

**VAMPIRO EDAD OSCURA**  
20º Aniversario

# Lágrimas de Toledo

## El Legado de Alarcos

Un evento de Madrid by Night

# Presentación

“El Legado de Alarcos” es un evento de Rol en Vivo inmersivo que pretende crear una atmósfera de peligro, misterio y terror. Situado cronológicamente en el siglo XII y basado en el trasfondo de *Vampiro: Edad Oscura 20 Aniversario*.

Se trata del segundo evento de este tipo que hacemos y podemos decir sin rubor que hemos aprendido muchísimo de los errores del evento anterior. Esta vez queremos hacer mejor las cosas y también ir un poquito más lejos en cuanto a interpretación, atrezzo e inmersión emocional. Creemos que estamos preparados para dar ese paso y os agradecemos que lo deis con nosotros.

En consecuencia, esperamos que cada jugador y jugadora se dispongan a dejarse llevar a un mundo feudal, oscuro y brutal, cuyas noches son incluso más aterradoras que las actuales. Que estén dispuestos a dar lo mejor de sí mismos, como nosotros lo estamos.

¿Preparada/o para 1195?

## Nuestra visión

En este evento queremos dejarnos llevar. La idea es que el ambiente, las emociones y el misticismo oscuro de los Vástagos medievales sean el motor de toda la partida, que gobiernen nuestras decisiones y se impongan a cualquier otra consideración, exceptuando, por supuesto, la seguridad de las personas.

Esto no quiere decir que no vaya a existir un sistema, como existirán también fichas y trasfondos para cada personaje, pero el sistema debe ser siempre secundario frente al desarrollo de la historia. Queremos contar una historia, vivir en esa historia durante el tiempo que dure el evento, y para ello hay que estar dispuestos a darle prioridad a esa “ficción común” antes que a las estadísticas y las “tiradas de dados”.

La Edad Media no es una época fácil, ni siquiera para los miembros de las clases sociales más favorecidas. La muerte es una constante en todas las etapas de la vida, tan común que no se trata como se haría en la actualidad. Y luego están los monstruos, claro. Porque los monstruos existen, eso lo sabe todo el mundo. Lo que no sabe todo el mundo es que muchos de esos monstruos tienen el mismo aspecto que ellos. Eso son los vampiros. Monstruos ocultos entre sus presas.

Obviamente cada vampiro tiene su personalidad, cada Clan tiene sus particularidades y cada facción sus creencias. Por supuesto. Puedes crear un monstruo amable. Pero no hay que perder de vista que los vampiros no son humanos, ni tampoco bestias apacibles. Son depredadores con poderosos instintos homicidas, ambiciosos y paranoicos en la mayoría de los casos, con pasiones oscuras que devoran sus almas inmortales. Ese es el tipo de personajes que queremos hacer. Ya se regocijen en su naturaleza o luchen contra ella, queremos ver monstruos.

También queremos mantener una cierta coherencia histórica, aunque por supuesto es imposible que sea completa y la supeditaremos a la creación de un ambiente y una trama emocionantes. Pero la caracterización de los personajes y el atrezzo en general deben ser lo más acorde posible a la época en que se desarrolla la partida (año 1195). Dentro de nuestras posibilidades, intentaremos crear el ambiente más adecuado y ayudar a quienes necesiten apoyo con la construcción de sus personajes.

## **Trasfondo de la partida**

El juego está situado en el otoño de 1195. El 19 de Julio de ese mismo año se ha librado la Batalla de Alarcos, que enfrentó a la hueste de Alfonso VIII de Castilla con la del Califa Almohade Abu Yaqub Yusuf, resultando en la estrepitosa derrota del cristiano.

Durante todo el siglo los enfrentamientos entre los reinos cristianos han provocado el debilitamiento constante de todos ellos, pero los musulmanes hicieron otro tanto al enfrentarse unos Reinos de Taifas contra otros. La desunión y los conflictos internos han impedido que exista una auténtica estabilidad en la Península Ibérica.

La derrota de Alfonso VIII de Castilla no sólo ha supuesto un durísimo revés para el reino y la pérdida de territorios, si no que ha indignado a sus aliados de León y Navarra por no esperarles para la batalla y les ha vuelto contra él. Los almohades están a las puertas de Toledo y nadie sabe cuándo podría producirse el ataque que ponga cerco a la ciudad.

En la capital del Reino de Castilla, los vampiros cristianos, musulmanes y judíos convivían, no sin cierta tirantez pero de forma efectiva, desde que la ciudad fuese tomada por Alfonso VI en 1085. Los acuerdos de convivencia no fueron fáciles y costaron la existencia a un puñado de Vástagos, pero se logró un consenso. Ese frágil equilibrio podría quedar totalmente aniquilado si los vampiros almohades

aprovechan la situación para atacar la ciudad, por no hablar de los presagios aciagos que desde hace un tiempo se ciernen sobre Toledo.

## **Ambiente**

Los aliados de hoy pueden ser los enemigos de mañana. La religión une, pero no tanto como la necesidad o la ambición. Esta es la realidad de los reinos ibéricos.

Los humanos de la época eran, en su gran mayoría, siervos sin apenas medios para vivir, analfabetos e incultos. Educados, eso sí, en la religión, las costumbres y tradiciones de su región, y en la obediencia a sus señores feudales. En la Península Ibérica, la mayoría de los siervos se dedicaban a la agricultura, seguida por la ganadería y la pesca de bajura, según la zona. Por supuesto había artesanos, soldados y comerciantes, pero estos disfrutaban de una vida algo más acomodada y tenían cierta preparación. Todos ellos viven temerosos de Dios, del Rey y de los Nobles a los que sirven, cuyas voluntades pueden dar o quitar la vida.

Los nobles se ocupaban, en teoría, de la protección y administración de las tierras que les habían correspondido, teniendo derecho a la explotación de las mismas. Pese a su riqueza, muchos poseían una cultura poco mejor que la de sus vasallos, pero tenían cierto acceso a ella. En el caso de los varones, la guerra era su ocupación prioritaria.

Los miembros de la Iglesia, monjas/es, sacerdotes y preladados, poseían también tierras y derechos, muchos privilegios e incluso ejércitos propios. En muchos casos actuaban de facto como señores feudales y debían lealtad al Papa y al Rey simultáneamente. Mención aparte, las Órdenes Militares, a medias religiosas y a medias de caballería.

En cuanto a los vampiros, sus rivalidades suelen ser más estables y duraderas que las de sus peones mortales, pero las alianzas pueden cambiar de una noche a otra si el premio es lo bastante apetecible. Poderosas alianzas y aterradores señores inmortales controlaban los núcleos de población de los reinos. La tasa de mortalidad era muy elevada y las guerras diezman los pueblos, por lo que la sangre era un bien que nadie podía desperdiciar a la ligera. Ni los esclavos humanos.

Los movimientos de los reinos e imperios afectaban a los vampiros, ya que conllevaban pérdidas de territorio y población, movimiento de las masas humanas y creación de nuevos núcleos habitados. La necesidad y el ansia de poder han ligado los intereses de depredadores y presas y a donde van estas acaban yendo aquellos, y a la inversa.

## Reglamento

En tanto en cuanto a la creación de las fichas de personaje y a la utilización de sus capacidades, nos vamos a ceñir de forma general a lo recogido en *Vampiro: Edad Oscura 20 Aniversario* (publicado en castellano por Nosolorol Ediciones). Cualquier excepción la señalaremos con antelación.

No obstante, como ya hemos dicho, estas consideraciones son totalmente secundarias a la construcción de un ambiente y una historia apasionantes. Por ello, las reglas de juego principales para el evento son las siguientes:

- ~ **Respeto:** Por y para todos. Está absolutamente prohibida cualquier clase de abuso, agresión, vejación o discriminación a las personas (no a los personajes). Muy especialmente las relacionadas con el aspecto físico (*body shaming*). Esto incluye tanto a los participantes y organizadores del evento, como a toda otra persona con la que se tenga contacto durante el mismo.
- ~ **Seguridad:** Por encima de cualquier otra consideración, la seguridad de las personas. Física y emocional. Existirá un código de seguridad claro para todos los participantes. Ante la duda, se detendrá el juego. En todo momento habrá al menos una zona que se considerará fuera de juego donde cualquiera puede acudir a descansar, salir de personaje, recuperarse o tomar algo. Allí habrá también un pequeño equipo de primeros auxilios en caso de accidente.
- ~ **Deja que el juego fluya (*play to flow*):** No bloques las Tramas ni impidas que la historia se desarrolle. Lo importante no es que consigas tus objetivos en solitario, si no que las cosas puedan avanzar y que la mayor cantidad de gente posible pueda participar de ellas (aunque por supuesto haya secretos que deban quedar entre unos pocos). El objetivo no es ser mejor que los demás, es ser CON los demás.
- ~ **Perder es emocionante (*play to lose*):** Ganar, como se suele entender en un juego de mesa por ejemplo, no es el objetivo de este evento. Todos los personajes tienen intereses, ambiciones y objetivos, y por supuesto es normal que intenten alcanzarlos. Pero lo que hará al personaje y construirá la historia es que unas veces perderán y otras ganarán. Y las derrotas resultarán en recuerdos y emociones mucho más intensos, que abrirán nuevos caminos para el personaje. Por tanto, PIERDE cuando debas perder. Hazlo de una forma épica, dejando tu huella. Pero hazlo.

- ~ **El sistema es un apoyo:** El sistema de juego está para utilizarlo cuando es imprescindible o cuando hacerlo puede aportar algo a la historia. Cuando lo necesites, úsalo. Pero no entorpezcas las escenas cuando la interpretación es prioritaria.
- ~ **El escenario de juego:** Aunque no podemos reproducir fielmente todos los elementos que existirían en aquel tiempo, intentaremos acercarnos en lo posible. Dentro de los espacios que acotemos para el juego, y después de que expliquemos las peculiaridades y excepciones, lo que ves es lo que hay. Si quieres ir a un lugar en concreto, debes ir físicamente allí. No se puede suponer que tienes un objeto que no está allí físicamente (de forma real o representada), ni que estás en un lugar al que no has ido o con un personaje que no está allí. El paso del tiempo será igual para todo el escenario, excepto en caso de algunos efectos sobrenaturales, y estará marcado de forma obvia.

Cualquier violación de este reglamento puede suponer una sanción o la expulsión del evento.

## Los personajes

Cada personaje ha sido creado para una persona, no son identidades estándar que repartimos como más nos conviene. El proceso de creación involucra a jugadores y organizadores por igual, y deseamos que cada ficha y cada trasfondo contengan la “firma” de quienes van a interpretarlos.

Por eso queremos que a la hora de rellenar el cuestionario de inscripción nos comentes todo lo que tengas en mente y que a lo largo del proceso de creación hagamos todos los retoques necesarios por ambas partes para que se convierta en un personaje único. En TU personaje.

A partir de ese momento, cada jugador o jugadora será libre de interpretar a su personaje como quiera, siempre dentro de los límites acordados, y llevarlo por el camino que prefiera. Lo que queremos es que sintáis esos personajes como propios, que podáis sumergiros en ellos durante todo el fin de semana.

## Combate y armas

El mundo medieval está en guerra constante y la presencia de armas es muy común, especialmente entre los nobles. En el trasfondo de este evento, en medio de un crudo enfrentamiento entre almohades y castellanos y tras una gran

derrota de estos últimos, la desconfianza y el miedo son la norma. Muy pocos humanos encararán un encuentro con el enemigo sin tomar precauciones y, desde luego, ningún vampiro.

Por ello, contemplamos que se utilicen armas como parte del atrezzo y/o para usarlas en combate dentro de juego. Estas armas deben ser siempre seguras, construidas para el softcombat y dentro de los parámetros permitidos. La organización revisará todas las armas para verificarlo y retirará cualquiera que no cumpla estas especificaciones.

Adicionalmente se permitirán elementos de atrezzo siempre que sean más inofensivos que las propias armas de softcombat, como por ejemplo armas de gomaespuma. Únicamente podrán usarse aquellas que tengan un aspecto lo bastante realista y nunca se podrán utilizar en encuentros de softcombat dentro de juego (y en general en ningún combate, excepto escenas pactadas). La organización revisará cada una de estas armas y decidirá si son válidas.

El combate se podrá resolver interpretativamente mediante escenas pactadas previamente (con o sin uso del sistema) o mediante un combate de softcombat. En este último caso, se podrán utilizar Disciplinas y capacidades especiales mediante un sistema desarrollado por la organización que se facilitará y publicará previamente.

## Talleres

Antes de empezar el juego realizaremos varios talleres destinados a facilitar la inmersión y garantizar la seguridad durante el evento. Son obligatorios, pero pensando en aquellas personas que quieran conocer su contenido con antelación o tengan que llegar más tarde por causas justificadas, los publicaremos con tiempo suficiente en nuestra web.

Como ya hemos dicho, son OBLIGATORIOS, no asistir puede conllevar que no se permita participar en el evento, la organización decidirá cuándo es justificable hacerlo, y en esos casos el visionado de todo el material es imprescindible.

Al acabar el juego y antes de que finalice el evento, realizaremos otro taller para facilitar el retorno a la vida real y a la normalidad y valorar la experiencia.

