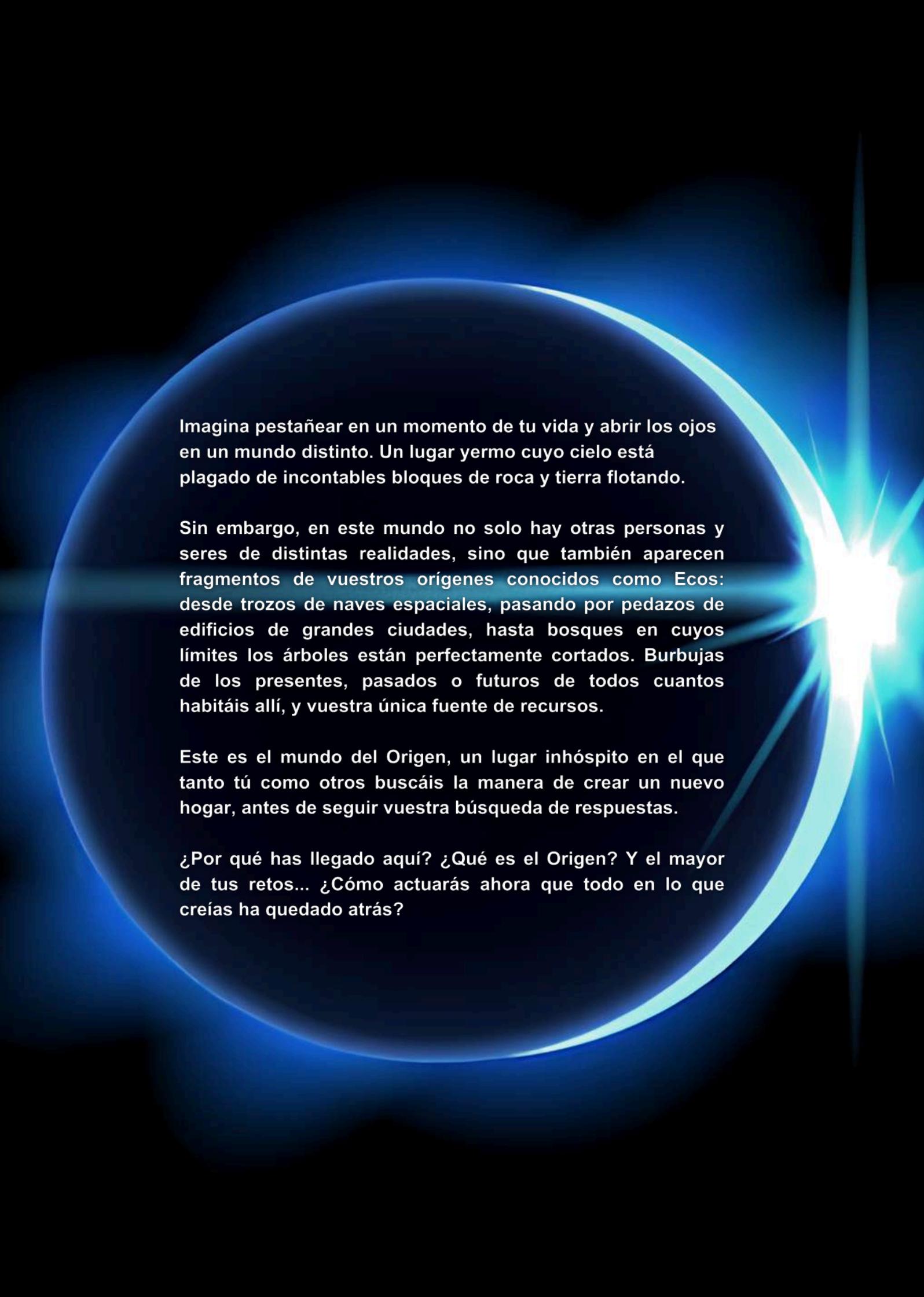




-chains-
EL DESPERTAR
DEL ORIGEN



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

Sin embargo, en este mundo no solo hay otras personas y seres de distintas realidades, sino que también aparecen fragmentos de vuestros orígenes conocidos como Ecos: desde trozos de naves espaciales, pasando por pedazos de edificios de grandes ciudades, hasta bosques en cuyos límites los árboles están perfectamente cortados. Burbujas de los presentes, pasados o futuros de todos cuantos habitáis allí, y 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 un nuevo hogar, antes de seguir vuestra búsqueda de respuestas.

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

Anteriormente en Chains

Chains es una saga de partidas de rol en vivo en el que se explora como la vida se abre paso en un lugar misterioso conocido como el Origen. Pese a que cada partida está diseñada para ser jugada independientemente, las acciones de los jugadores condicionan cómo será el mundo en los siguientes eventos.

Después de siglos de estabilidad el Origen se sacudió y muchas de las islas del cielo ardieron de repente



Miles perdieron la vida y las poblaciones se llenaron de cuerpos

Muchos ecos desaparecieron, dejando sin recursos a poblaciones enteras y generando una gran crisis migratoria



Miles de recién llegados han aparecido por toda la isla, desbordando la capacidad de atenderlos y ubicarlos



Han pasado 500 latidos (medio año). Las poblaciones empiezan a organizarse para superar la crisis y decidir cómo quieren vivir a partir de ahora.



CONTEXTO

Tras un devastador cataclismo que ha sacudido todo el Origen, una Confederación de poblaciones ha emergido en Tazenda, ansiosa por expandir su influencia. Con cada movimiento, su ambición crece, desafiando la supremacía de la ya debilitada Rende. Su mirada ahora está puesta en Octovern, lo que desconocen es que la población está sumida en el caos y al borde del colapso.

Un grupo de recién llegados ha tomado por la fuerza la central de energía, la principal fuente de recursos de Octovern. Ello ha desatado una peligrosa crisis que pone en riesgo los tratados con Albedrío, su mayor aliado y fuente de la subsistencia de muchos de sus habitantes.

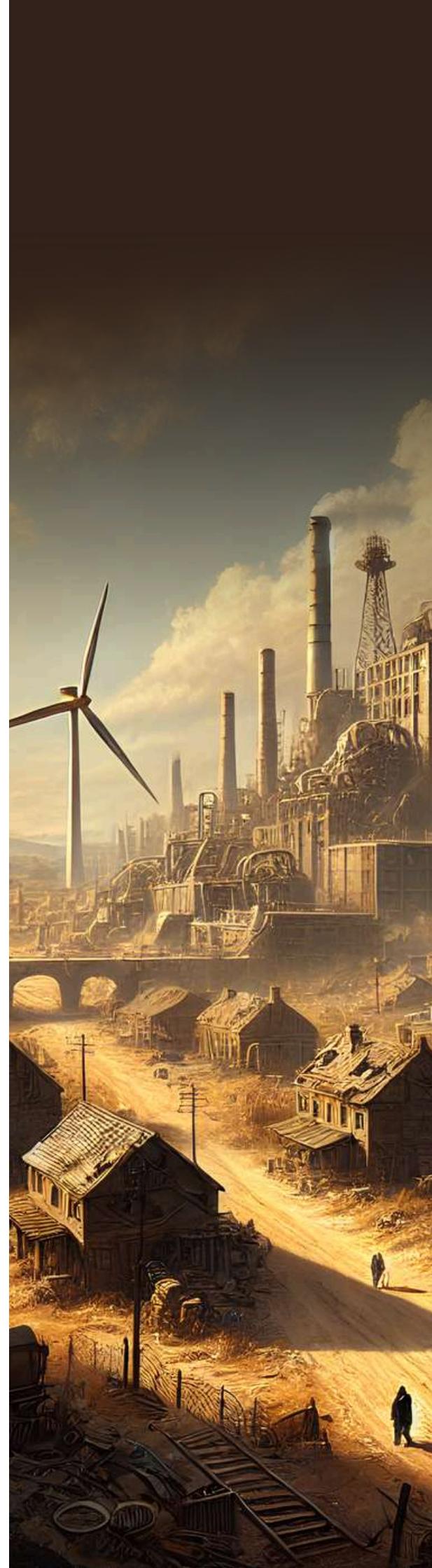
A medida que las tensiones se disparan, antiguos resentimientos resurgen y las sombras de oscuros secretos ocultos en la central comienzan a revelarse, poniendo a prueba la lealtad y la supervivencia de todo un pueblo.

VISIÓN

El Despertar del Origen es un rol en vivo de fin de semana que explora cómo, tras el cataclismo, el delicado equilibrio existente se tambalea por la aparición de nuevas facciones. Este evento es la primera parte de una saga que concluirá en 2026 con "Hijos del Yermo".

La partida se centrará en la interpretación, con sistemas puntuales diegéticos para las *dungeons*, la investigación y la resolución de puzzles. Los ejes narrativos girarán en torno a los intereses enfrentados de las facciones emergentes, la supervivencia en un mundo en ruinas, y los secretos que este esconde.

A lo largo de la historia, los jugadores deberán lidiar con dilemas sociales y éticos, gestionar conflictos de poder y navegar tensiones diplomáticas, al mismo tiempo que descubrir los secretos de Octovern y manejar las repercusiones de la llegada masiva de recién llegados.



¿QUÉ ESPERAR DE LA PARTIDA?

Conflicto social y político: Los jugadores deberán navegar tensiones diplomáticas, gestionar conflictos de poder y lidiar con dilemas éticos en un entorno en constante cambio.

Misterio y exploración: Habrá elementos de investigación y resolución de secretos, con oportunidades para descubrir información crucial para la supervivencia.

Dungeons y quests: durante la partida habrá dungeons jugables. Estás complementarán las interpretaciones con mecánicas diegéticas para representar la parte más aventurera y fantástica de la ambientación.

Decisiones con peso: Las decisiones individuales y colectivas tendrán un impacto directo en el desarrollo del juego, afectando tanto a los resultados de la partida, como a los eventos futuros de Chains.

Colaboración y traición: Los jugadores tendrán que formar alianzas, pero también enfrentarse a posibles traiciones, poniendo a prueba su confianza y sus principios.

Tecnología y props: en Chains buscamos siempre nuevas formas de enriquecer la experiencia de juego para hacer creíble lo increíble. Siempre estamos probando cosas nuevas para intentar sorprender y mejorar.

¿QUÉ NO ESPERAR DE LA PARTIDA?

Acción constante: Habrá momentos de baja intensidad y reflexión, donde la narrativa se centrará en el desarrollo de personajes y las tensiones internas, en lugar de acción ininterrumpida.

Juego puramente individualista: Aunque los personajes pueden tener sus propios intereses, el juego se basa en gran medida en la interacción y colaboración grupal.

Un rol tradicional de héroes o villanos: Los personajes no se dividirán de manera simplista entre buenos y malos. Las motivaciones serán más grises y matizadas, lo que generará dilemas éticos complejos.

Un juego completamente dirigido: Aunque habrá elementos narrativos establecidos, gran parte de la historia estará en manos de los jugadores. No habrá guías constantes ni dirección estricta por parte de los organizadores.

TRIGGERS

Discriminación
Diferencias sociales
Conflictos entre personajes

Ocasionalmente:

- Sobreestimulación sensorial
- Oscuridad
- Terror

TEMAS DE LA PARTIDA

Negociaciones
Política Ética y ciencia
Cultura y tradiciones
Desastres naturales
Colonización Lucha de clases
Investigación

TIPOS DE PLAZAS Y PRECIO

Plaza de jugador 185€ (170€ para los primeros 10 participantes)

El alojamiento será en habitaciones compartidas de 6 a 12 plazas en literas con zonas de baños y duchas

Plazas de PNJ 100€

El alojamiento será en habitaciones compartidas de 6 a 12 plazas en literas con zonas de baños y duchas

Plaza de precio reducido 100 €

Desde Organización subvencionaremos 2 plazas a precio reducido destinadas a aquellos participantes que sean estudiantes o desempleados para poder disfrutar de este evento

Plaza de Mecenaz 235€

Estas plazas permiten que las personas ayuden a sufragar que haya más plazas de precio reducido. Estos participantes no dispondrán de ninguna ventaja ni beneficio en juego. Este dinero añadido será dedicado íntegramente a reducir la plaza de otro jugador

Alojamiento en Apartamentos +40€

Los participantes pueden solicitar el alojamiento en habitaciones dobles con 2 camas en apartamentos de 4 u 8 personas. Estos apartamentos disponen de salón, cocina con nevera, y baño/s independiente/s

COLABORADORES (TÉCNICOS Y PNJS)

A cada PNJ se le asignará algunos jugadores a los que deberán hacer supervisión, especialmente durante los periodos en los que el juego se detenga entre ciclos. El objetivo es garantizar un seguimiento que permita detectar rápidamente cualquier problema que pueda surgir, tanto a nivel personal como en el desarrollo de su personaje.

Algunos sistemas en el juego requerirán que los colaboradores dispongan de un móvil con Android, lector de QR y tecnología NFC para poder realizar el seguimiento.

Los PNJs tendrán un personaje recurrente, pero también se les podrá pedir que interpreten otros roles. Los técnicos coordinarán dungeons o quests y deberán asistir a reuniones previas para recibir instrucciones. Además, se agradecerá su participación en el montaje y desmontaje del evento.

Por último, los colaboradores que lo deseen podrán participar en la mini partida "Hijos del Yermo" el domingo, ya sea como PNJ o jugador.



INFORMACIÓN TÉCNICA

FECHA	Viernes 19 - Domingo 21 Septiembre 2025
LOCALIZACIÓN	<u>Albergue de Alarcón</u> 📍 Antigua Carretera N-III, Km. 184, 16214 Alarcón, Cuenca (<u>mapa</u> 📍)
DURACIÓN	23 horas de juego
PLAZAS PJ	40
INICIO INSCRIPCIÓN	29 Octubre 2024

HORARIOS DE PARTIDA

Viernes

18h: Llegada
20h: Briefing y talleres (ya caracterizados).
21h: Cena
22h: Inicio de la partida
02h: Fin de juego

* Low intensity LARP

Periodo sin actividades impulsadas por parte de organización. Los participantes que lo deseen pueden tanto descansar y recargar pilas como rolear con otros participantes

Sábado

09h: Desayuno
10h: Inicio del juego
14h: Comida (fuera de juego)
15h: Low intensity Larp*
16h: Reinicio de juego
20h: Cena (fuera de juego)
21h: Low intensity Larp*
22h: Reinicio de juego
03h: Fin del evento

Domingo

9h: Desayuno
10h: Prólogo jugable
"Hijos del Yermo" *
13h: Debriefing
14h: Comida

* Prólogo jugable

Partida corta donde se presentan conceptos de la próxima partida de la saga. Su participación es opcional y se juega con personajes distintos a los de El Despertar del Origen (no es necesario atrezzo adicional).

ENLACES DE REFERENCIA

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

Website evento - <https://chainslarp.org/chains-el-despertar-del-origen/>

Evento facebook - <https://www.facebook.com/events/1267843821035173>

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

COMUNICACIÓN

Servidor Discord - <https://discord.gg/rv3NpABphG>

Nota importante: el email se considerará el canal oficial de comunicación de la organización. Todos los anuncios importantes de la organización se realizarán tanto por discord como por email, y se dará por supuesto que el participante los ha leído y está informado.



PROCESO DE INSCRIPCIÓN

1

Preinscripción

A partir del Martes 29 de Octubre del 2024 ya podrás rellenar este formulario para preinscribirte a Chains ([enlace](#))

2

Confirmación de plaza

Al cabo de unos días de cerrar el plazo de preinscripción recibirás un email confirmando si dispones de plaza o no.

3

Ingreso del pago

Una vez confirmada la plaza deberás realizar el ingreso de la reserva de plaza (o del pago completo) y enviar un email con el justificante.

4

Confirmación de personaje

La organización te mandará un email confirmando el pago y te solicitará información adicional sobre el personaje que el jugador llevará.

5

Envío de trasfondos

Aproximadamente 1 mes antes de la fecha del evento, los jugadores recibiréis vuestros trasfondos de personajes por correo electrónico.

¿SABIAS QUÉ?

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 época histórica. La ficha del personaje estará adaptada a dicha elección, explicando la historia del personaje desde su llegada al Origen hasta justificar su presencia en el evento.

INFORMACIÓN SOBRE PAGOS

- Los participantes pueden realizar una reserva de plaza de 100€ y un segundo pago del importe restante (se facilitarán las opciones de pago en el email de confirmación de plaza). Si necesitas más plazas, contáctanos para evaluar tu caso.
- Los participantes que no respondan el email de confirmación de personaje en menos de 3 semanas desde su envío, perderán su plaza y el importe de la reserva (aunque hayan realizado el pago completo).
- Los participantes que no tengan el pago completo realizado el viernes 7 de febrero del 2025 perderán su plaza y el importe de la reserva.
- Los participantes que hayan recibido el email de confirmación de plaza y no realicen la reserva de plaza o el pago completo en dos semanas perderán su plaza.
- Se devolverá el importe restante a la reserva de plaza si se solicita una cancelación antes del 25 de Abril del 2024.

TRASFONDO

TRES VISIONES DEL FUTURO SE ENCUENTRAN EN OCTOVERN

En la partida se encuentran personajes de varias facciones con sus propias características. Esto condiciona el tipo de juego y también las líneas generales del vestuario.

En el momento de inscripción se os preguntará vuestra preferencia, además, si queréis venir en grupo, podéis indicar con qué otros jugadores queréis venir y así priorizar que estéis en la misma facción



GENTE DE OCTOVERN

Sobrevivieron a varios conflictos y catástrofes. Son mineros, trabajadores de fábricas, y gente común que lucha por la supervivencia.

HIJOS DEL DIOS MUERTO

Son una facción cuyo objetivo es construir una sociedad en el Origen libre de intolerancia y secretos. Creen que los antiguos dioses ya no tienen poder en este mundo y que ahora los moradores deben definir su propio destino

LA CONFEDERACIÓN

La Confederación es una estructura política nacida en Tazenda que tiene como aspiración la creación de una confederación de poblaciones que puedan hacer sombra a la hegemonía política de Rende

TIPOS DE PERSONAJE DISPONIBLES

GENTE DE OCTOVERN



REPRESENTANTES DE OCTOVERN

Los representantes de Octovern son el conjunto de políticos, comerciantes y otros moradores que cuidan de los intereses de la población. Esto incluye a los representantes del partido electo y su oposición que desde el inicio de la crisis tras el Cataclismo han decidido dejar de lado sus diferencias por el bien mayor.

Requisitos de vestuario

Suelen vestir un poco más formales que el resto de la población. Predominan los colores azules oscuros y negros, con camisas más claras típico de las épocas de la revolución industrial, pueden llevar chaquetas formales, chaqués o americanas.

Tipo de juego: político y costumbrista

Tendrán un papel clave en las decisiones políticas, gestionando tanto los conflictos internos como las relaciones diplomáticas con las otras facciones. También podrán tomar decisiones cruciales sobre el uso de la tecnología, la gestión de los recién llegados, la dirección de los recursos e involucrarse en temas de investigación.



MINERO

Los mineros de Octovern son los encargados de excavar en las profundidades del eco, obteniendo minerales valiosos para la ciudad. Sus vidas están marcadas por duras jornadas de trabajo y un sistema de creencias lleno de supersticiones que los protege en su peligrosa labor

Requisitos de vestuario

Visten ropa resistente y funcional como pantalones o monos de trabajo azul oscuro o negro, camisas más claras típicas de épocas de revolución industria. También botas robustas, tirantes, guantes, cascos de protección y máscaras adornadas con símbolos supersticiosos o abalorios. Pueden llevar picos, palas o martillos, o incluso portar armas rudimentarias.

Tipo de juego: costumbrista y acción

Participarán en misiones de exploración de las minas, donde encontrarán recursos valiosos, pero también peligros inesperados a los que enfrentarse y minijuegos que resolver. Es posible que se enfrenten a dilemas relacionados con la supervivencia y los secretos de las minas, lo que puede llevarlos a tener disputas internas y con otros moradores



CIUDADANOS DE OCTOVERN

Los ciudadanos de Octovern son una mezcla de operarios de fábricas, comerciantes y combatientes que se esfuerzan por mantener a flote la ciudad en medio de la crisis. Son quienes mantienen las fábricas en marcha y luchan por sobrevivir en un entorno cada vez más hostil, enfrentando la falta de recursos y las tensiones sociales

Requisitos de vestuario

Visten colores y prendas similares a los de los mineros (con azules oscuros y negros, monos de trabajo, camisas más claras) pero también gorras planas, cinturones de herramientas y gafas de protección o de guantes. En ocasiones también usan abrigos de tela o chaquetas de aviador.

Tipo de juego: costumbrista y acción

Tendrán un mayor abanico de experiencias. Muchos de ellos participarán en puzzles, resolución de problemas e investigación, mientras otros se involucrarán en los desafíos del día a día, como la escasez de comida, agua y energía. Podrán verse envueltos en luchas por el control de los recursos o en alianzas para asegurar la estabilidad de la ciudad.

TIPOS DE PERSONAJE DISPONIBLES

LA CONFEDERACIÓN



CÓNSULES CONFEDERADOS

Los cónsules confederados són el cuerpo diplomático de La Confederación. Su función principal es representar a la Confederación en poblaciones que aún no són confederadas y, en caso necesario, acordar las condiciones de ingreso de nuevas poblaciones

Requisitos de vestuario

Visten con ropas formales con predominancia de los colores confederados (Azul, dorado y púrpura). La Confederación es una facción militarizada, con lo que es posible llevar armamento ligero como pistolas o cuchillos. La definición de qué es una ropa formal dependerá de la realidad de origen del personaje.

Tipo de juego: principalmente político

Son personajes diplomáticos, la máxima representación política de la Confederación en partida, disponen de autoridad sobre ciertos temas. También participa en las reuniones y decisiones políticas con el resto de las facciones y podrá involucrarse en temas de investigación.



FUERZAS DE AUTODEFENSA

Las fuerzas de autodefensa es el cuerpo militar confederado, formado por voluntarios de todas las poblaciones miembro. Su objetivo es garantizar la paz dentro de la confederación, proteger el uso de la tecnología del biometal (principal ventaja táctica confederada) y proteger a las poblaciones confederadas de posibles ataques externos.

Requisitos de vestuario

Visten uniformes militares que consisten en casacas largas de color azul con galones, epaulettes y botones dorados. También suelen llevar gorras militares de distinta índole de color azul o negro. Dado que son militares, se da por supuesto que van armados. El uniforme puede adaptarse al origen del personaje elegido.

Tipo de juego: militar, político y acción

Son unidades militares. Se espera que respeten la jerarquía militar y operen con profesionalidad acorde a sus características propias. También se espera que actúen según los valores confederados y muestren valentía en los momentos de acción como combates o dungeons



CUERPO DE INGENIEROS

El cuerpo de ingenieros es una unidad altamente especializada de la Confederación. Su fama procede de ser los únicos capaces de producir tecnología basada en biometal y otras tecnologías. Pese a ser considerada como parte del ejército y estar integrada en su jerarquía, funciona de forma autónoma la mayor parte del tiempo.

Requisitos de vestuario

No están obligados a ir uniformados y, probablemente, tampoco se sentirían cómodos. Les suelen gustar las vestimentas algo estrafalarias con claras influencias steampunk. hacen un uso innecesario de la tecnología del biometal como anteojos con engranajes de enfoque, prótesis vistosas, etc.

Tipo de juego: investigación, científico y acción

Son lo más parecido a científicos y técnicos de la Confederación. Se asume que sienten pasión por la tecnología y sus usos. Se verán involucrados en puzzles, resolución de problemas e investigación. Sin embargo, también es posible que participen en discusiones sobre conflictos morales relacionados con la tecnología.

TIPOS DE PERSONAJE DISPONIBLES

HIJOS DEL DIOS MUERTO



CÍRCULO DE LA NUEVA REALIDAD

El Círculo de la Nueva Realidad es la máxima autoridad intelectual y política de los Hijos del Dios Muerto. Sus miembros son responsables de promulgar leyes y reevaluar tradiciones para asegurar la cohesión y el progreso de la sociedad. Viven en un régimen casi monacal, lo que los aleja del resto de la población, pero les otorga un gran respeto y reconocimiento.

Requisitos de vestuario

Visten túnicas de estilo monacal en tonos apagados y sencillos. Llevan un colgante distintivo que representa a qué subgrupo pertenecen (Vejez, Madurez, Juventud, o Infancia). Dado su rol político, no suelen llevar armamento visible, ya que su autoridad proviene del respeto que genera su sabiduría.

Tipo de juego: político, erudito y costumbrista

Es una facción que se enfrentará a decisiones filosóficas y morales, donde deberán llegar a consensos sobre su alianza con las gentes de Octovern, así como sobre la intervención de la confederación. También jugará con los representantes de los gremios y podrá involucrarse en temas de investigación.



AGENTES DE LA CONCIENCIA

Los Agentes de la Conciencia son la mano invisible de la justicia en la sociedad de los Hijos del Dios Muerto. Actúan de manera autónoma para erradicar la corrupción y garantizar que los ideales de los Hijos del Dios Muerto se mantengan. Aunque son temidos por su autoridad, son esenciales para el funcionamiento justo y transparente de la comunidad.

Requisitos de vestuario

Visten de manera distintiva: una gabardina larga, un sombrero fedora, y un collar que les identifica como agentes. Su aspecto es imponente, resaltando el hecho de que están siempre observando y listos para actuar si detectan injusticias o corrupción. Se les permite llevar armas ligeras.

Tipo de juego: investigación, costumbrista y acción

Están involucrados en la vigilancia de la moral. Los jugadores tendrán que investigar casos de posible corrupción, ejercer su autoridad de manera independiente, y a veces tomar decisiones difíciles respecto al resto de miembros de su sociedad (presentes o no). Este rol está diseñado para aquellos interesados en un juego de investigación, tensión moral y toma de decisiones autónomas.



REPRESENTANTES DE GREMIO

Los Gremios son la estructura principal de organización en la sociedad de los Hijos del Dios Muerto. Cada gremio se especializa en cubrir necesidades vitales de la comunidad, desde la producción de alimentos hasta la construcción y las artes. Los maestros de gremio son figuras clave en la toma de decisiones, proponiendo leyes y tradiciones para mejorar la vida comunitaria.

Requisitos de vestuario

Su vestimenta depende del trabajo que realizan, en este caso la mayoría serán comerciantes, ingenieros y milicianos (combatientes). Los maestros de gremio llevan una banda púrpura, mientras que los aprendices llevan una banda ocre dorado, se espera que ambos las lleven visibles en todo momento.

Tipo de juego: costumbrista y acción

Ofrecen una experiencia de juego centrada en la cooperación y el trabajo práctico. Algunos estarán involucrados en temas de acción, mientras que otros lo estarán en investigación y minijuegos, colaborando con la población de Octovern y sus conflictos.

TIPOS DE PERSONAJE ESPECIAL

ZOOMORFOS



En Chains buscamos representar un mundo de fantasía que trasciende el antropocentrismo, lo que nos lleva a incluir interacciones con formas de vida no humanoides. En El Despertar del Origen, por primera vez, **ofrecemos a 2 jugadores la oportunidad de interpretar a personajes zoomorfos** (con morfología animal), dado el interés y desafío que suponen tanto su historia como su interpretación.

¿QUÉ ES UN ZOOMORFO?

Un zoomorfo es un habitante del Origen cuya forma física es completamente animal, pudiendo ser real o ficticia, y se comunica como cualquier otro morador, diferenciándose solo por su morfología.

¿QUÉ NO ES UN ZOOMORFO?

No se consideran zoomorfos aquellos personajes con rasgos animales pero forma humanoide, como sátiros, minotauros o humanos con características animales. Un zoomorfo debe ser claramente animal, sin confusión con un humanoide.

EXPERIENCIA DE JUEGO

Los zoomorfos no son un mero complemento cómico, sino que poseen la misma profundidad psicológica que el resto de los personajes. Aunque no son una facción, sus atributos físicos y psicológicos influyen en su interpretación y las interacciones con otros personajes, siendo una minoría étnica con sus propios desafíos sociales.

Como norma general se interpretan usando marionetas, títeres o prótesis que alteran de sustancialmente la forma física de la persona. Además, pueden tener habilidades únicas, decididas en conjunto con la organización. Si estás interesado te recomendamos leer nuestra guía sobre interpretar zoomorfos ([enlace](#))





SISTEMA DE SEGURIDAD

Para crear un entorno lo más seguro posible, durante el vivo se usaran palabras de seguridad a las que se debe hacer caso de forma prioritaria y obligatoria.

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 qué ha pasado ni se le cuestionará haber usado la palabra de seguridad.

Sala segura

Habilitaremos una sala que se encontrará a todos los efectos fuera de juego. En cualquier momento un jugador puede retirarse ahí si necesita descansar de la partida y tomarse un respiro o quiere un espacio en el que pueda “desconectar”.

Equipos de seguridad

Durante el evento habrá siempre en activo un equipo de seguridad formado por 2 voluntarios y 1 técnico de seguridad especializado que cubrirán turnos de 4-6 horas del evento. Estos equipos cubrirán tanto incidencias generales de seguridad como correspondientes a punto violeta.

Sistema watchdogs

Si durante el evento algún participante prefiere no interactuar directamente con los equipos de seguridad o siente que su solicitud no ha sido atendida o escalada adecuadamente, puede utilizar un formulario para reportar el problema. Este formulario, que puede ser anónimo, enviará un mensaje al canal privado del equipo de seguridad. Así, todos los miembros del equipo podrán ver el reporte, asegurando que el asunto reciba la visibilidad y atención necesarias.

SEÑALES DE CHEQUEO

Cualquier participante puede comprobar si un jugador está bien usando esta señal.



CÓDIGO DE CONDUCTA

El Despertar del Origen es un rol en vivo en el que 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 la organización si tienes dudas o problemas con el comportamiento de algún participante.

¿QUIERES MÁS CHAINS?

APOYA A CHAINS. HAZTE CON ESTA CAMISETA



La imagen gráfica es una parte importante de Chains, y por esto para nuestras portadas recurrimos a ilustradores de carne y hueso. En este caso el autor es nuestro máster Ferran y, si quieres, ¡puedes hacerte con una camiseta exclusiva por 18€!

Todos los beneficios conseguidos se destinarán a la producción de próximos eventos y otras locuras del mundo de Chains (ya tenemos un videojuego y tenemos otros proyectos en marcha) ¡No pierdas la oportunidad para hacerte con una!

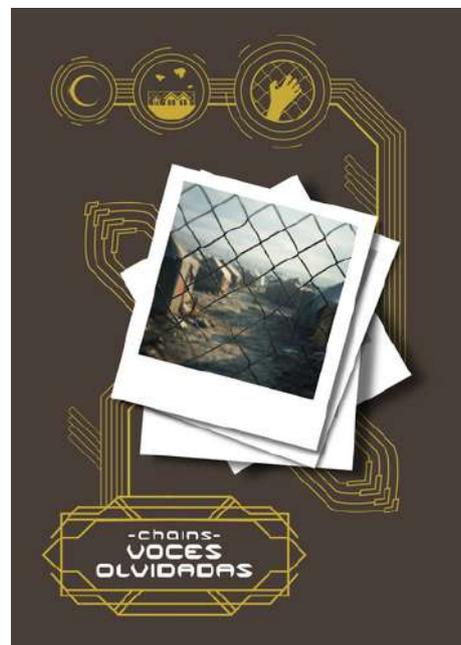
En el formulario de inscripción obtendrás más información de tallas, modelos y los pasos para conseguirla :)

¿QUIÉRES JUGAR EL PRÓLOGO DE LA PARTIDA CON TUS AMIGOS?

Voces Olvidadas es un evento corto (3 horas) que sirve como prelude a esta partida. En ella podéis interpretar un grupo de recién llegados que tras llegar al Origen son encerrados en un campamento de refugiados hecho con lonas desgastadas y estructuras derruidas, cercano a lo que parece ser una ciudad industrial (Octovern).

En este evento de 10 personas, los jugadores descubriréis de manera orgánica el mundo de Chains y sus peculiaridades mientras deberéis gestionar la ansiedad de lo desconocido e intentar sobrevivir a un mundo y unas circunstancias hostiles sin respuestas para todas las preguntas que os rodean.

Si reúnes de 8 a 12 personas, puedes solicitar un pase privado para este evento a través de nuestro email (chainslarp@gmail.com). Descubre más en el documento de diseño de Voces Olvidadas (<https://tinyurl.com/ChainsVO>).



CONDICIONES GENERALES

- 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 fisico, 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)

DERECHOS DE LAS IMÁGENES DEL DOCUMENTO

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.

Portada

Chains, El Despertar del Origen - Diseñada por Ferran Recio (<https://sites.google.com/view/ferranrecio/inici>)

Pag 13

Author - Michael Curry (<https://www.michaelcurrydesign.com>)

Autor - Mark Down (<https://blindsummittheatreblog.blogspot.com>)

Autor - Secret Garden Puppets (<https://www.behance.net/>)

Pag 15

El mockup camiseta se ha compuesto compuesto usando <https://www.latostadora.com>

El resto de imágenes ha sido generada por diversas inteligencias artificiales siguiendo la política de uso de imágenes publicada en nuestra web ([enlace](#))