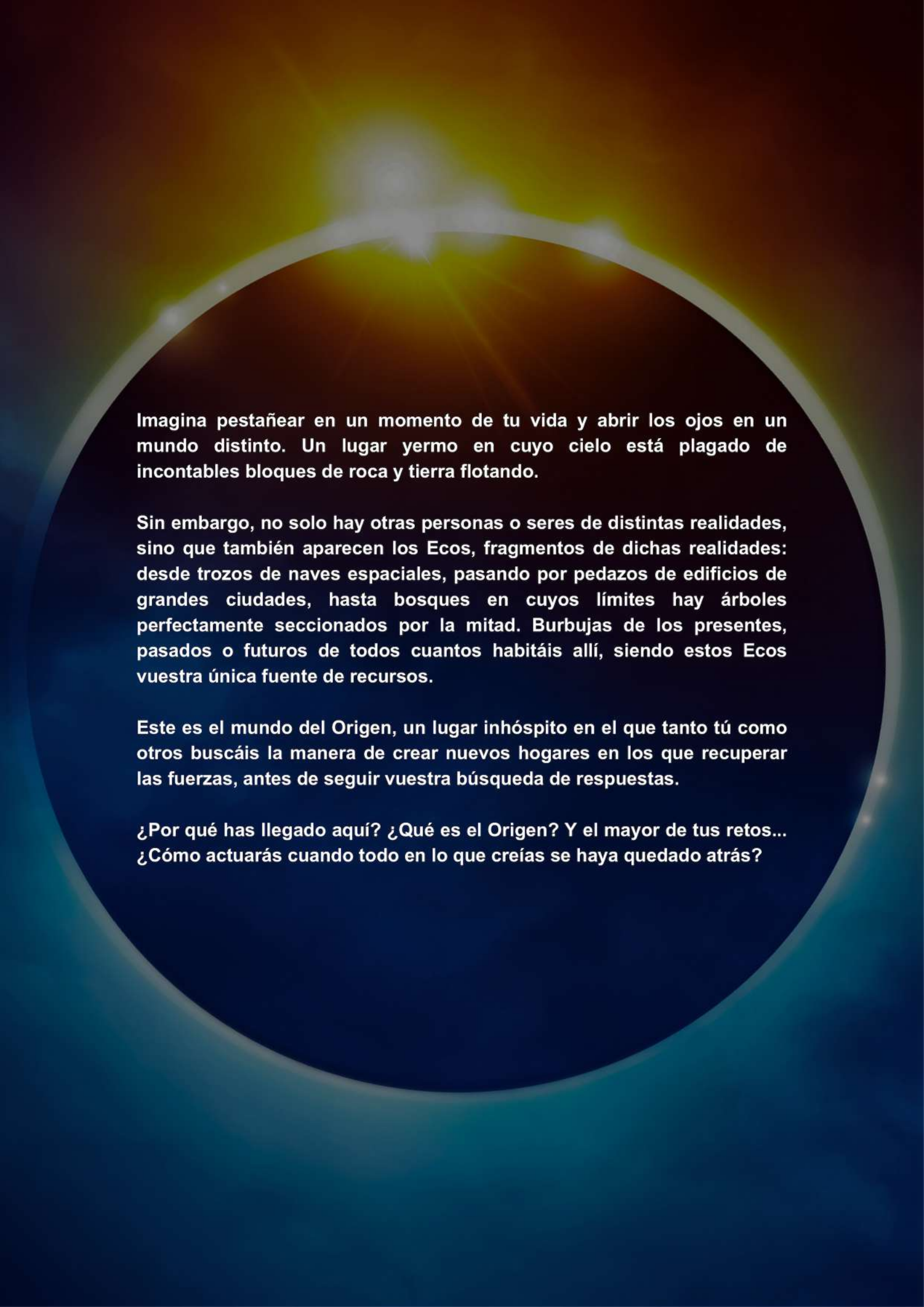


A dark, atmospheric photograph of a wooden interior. A wooden ladder is positioned in the center, leading up towards a series of bright, vertical light beams that pierce through the darkness from above. The floor is made of wide wooden planks, and the walls are also wooden, creating a sense of enclosure. The overall mood is mysterious and somber.

-chains-
BAJO LAS
BRUMAS



Imagina pestañear en un momento de tu vida y abrir los ojos en un mundo distinto. Un lugar yermo en cuyo cielo está plagado de incontables bloques de roca y tierra flotando.

Sin embargo, no solo hay otras personas o seres de distintas realidades, sino que también aparecen los Ecos, fragmentos de dichas realidades: desde trozos de naves espaciales, pasando por pedazos de edificios de grandes ciudades, hasta bosques en cuyos límites hay árboles perfectamente seccionados por la mitad. Burbujas de los presentes, pasados o futuros de todos cuantos habitáis allí, siendo estos Ecos vuestra única fuente de recursos.

Este es el mundo del Origen, un lugar inhóspito en el que tanto tú como otros buscáis la manera de crear nuevos hogares en los que recuperar las fuerzas, antes de seguir vuestra búsqueda de respuestas.

¿Por qué has llegado aquí? ¿Qué es el Origen? Y el mayor de tus retos...
¿Cómo actuarás cuando todo en lo que creías se haya quedado atrás?



PARTIDA

El pequeño asentamiento de Veloria es uno de los que se pueden considerar afortunados tras el cataclismo. El eco se ha mantenido y, a diferencia de otros muchos lugares, ninguno de sus escasos moradores ha desaparecido.

No obstante, eso no significa que todo haya seguido igual. La incertidumbre en la isla ha complicado el comercio y el asentamiento ha tenido que subsistirlo por su cuenta recientemente. Sin embargo, la súbita llegada de las rumoreadas Brumas, que han aparecido por la isla desde el cataclismo, ha sumido en el caos a los habitantes de Veloria, quienes se han ocultado en el sótano de la granja antes de que estas los alcanzasen.

Mientras inquietantes ruidos se oyen en el exterior, los moradores de Veloria esperan, sabiendo que, si los rumores que han escuchado son ciertos, en menos de un latido, las brumas deberían seguir su camino.

El miedo a que esto no sea cierto apenas ha tenido tiempo de arraigar en los moradores cuando alguien golpea la trampilla pidiendo auxilio. Una voz familiar...



VISIÓN

Bajo las brumas, es un vivo de salón que tiene como objetivo explorar las relaciones interpersonales en un ambiente de miedo e incertidumbre, sin adentrarse en una gran cantidad de elementos del lore o de los temas más complejos de Chains.

Es una partida más bien intimista, de pocas horas en las que los moradores se verán reclusos en un espacio pequeño que representa el sótano de la granja que hay en el eco.

En él, se espera que a medida que pase el tiempo del evento, la tensión aumente, poniendo a prueba las relaciones y la resistencia emocional de los personajes.

Después de todo, las brumas deberían pasar de largo y la vida debería seguir, ¿no?

TONO

La partida tiene un tono sombrío y opresivo, diseñado para provocar una sensación de claustrofobia y desesperanza. Las brumas, aparecida tras el reciente cataclismo, representan lo desconocido y lo amenazante, y los personajes deberán enfrentarse tanto a los peligros externos como a sus propios miedos y secretos internos. La historia se desarrolla a través de varios temas principales:

- **ASESINATO Y MUERTE**
- **SENTIMIENTO DE COMUNIDAD**
- **INVESTIGACIÓN**
- **SECRETOS**
- **SACRIFICIO**

Cada historia personal contribuye al desarrollo de estos temas, y la dirección de la partida dependerá de las interacciones y decisiones de los jugadores.



INFORMACIÓN TÉCNICA

FECHA	Variable según el Run (ver formulario inscripción)
LOCALIZACIÓN	Variable según el Run (ver formulario inscripción)
DURACIÓN	3,5 horas en total
PLAZAS PJ	14
AMBIENTACIÓN	Sci-Fi / Fantasía / Suspense
TRIGGERS	Claustrofobia - Se jugará en un espacio pequeño

VESTUARIO

Aunque nos encantaría que llevaseis una caracterización que pudiese recordar o identificar a vuestro personaje de alguna manera durante el juego, dada la naturaleza de salón de este evento entendemos que al tratarse de un evento de salón / jornadas esto no siempre será posible.

PROCESO DE INSCRIPCIÓN

En Chains cada jugador es **libre de escoger el personaje que quiere llevar**. Puede ser un personaje histórico o ficticio, de naturaleza humana o no y perteneciente a cualquier ambientación o era. **La ficha del personaje estará adaptada** (en este caso levemente) a dicha elección explicando brevemente la historia de dicho personaje desde su llegada al Origen hasta justificar su presencia en Veloria.

Es importante tener en cuenta que, aunque existen un gran número de facciones en el Origen, en este caso solo habrá un morador que pertenezca a una de ellas (Cofradía) y será asignada por la organización durante la inscripción según la naturaleza de los personajes inscritos.

Para realizar la inscripción de Personajes es necesario rellenar el formulario que se facilitará a los participantes.

DISCORD

Para cada Run de este evento facilitaremos a los participantes acceso a un canal exclusivo de discord para conocerse, realizar consultas o aclarar dudas. Para ello será necesario que accedais a discord a través de este enlace <https://discord.gg/rv3NpABphG>

TRASFONDO



EL MUNDO DEL ORIGEN

El **mundo del Origen** es un mundo de **islas flotantes** donde nadie nace. Los moradores que viven en las islas aparecen de repente provenientes de otras **realidades**. Todos ellos acaban por adaptarse a su nueva vida pues no se conoce el modo de volver. Tampoco parece posible viajar entre islas así que, cuando uno llega, la sociedad de la isla pasa a ser su nuevo hogar. La partida se ubica en el **asentamiento** de **Tartessos**, situado en la isla llamada **El Mundo**.

RECIÉN LLEGADOS

Cuando un nuevo morador aparece se percibe como una pequeña explosión de luz llamada **fogonazo**. Este fenómeno es visible y es aprovechado para dar la bienvenida al desconcertado recién llegado. Los recién llegados sufren algunos cambios. **Dejan de envejecer** y todos son **estériles**. Además, **todos los moradores se entienden** como si hablasen el mismo idioma pero, por contra, **no es posible leer ni escribir texto**. Sólo los dibujos más figurativos parecen seguir siendo comprensibles.

ECOS

La mayor parte de la isla Mundo es un gran **yerma** desprovisto de vida. Por suerte, está plagado de los llamados **ecos**, trozos de otras realidades que aparecen de repente. Todo su contenido (ríos, edificios, plantas...) se corta como por arte de magia en los **límites del eco**. Los ecos permiten la vida civilizada en la isla y son el principal motor económico entre **asentamientos**.

Pese a ello, igual que un eco aparece de repente, llega un punto en el que empieza a degradarse y volverse quebradizo. Es lo que se conoce como **eco caducado** o **extinto**. El proceso de degradación de un eco puede ser instantáneo o alargarse durante cientos de latidos. Sin embargo, cuando un eco empieza a caducar su fin es inevitable.



VIDA EN LA ISLA

Aunque existen asentamientos muy pequeños, la mayor parte de moradores de la isla (alrededor de un millón) viven en Rende. Una inmensa ciudad formada por un gran número de ecos, conectados a través del yermo por incontables casas y chozas.

El paso por el yermo es lento y peligroso así que los trayectos a otras ciudades o asentamientos suelen hacerse en caravanas grupales. Por suerte, existe también una red de semillas que permite a los llamados Guardianes de los secretos abrir portales entre ellas. Es gracias a las semillas que muchos asentamientos tienen un nivel de vida aceptable.



TIEMPO Y MUERTE

A periodos más o menos regulares resuena un peculiar sonido llamado **latido**. Pese a su misterioso origen, se han convertido en el modo más fiable de medir el tiempo.

Aunque nadie envejece, sí es posible sufrir heridas y morir. Al morir, te conviertes en cenizas y tu conciencia pasa a un plano llamado el **transflejo** donde irá degradándose poco a poco hasta olvidar quien eras. Esto se sabe ya que algunos consiguen regresar. A los que nunca vuelven se dice que han **caído en el olvido**.

HOGAR Y HERALDOS DEL CAMBIO

Pese a que muchos moradores tienen poderes, estos sólo pueden ser usados en ecos afines. Sin embargo, se dice que hay moradores capaces de milagros inexplicables en el yermo. Son los llamados Heraldos del cambio y son extremadamente peligrosos. Se sabe que antes de la actual era de los Grises, la cultura dominante era la llamada del Hogar. Una sociedad que acabó colapsando en una cruenta guerra civil causada por la confianza en los heraldos. Por esto, los grises suelen alertar sobre los peligros de estos.

ORDEN DE LOS GRISES

En la isla Mundo hay la llamada **Orden de los Grises**, una organización muy jerárquica donde cualquiera puede iniciarse y ascender, siempre que sea respetuoso con los valores de la orden. La mayoría siente simpatía por los Grises, pues son fundamentales para la logística de la isla. Además, quien **viste de gris** (expresión que significa ingresar en la orden) tiene prohibido participar activamente en la política de los asentamientos para evitar conflictos de interés.

Las funciones más importantes de los grises:

- Ofrecen la bienvenida a los recién llegados y les ayudan durante sus primeros latidos.
- Controlan el tránsito por la semillas, tanto de moradores y bienes como de información (comunicaciones). De hecho, todos los **Guardianes de los secretos** que operan las semillas visten de gris.
- Organizan caravanas para dar soporte a asentamientos lejanos y sin semilla
- Tras el cataclismo, los grises han movilizad toda su capacidad logística en la isla para auxiliar a los afectados tanto como les fuera posible llevando a los **Guardianes de los secretos** al limite mediante el uso constante de semillas para movilizar a moradores, miembros de la orden y recursos abasteciendo asentamientos con ecos desaparecidos.



OTROS GRUPOS DE LA ISLA

Muchas de las tareas más físicas (construcción, defensa, protección) suelen delegarse a grupos popularmente conocidos como **mercenarios**. Pese a su nombre, estos grupos no suelen ser beligerantes y cobran sus servicios con manutención y bienes.

Por otro lado, los ecos proporcionan muchos elementos de la realidades y existe un grupo llamado **Ravnotezza** que se ha especializado en conocer sus usos, funciones e historia. Suelen ser gente interesada en el estudio de las realidades previas de los moradores y las respuestas a los misterios del origen.

Finalmente, hay un peculiar asentamiento llamado la **Cofradía**. Este se rige por una estricta meritocracia dividida en estamentos y liderada por los **cofrades**. La fama y ostentación de los cofrades ha provocado que muchos moradores vayan allí con la esperanza de hacer fortuna.



TIEMPOS RECIENTES

Recientemente un hecho terrible ha ocurrido. De repente el suelo tembló, muchas de las islas del cielo se consumieron, cientos de moradores desaparecieron, muchos ecos caducaron y muchos otros aparecieron de repente. Fue como si el Origen se despertase de un largo sueño.

Aunque Veloria ha escapado a muchos de estos efectos, en sus moradores, como en los de toda la isla, aun yace el miedo a ese cataclísmico acontecimiento, y a los incontables y descorazonadores rumores que han llegado a través de las cada vez más escasas caravanas de comerciantes. Desde el caos en el que se ha sumido la isla, hasta la tragedia de la orden de los Grises, incapaz de ayudar a los numerosos moradores cuyos asentamientos han perdido el eco que los sustentaba.

Y si esto no fuera suficiente, se extienden rumores sobre unas misteriosas brumas que recorren el yermo, apareciendo y desapareciendo sin razón conocida, y de las que casi nadie parece regresar...



EL ASENTAMIENTO DE VELORIA



Veloria es un minuscuro eco aparecido hace apenas un par de miles de latidos antes de cataclismo. El fértil eco, de apenas un par de hectáreas, se caracteriza por un fragmento de un lago, un pequeño bosque y los prados que han sido cultivados para obtener alimentos para la quincena de afortunados moradores que lo ocuparon poco despues de su aparición.

En Veloria hay una pequeña taberna para ofrecer descanso a las raras caravanas de comerciantes o mercenarios que se detienen en el eco para descansar de su transito en el yermo, una granja que almacena la producción del eco, unas tablas que hacen de embarcadero para la pesca en el lago y varias cabañas de madera en las que actualmente residen sus moradores.

Pero en Veloria también hay muchos secretos. Sus habitantes han construido un lugar apacible a través de esfuerzo, sacrificio e historias de las que ya no se hablan.



SISTEMA DE SEGURIDAD

Aunque “El último latido” es un evento de salón, de corta duración e intensidad que no debería dar lugar a situaciones conflictivas, queremos recordar tanto la importancia que tiene la seguridad, como las técnicas que tenemos disponibles en Chains y por tanto, también en este evento.

PALABRAS DE SEGURIDAD

Para crear un entorno lo más seguro posible, durante el vivo se usaran palabras de seguridad y señales de chequeo a las que se debe hacer caso de forma prioritaria y obligatoria. Estas, alteraran la escena y indicaran que se debe romper la interpretación. Deben decirse sin interpretar y con decisión para que quede claro que es el jugador quien lo dice, no el personaje.

EMERGENCIA, STOP JUEGO Todos los participantes deberán detener el juego hasta que miembros de la organización indiquen su reanudamiento de manera explícita.

VERUM toda información que se diga acompañada de esta palabra deberá darse como cierta, interpretando en consecuencia.

COLORES

AMARILLO El resto de jugadores deben bajar la intensidad de la escena

ROJO La escena debe detenerse inmediatamente. Se preguntará al participante si necesita algo o que necesita, pero jamás se le preguntará que ha pasado ni se le cuestionará haber usado la palabra de seguridad..

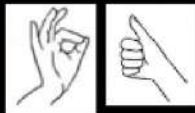
SEÑALES DE CHEQUEO

PREGUNTA



Tanto los miembros de la organización como otros participantes pueden comprobar si un jugador está bien usando esta señal.

RESPUESTAS



Se puede responder con cualquiera de las siguiente señales para indicar “Estoy bien”.



Esta señal marca el “No estoy seguro”. Se debe de parar la escena y se preguntar al participante si necesita algo.



“No estoy bien”. Se debe de parar la escena y se preguntar al participante si necesita algo y acompañarlo junto a un master.

En cualquier momento habrá un master disponible al que recurrir si hay cualquier tipo de problema. Si necesitas desconectar o salir de juego habla con alguien de organización.

ENLACES DE REFERENCIA

Website link - <https://chainslarp.org/>

Facebook link - <https://www.facebook.com/profile.php?id=100068754327172>

Instagram link - <https://www.instagram.com/thechainslarp/>

Servidor Discord - <https://discord.gg/rv3NpABpHG>

A TENER EN CUENTA

- La página web será la fuente de información y actualizaciones generales de Chains y de algunos elementos públicos de Bajo las Brumas (u otras partidas). El grupo general de Facebook replicará dicha información.
- El email será el canal de comunicación principal para la partida a nivel general y personal para vuestros personajes.
- Discord será el canal más "síncrono" y en el que probablemente encontraréis más detalles. Aun así, si se aclaran dudas que puedan ser de interés para el resto de los participantes, se incluirán en un resumen que se enviará por correo electrónico.
- Instagram será un canal promocional principalmente.

ICONOGRAFÍA

Los derechos de las imágenes usadas en este documento de diseño pertenecen a sus autores y han sido utilizados con la única finalidad de ilustrar y referenciar el documento.

Pag 01

- Dall-E3 - Prompt "Here is the image depicting the view from the dark basement of a wooden farm, with light seeping around the edges of a trap door above, creating an eerie and foreboding atmosphere. If you need any further adjustments, please let me know"

Pag 02

- Arkansas latino - <https://arkansaslatino.com/index.php/2024/03/03/el-eclipse-solar-total-de-2024-llega-a-arkansas/>

Pag 03

Diseñado por Freepik

- https://www.freepik.es/foto-gratis/hermosa-foto-casa-colina-cubierta-hierba-cerca-montanas-boscosas-niebla_8409134.htm
- https://www.freepik.es/foto-gratis/hermosa-vista-lago-rodeado-vegetacion-dia-brumoso_16027384.htm
- https://www.freepik.es/foto-gratis/paisaje-brumoso-bosque-cubierto-niebla-oscuras-nubes-tormenta_11678409.htm

Pag 04

Diseñado por Freepik

- https://www.freepik.es/foto-gratis/bosque-niebla_949073.htm

Pag 05

- Pinterest - <https://www.pinterest.es/pin/587367976372320706/>
- Chains Epilogo

Pag 06

- Resafa Ruins - https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Resafa,_Sergiopolis,_Ruins,_Syria.jpg

Pag 07

- Owfolk Rogue - <https://www.pinterest.es/pin/205124958021592473/>
- <https://www.pinterest.es/pin/205124958021525564/>
- Diseñado por Freepik - https://www.freepik.es/foto-gratis/casa-embrujada-estilo-vintage_228122843.htm

Pag 08

- Chains Bajo las Brumas - Veloria

NORMATIVA DE PARTICIPACIÓN

El Último Latido es un rol en vivo de corta duración en el que difícilmente se darán situaciones conflictivas fuera de juego. Sin embargo, se espera que todo participante tenga en cuenta los siguientes temas:

- Los participantes y su seguridad física y emocional son más importantes que el evento y que la diversión individual. Por ello, si se te avisa o te das cuenta de que tus acciones dañan a otro participante, corrige cuanto antes tu comportamiento.
- Chains es un mundo evolucionado, libre de racismo o discriminaciones por sexo, sexualidad, género (identidad o expresión), edad o tipo de cuerpo. Si los personajes poseían dichas actitudes discriminatorias las han abandonado al poco de llegar al Origen para adaptarse al mundo que les rodeaba. No se tolerarán acosos o abusos fuera de juego con la excusa de los personajes.
- Asume buena fe ante los comportamientos de los demás. No dudéis en hablar con alguien de organización si tienes dudas o problemas con el comportamiento de algún participante.
- No abuses de salir de juego o rompas la inmersión. Si necesitas desconectar o salir de juego habla con alguien de organización.

CÓDIGO DE CONDUCTA

- Inscribiendote al evento aceptas seguir las instrucciones de la organización.
- El jugador es responsable de su transporte hasta la localización y de su llegada con suficiente tiempo para la hora de inicio de la partida.
- No esta permitido realizar fotografías o video y publicarlos sin consentimiento de quienes aparezcan en ellas.
- La organización se reserva el derecho de realizar fotografías o videos durante el evento. Aquellas en la que todos los participantes que aparezcan consientan podrán aparecer en la página, redes sociales o documentos de Chains con fines de exposición y promoción.
- La organización no se responsabiliza de las pertenencias y objetos de valor de los participantes que deberán guardarlos de la manera que consideren segura.
- Es obligatorio ser respetuoso con el entorno y las instalaciones, haciendose responsable pagando los desperfectos que se puedan causar.
- Esta prohibido el consumo de drogas o estupefacientes ilegales durante todo el evento. En caso de que esto suceda la organización se reserva el derecho a expulsar al participante y/o avisar las autoridades pertinentes.
- Es obligatorio respetar al resto de participantes y esta rotundamente prohibido cualquier tipo de discriminación por motivos de genero, raza, aspecto físico, opinión, nacionalidad, discapacidad o cualquier otra circunstancia personal.
- La organización se reserva el derecho de admisión y no se responsabiliza del comportamiento de los participantes pero actuará de manera proporcional a la actitud de los participantes que generen conflictos tomando las medidas adecuadas a cada caso.
- Los participantes acceden al inscribirse a compartir su nombre y apellidos con el resto de participantes para las listas de jugadores.
- La organización se reserva el derecho de modificar o añadir información hasta 48h antes del evento (notificándolo por escrito por email para que se puedan consultar los cambios)