

El maletín

Documento de diseño



👤 Sexo indiferente 🦂 Decisiones 🌐 Inmersivo 🆓 Sin reglas 🧑 4-6 jugadores

🔪 Enfrentamientos 📜 PJs no predefinidos

2019. Mauro López del Fresno

Objetivo de este documento	3
Historial de versiones	3
Producciones la Sierra	3
La tiranía del máster	4
¿Qué es El Maletín?	5
Trasfondo	5
Estilo	5
Concepto de jugadores	5
Consideraciones de juego	6
Frío	6
Atrezzo y vestimenta	7
Coste	7
Lugar	7
Reglas fundamentales	8
Inscripción	8
Anulaciones	9
Acceso a los vivos de la Sierra	9
Play to play	9
No violencia física	11
No violencia sexual	11
No discriminación de género	11
Reglas de juego	12
Conflictos físicos	12
Semáforo	13
Palabras clave y de seguridad	14
Historias pasadas	14

PNJs	15
Reglas de convivencia	15
Lugar de juego	15
Zona de fumadores	16
Material audiovisual	16

Objetivo de este documento

Este documento explica las normas de conducta y funcionamiento del rol en vivo de *El Maletín* tal y como se han diseñado para su funcionamiento nominal (vamos, tal y como y donde lo había pensado).

Historial de versiones

Versión 0.2 Modificado violencia sexual y semáforo

Producciones la Sierra

Producciones la Sierra somos Irene Marcelo y Mauro López. Una pareja rolera que le gusta interpretar y busca conseguir las más altas cotas de excelencia en cuanto a nivel rolero se precie y bla bla bla... vamos, que nos gusta pasarlo bien, disfrutar con viejos amigos, descubrir nuevos amigos, reirnos y disfrutar de nuestra afición.

No somos una asociación ni hacemos las partidas con ánimo de

lucro¹. Esto nos permite mucha libertad para hacer lo que queramos, como queramos y donde queramos².

La tiranía del máster

Si Esparta hubiera sido una democracia aún se estaría debatiendo en una junta de portavoces municipal la autorización de los fondos adecuados para la sostenibilidad del subcomité que evaluará la calidad de los informes emitidos acerca de la presencia del ejército de Jerjes en tierras griegas.

Así que esto no es una democracia. Yo soy el tirano jefe³. Mi palabra es la ley en el vivo y también sobre las normas y sanciones. Todos somos mayorcitos y no debería pasar nada. ¿Verdad? Pero luego uno se levanta de una resaca épica o no tiene ganas de ir a jugar en el último momento y fastidia parte de la experiencia y el esfuerzo de los demás. Pues luego que no llore si no se le admite en otro pase.

Tirano, juez, jurado y verdugo.



¹ De hecho no perder dinero sería un buen objetivo

² Básicamente, en nuestra casa

³ Y el responsable jefe, pero esto va mejor en letra pequeña

¿Qué es El Maletín?

Trasfondo

Un grupo de vagabundos está calentándose junto a un bidón cuando de repente llega un hombre muy elegante, tira unos cuantos documentos al fuego y se va. Entonces los mendigos descubren que se ha dejado un maletín cerrado. ¿Qué contendrá? ¿Qué estarán dispuestos a hacer por él?

Estilo

El vivo trata sobre la esperanza, la desesperación, la pérdida, el reencuentro... O sobre el egoísmo de querer quedarse con el maletín, eso depende de los jugadores. Busca ser un vivo emocional donde los jugadores se implican tanto con su personaje como con el de los demás.

La palabras claves serían: cooperación, inmersión y sentimientos.

Concepto de jugadores

Los jugadores son diversos, desde ricos magnatarios hasta amas de casa. Todos han acabado en la calle, pobres y miserables.

La creación de los personajes es un proceso colaborativo con el máster. No se trata de conseguir personajes con una historia épica de pérdida y traición. Una mala racha en



la vida puede hacer que cualquiera acabe en la calle, y ese es un drama que merece la pena ser explorado.

Consideraciones de juego

No es un vivo por objetivos, ni hay puntos de vida⁴, ni habilidades como tal, ni un final predefinido. Y lo que tampoco va a haber es un objetivo inicial. Eso significa... que este vivo no se puede ganar. Pero como tampoco se puede perder no es algo grave.



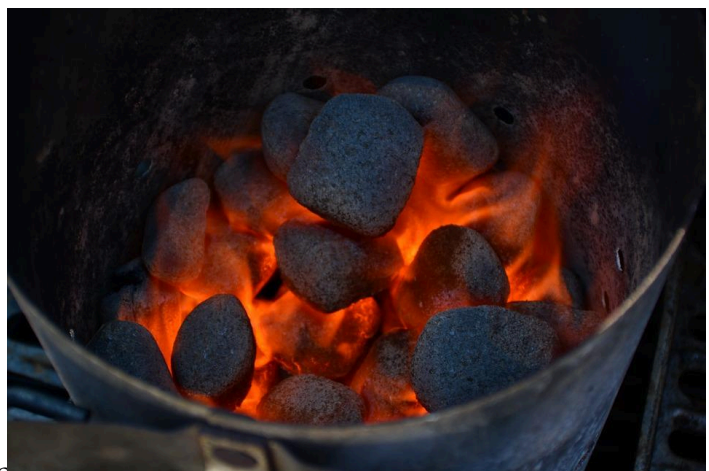
Las fichas son escuetas, por lo que tampoco hará falta memorizar miles de datos. De hecho la dureza de la vida en la calle hace que los recuerdos se alteren, la memoria falle y las historias se magnifiquen.

Lo que sí habrá es interpretación e improvisación. Hablaréis mucho con vuestros compañeros, tendréis problemas que nos parecen menores para nosotros pero son graves para ellos⁵ y nos acercaremos un poquito a su drama.

Y entonces explotará todo, surgirán los eventos y lo que hayáis construido como individuos, grupo o equipo saldrá a la luz.

Frío

El vivo se desarrollará en unas condiciones climáticas desfavorables⁶. Estáis en la calle, malviviendo y el frío es algo presente. Pero como no queremos que a) cojáis un catarro, ni b) que lo uséis como excusa para arrimaros



⁴ Pero si un personaje golpea a otro puede que haya puntos de salud imaginarios.

⁵ Cuando una foto vieja es toda tu vida puedes llegar a matar por ella

⁶ La leyenda dice que los vivos de Producciones la Sierra hacen bajar la temperatura 10 grados incluso en Julio. La experiencia también lo dice.

indecorosamente, tendremos un avanzado sistema de calefacción totalmente 360°, integrado y apropiado: un bidón (cubo) con brasas.

Si sucede alguna escena en interior entonces la calefacción de la casa hará que no sufráis tanto. ¡Cometer un delito para pasar la noche cómodamente en la trena es una opción!

Atrezzo y vestimenta

Los personajes visten con ropa vieja, abrigos raídos y, en general, con poco glamour. Pero dentro de toda la pobreza que les ha tocado llevar todavía pueden tener algo si se empeñan en ello: dignidad.

Los cartones serán bien recibidos.

Coste

El coste será el necesario para cubrir la comida y bebida del evento y para cubrir los gastos derivados del mismo (limpieza, luz, calefacción...). Se estima un coste de unos 15€ por jugador. Incluye bebida no alcohólica, barbacoa previvo y cena post-vivo (pizzas de microondas, fideos, tortilla de patata...). Por supuesto que cualquier “soborno” por encima del coste será apreciado y utilizado para atrezzo de futuros eventos⁷.

Lugar

En Collado Mediano, en la Sierra de Madrid, con unas vistas privilegiadas y un aire puro. La dirección se dará antes del evento.

Se puede llegar en autobús (línea 683):

<http://www.autobuseslarrea.com/lineas-y-horarios/horarios/683-madrid-c.-villalba-collado-mediano>

O en Cercanías, línea 8.

⁷ Si cada rolero diera una peseta y alguno 20 duros... A Lola Flores le funcionaba.

Lo más cómodo es obviamente el coche. Se aconseja a los jugadores a que vengan juntos. Hay fácil aparcamiento en la calle, pero tampoco se trata de quitar todo el aparcamiento a los vecinos. Incluso en transporte público se recomienda venir juntos ya que nos acercaremos con el coche a recogerles a la parada.

Reglas fundamentales

Inscripción

Esta vez haremos unos pases con gente fija y otros con selección de personas. Los siguientes párrafos se refieren a esta última opción.

Durante la inscripción se pueden seleccionar los personajes que más interesan a un jugador. Como todavía no hemos logrado superar el teorema del palomar en este plano de existencia es muy posible que dos jugadores deseen el mismo personaje. Para evitar acusaciones de favoritismo he diseñado un algoritmo genético⁸ que hace la selección buscando que todos los jugadores tengan, de forma global, la mejor combinación posible. De esta manera es posible que un jugador no obtenga una de sus primeras opciones pero que sea casi imposible que obtenga una de las últimas.

Por la propia idiosincrasia del vivo, todos los personajes tienen un nivel de jugabilidad muy similar por muy ajeno que sean sus conceptos en apariencia. Puede que en el pasado fueras una mezcla de la inteligencia Einstein, el físico de Cristiano Ronaldo y la fama de Amy Winehouse, pero ahora conservas el estado físico de Einstein, la inteligencia de Cristiano Ronaldo y la adicción de Amy Winehouse.

⁸ No, no es coña. He creado un algoritmo genético para un vivo de una tarde. Cuidado que estoy mu loco

Anulaciones

Para evitar problemas con gente que el día del evento se levanta con resaca y pocas ganas de venir establecemos una reserva de 5€ para la plaza que no será devuelta en caso de no acudir. De todas formas, en cualquier caso cada situación será estudiada de forma individual y trataremos de llegar al mejor acuerdo posible⁹.

Si el evento finalmente no se puede realizar por fuerzas de causa mayor entonces se devolverá el dinero íntegro.

Acceso a los vivos de la Sierra

También llamado: es mi Scattergories y me lo llevo.

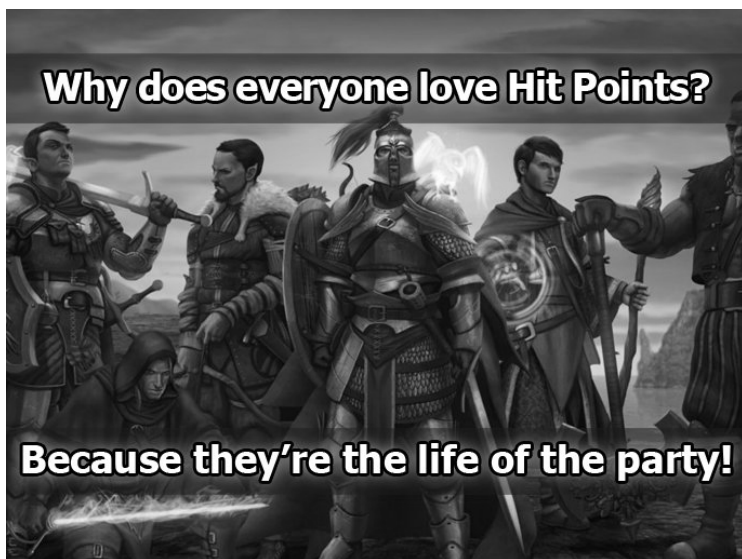
El vivo se desarrolla en una casa: nuestra casa. Como tal aceptamos a la gente que nos apetece y tenemos decisión de veto sobre aquellos que no. Ya sea por malas experiencias pasadas, mala reputación, odio profundo o desconocimiento podemos denegar la entrada al evento.

Es posible que estés leyendo esto y no nos conozcamos. ¿Eso te elimina de poder jugar? No. Obviamente cuantos más amigos en común tengamos mejor, y no vamos a hacer un evento en el que no conozcamos a casi nadie. Pero preguntanos y te diremos cómo proceder.

Play to play

Muchos habéis oído hablar de vivos 360. Otros son "play to lose". Más avanzados son los "play to flow". La última moda es "play to lift"

⁹ No es lo mismo faltar por un asunto grave familiar que por haber organizado una fiesta campera.
No es lo mismo avisar el mismo día que un mes antes.



Pues bien, esté vivo será "play to divertirse y molar". Como hacíamos cuando éramos más jóvenes y el objetivo era pasarlo en grande.

¿Eso significa que no se puede ganar? En efecto. Todos los personajes acabarán muriendo. Vale, puede que acaben

muriendo de viejos, mucho después del fin del vivo, en un trono de oro rodeados de jóvenes mancebos y doncellas que cumplan todos sus deseos. Pero espero que todos los jugadores ganen. ¿Cómo? Teniendo una experiencia estupenda, pasándoselo bien, riendo o sufriendo. Jugad sin miedo y sin objetivos personales. Si tenéis un enemigo no ganaréis puntos haciendo que él sufra, ni perdonándole, ni poniendo a todos en su contra, porque básicamente no hay puntos como tal. Si véis a un jugador aburrido involucradle, meteos con él, echadle una mano, dadle juego. Así si alguno os ve aburrido a vosotros os salvará la partida. Generosidad.

Sobre el 360. Casi todo lo que veréis estará on-rol. Habrá cosas que no (bombillas, equipo de sonido, ...). Cuidad las cosas ya que son nuestras¹⁰, pero si veis una espada colgada podéis cogerla con cuidado, si véis una copa podéis usarla para beber...

¹⁰ Y tengo un gancho donde el que no tenga cuidado puede disfrutar de una sesión de boxeo. Advertidos quedáis.

No violencia física



No es un vivo físico. No debería haber combates (salvo totalmente roleados). No se trata de eso.

No violencia sexual

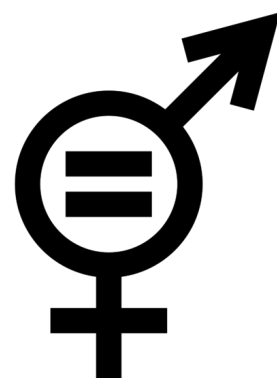
Los personajes pueden ser unos perversos, tener una relación con otro personaje, abordar temas sexuales... Pero por seguridad ~~NO~~ ~~habrá escenas de violencia sexual~~ entre jugadores.



Actualización: Producciones la Sierra ha patentado un sistema de contactos sexuales, violentos o no, que ha funcionado muy bien en otros vivos sin que nadie se sintiera incómodo. En este vivo no es un tema central, pero se hará un taller sobre sexo y violencia sexual usando la técnica de lucha de pulgares (Irene ©).

No discriminación de género

No hay machismos permitidos ni discriminaciones por género. Estamos en un mundo de absoluta tristeza y desesperanza, lo que es suficiente para no meterle más



mierda. Eso no significa que un jugador no pueda tener una historia pasada basada en ello.

Reglas de juego

Conflictos físicos

Se hará un taller previo explicativo de cómo gestionar la violencia en caso de que sea necesario. El resumen básico es que **siempre** el atacado tiene que mantener el control. Todas las agresiones deben expresarse de forma clara antes de suceder. Ejemplos:



- Maldito bastardo. Te voy a romper los dientes con mi puño
- Mereces que te ahogue lentamente con estas manos

ESTÁ PROHIBIDO golpes de cualquier tipo salvo que los jugadores lo tengan pactado¹¹.

ESTÁ PROHIBIDO cualquier contacto físico sexual (genitales, pechos, culo, besos) salvo que esté pactado y acordado¹².

En cuestión al tema sexual está permitido el contacto sexual interpretado. En cualquier momento cualquier jugador interviniente puede pararlo sin necesidad de dar explicaciones. Pero sinceramente me cuesta imaginar que con la temática de la partida se llegue a este punto.

¹¹ O tengan mucha confianza. En *Ocaso* Irene me dio un bofetón sorpresivo on-rol. Pero era aceptarlo o dormir en el sofá.

¹² Pero tampoco penséis que esto es un picadero

Semáforo

Aunque la mayoría conoce el sistema no está mal recordarlo ya que hay jugadores novel. Se usará el semáforo y el sentido común para parar escenas. Las palabras de seguridad son:

Verde: significa que la acción puede transcurrir y aumentar

Amarillo: cuidadín, estás rozando el límite.

Mantente pero no aumentes

Rojo: es demasiado para mi, para y pregúntame qué necesito.



Como evidentemente soltar estas palabras te saca del juego, se recomienda usar el sentido común. Ej: hay un acercamiento en una escena sexual que ambos quieren tener, pero no necesariamente interpretar:

Verde = Te noto muy lejos. ¿Acaso no quieres acercarte?

Amarillo = Justo a esta distancia la luz te hace más bella. Es imposible que esté más fascinada.

Amarillo límite= Tu belleza embriagadora es demasiado para soportarla tan cerca. Déjame respirar tu aroma un poco más lejos.

Rojo = Yo, no mi personaje, necesita espacio. Por favor llama a un máster y déjame tranquilo/a

Y si es necesario un discreto gesto de pulgar arriba o abajo puede ayudar.

Palabras clave y de seguridad

En ocasiones el semáforo no es suficiente. En caso de emergencia real (un accidente) se gritará “emergencia”¹³. En ese caso el juego se para de forma automática. No es para resolver situaciones incómodas (para eso está el semáforo), sino peligrosas.

En algunos juegos se usa la palabra Verum para indicar que lo que se ha dicho o se va a decir es verdadero¹⁴. Se aconseja no abusar de ello y simplemente aceptar que lo que te dicen es verdad si da juego. Ejemplo: un personaje dice “mira mi refulgente lata de sardinas”, pues como es te lo crees y ya está.

Historias pasadas

La mayor parte de los personajes se conocen con anterioridad. Por eso, si un jugador le dice a otro algo que pueda haber sucedido entonces se recomienda seguir esa línea de actuación. Solamente es posible para mejorar la integración en el vivo, no para ganar ninguna ventaja directa.

Permitido: - ¿Te acuerdas cuándo vimos en el teatro a tu hermano?

No permitido: - ¿Te acuerdas cuando maté a toda tu familia y me diste un gritón de monedas de oro?

El jugador que inicia la trama tiene la obligación de aceptar la continuación o el bloqueo de la misma por parte del otro jugador.

Ejemplo:

- ¿Te acuerdas cuándo vimos en el teatro a tu hermano?

- No, tengo lagunas de memoria

¹³ O algo similar, en plan “¡Ostia puta! ¡Mi pierna, veo el hueso de la pierna!”, “¡Mi dedo! ¡Cuidado no lo piséis!”, “Le juro señor agente que no estamos haciendo nada satánico”, “Pensaba que era agua y no lejía”...

¹⁴ Se han dado casos de gente en discotecas diciendo: “Verum. Soy millonario y la tengo de 25 centímetros”. Se aconseja no hacer caso en estos entornos.

- ¿Te acuerdas cuándo vimos en el teatro a tu hermano?
- Sí, que luego te dio una paliza por pesado

PNJs

Debido a las características de este vivo, su localización y su factor sorpresa (o falta de ellas) el número de PNJs¹⁵ es muy pequeño.

Si necesitáis algo indicádmelo. Por temas de tiempo y no ubicuidad las escenas tendrán que ser cortas. **¡Intentad avisadme antes del vivo si váis a querer alguna escena con PNJ!**

Reglas de convivencia

Lugar de juego

El juego se desarrolla en nuestra casa, nuestro hogar. Hemos hecho un esfuerzo muy importante en que los jugadores puedan tener una excelente experiencia de juego. Por eso las zonas de juego son las que son y quedan excluidas el resto. No está permitido entrar sin permiso en la casa o en la habitación de la caldera. On rol no existen esas puertas ni esas zonas. Entrar sin permiso en la casa implica la expulsión inmediata del juego, escarnio público y una posible denuncia.

Igualmente, aunque la experiencia es lo más cercano a 360^{o16} posible, pedimos tener respeto por la zona y los objetos. Hay objetos que se pueden coger, usar (como la tetera, la cama) pero todo dentro de un uso normal. Nada de usar la cómoda con su parte superior de

¹⁵ Para el que no lo sepa, PNJ = Personaje no jugador. No estamos hablando de una persona indeseable anti-ludopatía. El papel de PNJ es similar al de un actor. Conoce la trama y la apoya. Ej: un mayordomo

¹⁶ 360 = lo que ves es lo que hay

mármol de barricada ni cosas así. Tampoco quiero ver a gente subiéndose a los árboles¹⁷.

Zona de fumadores

Está terminantemente prohibido fumar en las zonas cerradas. Las macetas exteriores NO son ceniceros. Procuraremos poner unos ceniceros¹⁸.

Material audiovisual

La participación en este evento supone la aceptación acerca de la toma de imágenes y grabaciones y su posible difusión para su posterior promoción o la promoción de eventos de los participantes.

La organización se compromete a no publicar fotos evidentemente ofensivas¹⁹ ni de mal gusto.

Siempre que el tiempo y la localización lo permita se hará una pequeña sesión de fotos²⁰ inicial a cada jugador. Dichas fotos se entregarán de forma digital como obsequio cuando sean procesadas.

En el pasado hemos tenido jugadores con empleos públicos y hemos tenido la consideración de no sacar ninguna foto que se pudiese malinterpretar para que no se metan en un posible lío. Pero si uno piensa que la propia temática del vivo imposibilita la captación de imágenes tuyas, entonces lamentamos informar que no es posible que participe en el evento. Queremos que los jugadores se lleven un buen recuerdo, y una persona que dice que no le hagan fotos provoca que otras que no tienen problemas no salgan en muchas.

¹⁷ El que quiera que venga a un pase de otoño y nos ayude a recoger madroños

¹⁸ Aunque desde la organización (yo) se recomienda fuertemente un estilo de vida sano

¹⁹ Una foto de alguien estornudando mientras tenía la boca llena es ofensiva. Una foto de alguien con un lunar/arruga que no quiere que aparezca no es ofensiva.

²⁰ Por parte de un reputado fotógrafo de eventos revs: vuestro máster. Hombre, padre, PNJ, máster, fotógrafo y rolero en la vida. Lo tengo todo XD