inscripción individual en ningún caso perderá su plaza en el evento por este motivo pero sí podrá ser desplazado a una familia no seleccionada para cubrir un hueco. Para las inscripciones grupales se tendrá en cuenta el último miembro del grupo en inscribirse. Si dos grupos están interesados en la misma familia priorizará el grupo que la complete primero por número de miembros inscritos.

POLÍTICA DE CANCELACIÓN Y DEVOLUCIÓN:

Dos meses antes del evento: devolución del 100% del importe.

Entre 2 meses y 1 mes: devolución del 50% del importe

30 días o menos: No hay devolución salvo si se ha pedido el seguro de cancelación.

TELÉFONOS MÓVILES: Por trasfondo los teléfonos móviles no han sido inventados por lo tanto no debería verse ninguno en la partida, pero además de eso, el albergue se encuentra en una zona rural sin cobertura, por tanto no podrás ni recibir ni enviar nada. Vienes a desconectar, ¡disfrútalo! Si por cualquier motivo no puedes mantenerte desconectado en todo momento, existe la posibilidad de acudir a zonas con cobertura (a unos 15 minutos andando o 2 en coche). No te retendremos pero deberás avisarnos antes de salir (para saber en todo momento si

falta alguien) y te recordamos que cualquier salida conlleva desconectar del evento, con los problemas que eso conlleve para tí (a la hora de volver a meterte en el papel) y también para aquellos otros que puedan necesitar de tí en ese momento concreto en el que no estás. Así pues, recomendamos que esas salidas se minimicen al máximo.

TABACO, ALCOHOL Y DROGAS: El albergue y toda la zona exterior que comprende es un lugar libre de humos. Para fumar habrá que salirse a una zona exterior fuera de juego. El consumo de drogas ilegales está totalmente prohibido, y el alcohol estará restringido al bar de juego que abrirá sólo en momentos puntuales. Entendemos que nada es más propio de un grupo de mafiosos que tomarse un bourbon de la que echas una partida de poker, y por ello se ofrecerán opciones tanto alcohólicas como simuladas. Los personajes pueden acabar drogados o bebidos, pero los jugadores deberán estar en completo control de sus acciones en todo momento, así que el alcohol servido estará controlado off-rol. Contamos con vuestra total colaboración en este sentido.

MENÚ:

Creemos que un evento como este pide un menú acorde tanto en su diseño como en su calidad. El Albergue los Avellanos tiene cocina propia y estamos más que habituados a recibir múltiples grupos por lo que siempre se podrán realizar modificaciones adecuadas a cualquier alergia que se pueda tener, y buscaremos que dicha alternativa sea lo más semejante posible a la principal.

El menú puede sufrir variaciones para ajustarse a la temporalidad pero la base es la siguiente:

Viernes Noche: Pizza y Helado de postre.

Sábado Mediodía: Entrantes variados mediterráneos (hummus, provolone, embutidos...) y Carne Asada de Segundo y yogurt griego de postre.

Sábado Noche: Lasaña al horno y postre casero.

Domingo al Mediodía: Cocido de Garbanzos. (Esta comida ya se hará completamente fuera de juego)

¿QUÉ ESPERAR DE ESTE ROL EN VIVO?

- Un trasfondo corto, pero bien elaborado para generar una gran cantidad de oportunidades de trama.
- Fichas sencillas pero con profundidad y oportunidades de desarrollo personal, independientemente del puesto en la Famiglia que ocupe el personaje.
- Tramas abiertas principalmente jugador contra jugador, vosotros sois los protagonistas al 100% y vuestras acciones y decisiones llevarán al vivo y a vuestros personajes a una situación u otra.
- Nada (o muy poco) de escenas pre-escritas por la organización. Nosotros pondremos el marco, y lo trabajamos tanto como sea posible, nuestros pjs reaccionarán en base a lo que hagan los pjs, pero no hay nada escrito que tenga que pasar.
- Pocas mecánicas de juego, muy basado en lo que ves es lo que hay.
- Muchas horas de juego, reduciendo al mínimo el tiempo fuera de juego.
- Una dinámica en la que tanto el juego más cerebral como el juego más pasional.
- Agresividad, amor, odio, PASIÓN. Al menos eso es lo que buscamos, pero estará en vuestras manos jugarlo así.
- Un buen menú, enamorados del concepto “gastrolarp” intentamos estar a la altura.

TRASFONDO

En un Estados Unidos alternativo, relativamente semejante al histórico pero con unas pequeñas variaciones. Algunos cambios en la política (que se describirán posteriormente) y a nivel social. En lugar de encontrarnos con unos aburridos y mustios años 50 dominando por completo tanto la moda como los aspectos sociales, en esta américa alternativa los años 20 se han mantenido vivos, al menos en parte resurgiendo después de la segunda guerra mundial. La bonanza propia de haberse convertido en la primera potencia mundial ha llevado a que, al menos una parte de la sociedad haya querido mantener un estilo de vida más libertino y que le conlleve también una estética más abierta. ¿Significa esto que el auge de los valores familiares del capitalismo americano han desaparecido? No en absoluto, significa que su dominancia no es completa, así pues habrá diferentes posibilidades de caracterización para los personajes, desde una estética pura y dura de los años 50 de la vida real, hasta versiones actualizadas de los años 20 y primeros remanentes de los 60 (momento en el que nos encontramos).

Otro cambio fundamental en esta América alternativa es la cuestión de la relevancia de las mujeres y de la homofobia. Las mujeres son socialmente aceptadas completa y absolutamente igual que los hombres y todos nuestros personajes van a ser creados sin tener en cuenta el género. Una mujer podrá ser Capo, Consigliere, Soldado o cualquier otra posición de la familia, y no será una situación excepcional sino algo socialmente aceptado como "lo normal". Lo mismo pasará con la orientación sexual de los personajes: no se tendrá para nada en cuenta el género de los jugadores. Si dos personajes son pareja lo son, independientemente de que los interpreten un hombre y una mujer, dos hombres o dos mujeres y por canon será aceptado socialmente como "lo normal". Si no tienes ningún problema en interpretar a un sicario asesino, pero sí lo tienes en interpretar que tienes una pareja de tu mismo sexo, lo sentimos, este vivo no es para ti, gracias y cierra la puerta al salir.

Situación Inicial

La Comisión ha caído. En un cambio radical de la política del FBI se ha ido a por los líderes de las 5 familias que llevaban gobernando la mafia a lo largo y ancho del país durante los últimos años. Preocupados de esconderse sólo del gran público, sabedores que J. Edgar Hoover negaba su existencia y no iba contra ellos no hicieron lo suficiente como para mantener ocultos sus negocios a una investigación criminal con todas las de la ley. Descabezadas las 5 grandes familias y con sus organizaciones patas arriba son otros los que han tomado su lugar. Al no tener ningún órgano regulador, ni nadie con poder para hacerse respetar por todos, las diversas familias se han dividido y han luchado entre sí en una sangrienta guerra por el control de negocios y territorios. Esto ha llamado aún más la atención de las autoridades lo que ha llevado más dificultades para operar y más detenciones. El dinero sigue corriendo a espaldas pero la situación se ha vuelto muy peligrosa para las cúpulas, y eso es algo que no ocurría durante la época de la Comisión.

La gravedad del asunto es tal que ha afectado a otros grupos de poder, tanto que ha llegado a realizarse una mediación lo suficientemente poderosa como para tener efecto.

Diez familias se van a juntar por primera vez, en terreno neutral y apartado de los ojos del mundo. Il Capo di tutti capi es la frase más mencionada, aunque muchos no pretenden ser tan ambiciosos y se conformarían con que saliese algún acuerdo de la reunión. ¿Será posible que todos estos enemigos se pongan de acuerdo? ¿Acabarán la reunión con un nuevo baño de sangre?

La tuya es una de esas familias, ¿acudirás?

Las Familias

El orden natural que rige la Cossa Nostra es el mismo que rige nuestro REV. Tu *famiglia* es lo más importante, aquellos que más cercanos son y a los que más quieres (o más odias). Tu personaje será una de las escasas personas que han sido invitadas a esta reunión. Cada familia tendrá cuatro representantes (con las posibles excepciones de los Bonnano y los Outfit que podrían llegar a ser 6) Una vez hayáis elegido familia trabajaremos conjuntamente en el desarrollo de sus miembros. Las familias serán grupos cerrados, compartirán habitación, historias y tramas. ¿Significa eso que todo lo que hagas estará relacionado con tu familia? No, ni tampoco que todos sus miembros sean fieles. A esta reunión sólo acude la cúspide de cada familia, no todas estarán formadas por el mismo “tipo de miembros”, en algunas serán directamente los lazos sanguíneos más cercanos al don (o a la doña) otros tendrán a su consigliere, quizás algún Capo importante, guardaespaldas... La lista definitiva no está cerrada y (hasta cierto punto) puede personalizarse con la inscripción. No tendréis libertad absoluta en el desarrollo del personaje pero sí que habrá una serie de decisiones relevantes que podréis tomar (si queréis, sino nos encargaremos nosotros)

Un recordatorio importante: si venís en grupo y queréis la misma familia debéis indicarlo todos en la inscripción.

A continuación os pasamos un poquito de la información que todo el mundo conoce sobre las diversas familias para ayudaros a elegir.

Bonnano. - Familia de Nueva York. -Últimos supervivientes de las 5 familias que regían la ciudad y el país. Los Bonnano han quedado terriblemente debilitados, pero al mismo tiempo están en una posición que les permitiría acumular más poder que nunca. El caos de la ciudad es un problema y al mismo tiempo una gran oportunidad, al fin y al cabo son los últimos que quedan de la vieja escuela, probablemente los que más derecho tienen a reclamar el puesto. Sus negocios tocan

todos los palos: contrabando, drogas, juego ilegal, extorsión y si bien su influencia política ha bajado mucho (las redadas en los periódicos y los cadáveres en las calles alejan a los políticos) aún son los más influyentes de Nueva York.

Espósito. -Familia de Nueva York. -Los Esposito trabajaban para la familia Gambino, no eran una familia en sí misma, pero su capitán era respetado. La decapitación de los Gambino y la negligencia de sus sucesores les impulsaron a ir por libre. Con mucha violencia y una manera nueva de hacer las cosas, sin casarse con nadie ni respetar muchas de las tradiciones, los Esposito se han hecho con un nombre y sin duda con una parte importante del poder en Nueva York. Representan el violento presente y puede que el futuro.

Outfit. - Familia de Chicago. Hablar de la familia Outfit de Chicago es hablar de tradición, es hablar de los viejos buenos tiempos, de la ley seca, de Al Capone y de su imperio. Sin duda los mejores tiempos pasaron pero están sabiendo resurgir en los ´60. Ellos ya pasaron por una gran crisis precisamente con el fin de Capone y tal vez por eso estaban mejor preparados que otros para enfrentarse a lo que les ha venido encima. Han tomado un firme control sobre su ciudad, acabando rápidamente con aquellos que hacían más ruido e incluso han empezado una oleada expansionista. Detroit, Filadelfia e incluso Boston tienen delegaciones de la familia Outfit. Son sin duda un gran poder a tener en cuenta, pero tienen pocos aliados fuera de su círculo. Laboratorios de drogas, juegos y extorsión son sus actividades preferentes.

Fiore. - Familia de New Jersey. - Cuando los Genovese cayeron la guerra por el control de New Jersey fue terrible. Muchos optaron por la violencia directa y extrema. Los Fiore se mantuvieron a parte. Siguieron haciendo lo suyo, se mantuvieron neutrales, pagaron cuando se lo pidieron, e incluso sirvieron como moderadores de negociaciones de paz. Muchos dicen que mientras de cara hacían eso por la espalda fomentaban que la guerra siguiera avanzando y que los demás

pretendientes al trono de los Genovese se desgastaran. Fueron ampliando su protección a otros grupos pequeños, hasta que se convirtieron sin lugar a dudas en el pez más grande. Nadie los vio venir pero en una de esas negociaciones de paz demostraron su fuerza y salieron convertidos en la familia hegemónica de New Jersey.

Magaddino. - Familia de Buffalo - Vuestra familia tiene sus raíces en la época de la prohibición. No llamasteis tanto la atención como la mafia de Chicago y precisamente por eso os ha ido mejor. Vuestra línea de contrabando con Canada os convirtió en los grandes proveedores de las 5 familias de Nueva York, y siempre habéis estado supeditados a ellos. Nunca os ha gustado que os miraran por encima del hombro pero no teníais el músculo para reclamarlo. Ahora las tornas se han cambiado (al menos en parte). Os habéis mantenido más o menos intactos pero vuestros negocios se resienten precisamente por los líos que tienen en la Gran Manzana. Tenéis un gran dominio sobre los sindicatos, y os habéis hecho con el control de la droga en esta zona del país, pero necesitáis que las cosas que calmen y poder seguir llevando vuestro producto y el de otros a toda el norte de la costa este.

Tocco. - Familia de Detroit - Los Tocco de Detroit han destacado como muchas otras familias por el control sobre el juego ilegal y las drogas, pero de toda la Cosa Nostra son los mayores especialistas en extorsión y secuestros. Precisamente un secuestro que salió mal atrajo mucho la atención y acabó con el FBI llamando a las puertas de muchos de los Tocco. Su influencia se debilitó y si bien siguen siendo la familia principal de Detroit han visto su territorio disputado. Siempre han tenido problemas con los Outfit, pero ahora las rencillas van a más ya que éstos han osado expandir su territorio hasta las afueras de Detroit. Los Tocco están heridos, pero no muertos y están más que dispuestos a dar batalla hasta el final.

Bruno. - Familia de Filadelfia. - Los Bruno siempre se han caracterizado por no llamar la atención, lo que ha hecho que hasta ahora ninguno de sus grandes capos haya sido capturado por el FBI. En una ciudad muy violenta como es Filadelfia ellos han optado por una actitud casi silenciosa. El fraude y el juego manipulado ha sido su principal fuente de negocios, negándose a participar en el tráfico de drogas. Sus negocios igualmente han sufrido por los problemas de la guerra de bandas, ya que es muy difícil mantenerse en silencio cuando todo a tu alrededor está en llamas. Paso a paso se van haciendo con toda la ciudad aunque les ha salido una férrea competencia en los Outfit que acaban de llegar con intención de asentarse y no tienen problema en hacer todo el ruido necesario.

Santoro. - Familia de las Vegas. -Los Outfit y los Civella han sido descabezados en Vegas lo que ha aprovechado la Familia Santoro para dar un paso al frente y hacerse con la hegemonía sin derramar sangre. Sabedores de que si apretaban demasiado se les podía volver la jugada en contra los Santoro han sido benévolos en su victoria y han llegado a un acuerdo con ambas familias permitiéndoles mantener una parte de sus negocios siempre y cuando no se salgan de sus territorios y mantengan el nivel de violencia controlado. Sangre en las calles del Patio de Recreo de América llama mucho la atención y ninguno quiere que eso pase. Los Santoro empezaron controlando los negocios de prostitución y de ahí saltaron a los casinos. Ahora llevan todo tipo de servicios de compañía de la más alta calidad, evitan el tráfico de drogas y buscan que sus negocios pasen desapercibidos de las autoridades. Tienen en nómina a una gran parte de los altos funcionarios de la ciudad pero sólo harán la vista gorda si se evita la violencia.

Trafficante. - Familia de Tampa. - Ninguna Familia ha crecido tanto en los últimos años como la Trafficante. Santo Trafficante Jr. llegó al poder y revolucionó la forma de trabajar. Afianzó su alianza con la mafia cubana, modernizó a la Familia y cambió para siempre la forma de introducir marihuana en los EEUU. Su buena relación con los Maggadino hizo que su red de contrabando y distribución se

extendiera desde México hasta Canadá. Todo era alegría en la familia con su joven líder, pero Santo ya no está. Hace unos pocos meses fue abatido en una redada del FBI. La Familia sospecha de un soplo de algunos rivales, y esas sospechas se desplazan hacia Miami. Con su hijo demasiado joven para hacerse cargo la sucesión está disputada. De momento nada se ha roto y no ha empezado a correr la sangre, sus enemigos externos esperan a que se despedacen entre ellos, aunque puede que pronto se cansen de esperar.

Caputo. – Familia de Miami. – El poder en Florida siempre ha estado en Tampa, sin embargo si hay alguien dispuesto a cambiar eso es la Familia Caputo. Han ascendido de lo más abajo posible y ahora han probado las mieles del éxito y quieren un trozo más grande del pastel. Su líder era un simple matón, y ahora que dirige una Familia muchos lo desprecian por ello. Sin embargo él recuerda que todas las grandes Familias empezaron así, con un matón que ascendió. Los Caputo se han ganado su puesto en la mesa y no toleran que se les desprecie. La alianza de los Trafficante con los cubanos les habían puesto en una mala posición, aunque ellos estaban mucho más implantados en México. Ahora con la muerte de Santo la incertidumbre se extiende sobre Florida y los Caputo están dispuestos a sacar partido. Más directos y aunque peor dotados para el contrabando que sus colegas de Tampa, los Caputo tienen una fuerte red de extorsión y juego ilegal con la que complementan el tráfico de narcóticos.

SISTEMA DE JUEGO

El sistema de juego básicamente no existe más allá del “lo que ves es lo que hay”. Habrá algunas mecánicas especiales para ciertas circunstancias que se explicarán en su momento pero que serán sencillas de entender *in situ* sin falta de haber recibido formación específica. Los talleres del primer día serán cortos y sencillos.

Muerte en Juego: La muerte debería ser algo totalmente excepcional en el juego, al menos hasta la última mañana. Queremos que podáis entrar en el mundo de las bravuconadas, de los conflictos intensos, de la fiereza incluso, pero sin llegar a la muerte. Una pelea puede dar mucho juego en un evento en el que todos tendréis que negociar, alguien podría sentirse intimidado, o llenarse de ganas de venganza, o cualquier otra opción, pero las muertes deberían estar limitadas.

No hay sistema de vida ni de muerte, un veneno puede no ser letal, un disparo puede fallar, y de una puñalada te puedes recuperar, pero os pedimos que juguéis con vuestro sentido común. Intentad no ser letales demasiado pronto, dadle la opción al otro de sobrevivir, y lo mismo pero al revés, si claramente me han matado y ya estamos en domingo: qué mejor final que morirme digna y épicamente.

Armas, venenos y demás: No está permitido traer armas al evento, ni siquiera de sofcombat. Por supuesto habrá excepciones, habla con tu máster para ver si esa réplica tan chula que tiene podría colarse de una u otra manera, o si encaja especialmente en tu personaje el llevar un cuchillo oculto y quieres traer el tuyo personal. La invitación especifica a vuestros personajes que no se quieren armas en el recinto, pero habrá armas en el recinto. La organización proveerá a aquellos personajes que vayan a tener una y es posible que se encuentren otros objetos que puedan servir como tal. Pistolas de fulminantes, armas de sofcombat, colorante alimentario como veneno... Serán claramente identificables, así como sus efectos. No queremos desvelar más en este documento, pero os aseguramos que no habrá dudas de si algo es un arma válida o no y de cuál es su uso y sus consecuencias.

NOTA FINAL

Como hemos dicho este es un evento en el que queremos que vengais con ganas de interpretar, con ganas de competir entre vosotros, con ganas de meteros en vuestros personajes y aprovechar todas las oportunidades que pondremos a vuestra alcance.

Si nos gustasen las etiquetas, hablaríamos de un evento de tipo nórdico, donde prima el player versus player pero en el que se busca por principios priorizar el play to lift, play to drama e incluso play to lose. No es un sandbox en su creación pero sí en el desarrollo de la partida, porque una vez que empiecéis a jugar tenéis toda la libertad de elegir vuestros caminos.

No nos gustan mucho las etiquetas, así que preferimos hablar de un evento en el que priman las tramas y las interpretaciones, y recordad especialmente que la organización no va a ser intervencionista, más allá de aquellas cosas que sean lógicas para nuestros personajes.

Vosotros sois los protagonistas, nosotros creamos el marco y el ambiente en vuestra mano está todo lo demás. Ese es nuestro principal compromiso con vosotros.