



NORMATIVA PARA LOS ReV Y ROLEOS DE ENTREVIVOS

¿QUÉ HACER EN LOS ReV CUANDO HAY DUDAS O CONFLICTOS?

Al comienzo de cada partida, recibiréis el sobre con vuestra ficha actualizada (por el tema de gastos de puntos de sangre, cosas que la puntuación haya cambiado..etc.) y vuestros objetivos.

En pro de hacer de FdR una Asociación más ecológica se os dará una ficha simplificada con sólo lo que tenéis y su nivel (y en caso de las disciplinas detalle del poder)

Además de eso, se os indicará qué narrador es el vuestro. Esto quiere decir que no podréis preguntar nada sobre la partida o vuestro personaje a nadie que no sea vuestro narrador, porque no os podrá responder. **Por favor, id siempre a vuestro narrador.**

En caso de haya algún conflicto que sea entre dos personajes que tienen narradores asignados diferentes, se indicará y el conflicto se solucionará con los dos narradores delante.

¿NORMATIVAS, DECISIONES, CHAT Y PARTIDA? NARRACIÓN Y LA RELACIÓN CON LOS JUGADORES.

Si hay un conflicto, el jugador que lo haya visto o haya sentido tal, indicará a su narrador asignado qué ha pasado.

- Si es en la partida narración intentará solucionarlo en el momento y se tomará nota de lo sucedido si interfiere en normativa y/o trama. La decisión última será siempre de narración y eso será respetado por los jugadores
- Si es en un chat de entrevivos, el jugador implicado no seguirá hablando en el chat. En ese momento Narración detendrá el chat, bloqueándolo para que solo pueda escribir narración, hasta que tome una decisión al respecto que os será comunicada a los jugadores implicados (dad por favor a narración margen, porque a veces no vemos el chat de inmediato, de ahí el que la persona que “levanta la libre” no siga la conversación).

Si es un tema de normativa pueden pasar dos cosas:

- 1) Está en el documento de normativa que Narración pondrá a disposición de los jugadores
- 2) No está en ese documento (se nos ha podido pasar o es una situación que no pensábamos que iba a suceder).

Si no está en el documento se recogerá por escrito la solución dada a ese conflicto y se actualizará la normativa para que todos los jugadores lo conozcan (lo habitual será buscar en Teatro de la Mente o V20 la solución). Estas actualizaciones serán sobre temas que NO estén recogidos en normativa, no se modificará nada que ya esté comunicado salvo motivos de fuerza mayor



Si es un tema de temática o ambientación, se os dará una explicación y se tratará de encauzar de alguna forma lógica todo (pero eso lleva tiempo, así que, por favor, se os pide paciencia. Recordad que esta partida sucede cada X meses, el rango temporal dentro de la partida es limitado, y las cosas llevan un proceso).

¿QUÉ PJs/PNJs PUEDEN TENER ESCENAS DE ENTREVIVOS?

Pueden participar en el entrevistas de forma voluntaria todos aquellos Jugadores que hayan entregado el resumen de la partida y el Excel de entrevistas.

Excepcionalmente, algún personaje que vaya a incorporarse en el siguiente vivo podrá tener algún roleo introductorio con narración o algún jugador relacionado directamente por historia.

Para tener claro qué personajes están activos, se hará una vez hayan pasado las entregas, un comunicado en el grupo oficial para que podáis ver quiénes y consultarlo (como ahora sólo puede hablar Narración no será un mensaje que termine perdido).

Para hablar con el Príncipe o el Senescal (que son Pnjs) salvo que sea algo derivado de una cosa muy importante que suceda en el entrevistas, se tendrá que decir el día del Rol en vivo pidiendo al Heraldo “audiencia” en virtud de la trama actual de la ciudad.

De todas formas, ante cualquier duda al respecto, recordad que podéis preguntar a Narración

¿DÓNDE, PORQUÉ Y CUÁNDO PUEDEN ESTAR LOS PJS PARA CHARLAR?

El dónde y porqué lo tenéis que encontrar las personas que vayáis a crear las conversaciones. Tenéis que ser lógicos, si dos personajes apenas tienen relación es más complicado que vayáis a quedar. Si no tenéis refugio no podéis quedar en una casa, si no tenéis dinero no será en un reservado de un restaurante de lujo (sed por favor coherentes con la ficha). Narración se reserva el derecho de anular una conversación si este punto no es coherente.

El cuándo se va a establecer en línea temporal fija. Esto quiere decir que antes de crear una conversación debéis pensar con quién queréis hablar y en qué orden. Primero creo la conversación 1 del día 1, luego la 1 del día 2, luego la 2 del día 2 etc.

Esto garantizará que información que pueda ser susceptible de ser usada en conversaciones no se use inconscientemente para metarolear.

Por este tema temporal, no se permitirá a un jugador establecer más de una conversación simultánea con otro jugador. Como en la vida real, que salvo que estamos en el mismo espacio-tiempo (o llamada, o Skype) no podemos tener la charla.

Si alguien está metido ya en una conversación y otra persona le mete en un chat, se avisará para que se pare hasta que se libere del anterior.

¿CÓMO SE CREAN LAS CONVERSACIONES?



La parte técnica no la sabemos. Se creará el chat con los personajes implicados y TODOS los miembros de narración y se dejará como administradores exclusivamente a los miembros de narración.

A 28/12/18 Narración de FDR son Oriol (649.948.454), Héctor (608.796.396) y Patricia (666.600.084)

El Nombre de la conversación identificará el lugar dónde la tenéis y el primer mensaje que pongáis tendrá que decir cómo habéis contactado con el resto de pjs/pnjs implicados jy día y hora (Por ejemplo: Despacho Pepito de Nombre, primer mensaje "llamada a Juan D1 22h)

Salvo que os indiquemos lo contrarios tenéis para rolear 7 días de juego efectivo, entendemos que entre roles lo normal es que pase un mes (salvo que narración os diga otra cosa), pero en ese mes tenéis además de hablar, resolver lo que hayáis indicado en el Excel, trabajar si tenéis trabajo, alimentaros...etc.

Cada noche tenéis 3 horarios: 22h pm. 01.h am., 3:30h am. Os indicaremos en el grupo principal los días a rolear y qué días de roleo son en concreto (Es decir de día tal al día pascual podéis rolear los tres horarios del día 1)...etc.

Esto quiere decir que tenéis un número de chats determinados por personaje. Aunque nosotros estaremos atentos al tema de horas para evitar conversaciones solapadas, por favor os rogamos que también estéis atentos.

NO PODEIS EMPEZAR A ROLEAR TRAS EL MENSAJE INICIAL HASTA QUE NARRACIÓN LO AUTORICE (precisamente para evitar conversaciones solapadas en espacio/tiempo)

NOTA DE NARRACIÓN: el tema de tiempos de roleo es experimental sino funcionalo modificaremos, recordad comentarlo en los breafing posterior al ReV

¿QUÉ TIEMPO TENEMOS PARA CREAR LOS CHATS, CUÁNTOS DÍAS, EN QUÉ HORARIO?

Depende del tiempo que haya entre las sesiones del ReV se os irá indicando cuántos días tenéis para la creación de las conversaciones.

Lo habitual serán 15 días hábiles (descontaremos festivos y domingos) y os diremos la fecha final para chatear en el grupo oficial de la partida

Intentad no crear "grupos" por si acaso.... porque puede ser que quieras hablar con X pero después de la conversación que estés teniendo ya no... y sólo nos saturáis de grupos.

También os pedimos por favor un poco de lógica con el tema de horarios. Todos tenemos trabajos, compromisos y necesidad de dormir. Intentad rolear en un horario lógico para evitar situaciones difíciles (por ejemplo que Narración esté durmiendo, suceda algo y no pueda decir nada al respecto teniendo que interrumpir el roleo o dar cómo no válido algo)

¿SI NO QUIERO ROLEAR, PASA ALGO SI NO ROLEO?



Si has entregado el Excel no sucede nada. Simplemente ese tiempo estarás dedicándote a tus cosas y no se te podrá localizar. Narración ya gestionará la razón y se te enviará en el estado del personaje que os enviamos la semana anterior al vivo.

Cualquier duda, ya sabéis cómo localizarnos.
Nos vemos en la partida,

Equipo de Narración de FdR