



DOCUMENTO DE DISEÑO COMPLETO

Rol en Vivo: "El Renacer de la Garra"

Este documento consolida toda la estructura narrativa, conceptual, estética y de mecánicas del evento. Está diseñado como un texto único, claro e intuitivo, pensado para que cualquier jugador (con o sin experiencia previa en *La Leyenda de los 5 Anillos* o Rol en Vivo) comprenda la experiencia en su totalidad.

1. ¿Qué es un Rol en Vivo (REV)?

Un Rol en Vivo es una **experiencia teatral e interactiva** donde los jugadores son los protagonistas.

- **Te metes en la piel de un personaje:** Recibirás una ficha con la historia, personalidad, capacidades, motivaciones y secretos de tu personaje.
- **Tú decides qué hacer:** No hay un guion cerrado. Interactuarás con otros jugadores hablando, negociando, investigando o tomando decisiones en tiempo real según cómo reaccionaría tu personaje.
- **El escenario:** El espacio del evento estará decorado representando un castillo feudal. Los organizadores (Masters) velaremos por la seguridad, el ritmo del juego y resolveremos cualquier duda que tengas durante la partida.

2. El Universo: Bienvenido a Rokugán

La historia se ambienta en **Rokugán** (también conocido como el *Imperio Esmeralda*), un mundo de fantasía asiática inspirado en el Japón feudal, en una sociedad dominada por el honor de los samuráis.

2.1. El Orden Celestial y la Sociedad de Rokugán

En Rokugán, la sociedad se rige por el **Orden Celestial** (*Tengoku*), un mandato divino que establece la jerarquía sagrada del Imperio:

Rango / Nivel	Función y Responsabilidad
El Emperador	Hijo del Cielo y descendiente de los <i>Kami</i> (espíritus). Soberano absoluto de Rokugán.
Los Clanes y Daimyos	Grandes familias guiadas por un señor feudal (<i>Daimyo</i>) que administra tierras, ejércitos y recursos. Se dividen en Grandes Clanes y Clanes Menores. En la partida los jugadores pertenecen a los grandes clanes: Grulla, Leon, Cangrejo, Unicornio o Mantis.
Las Familias y Samuráis	Casta noble y guerrera (<i>bushi</i> , cortesanos, <i>shugenja</i>). Viven regidos estrictamente por el <i>Bushido</i> (el código del <i>Samurai</i>).
El Pueblo (<i>Bonge</i>)	Campesinos, artesanos y comerciantes que sostienen la economía bajo la protección del clan que gobierna en su tierra.

2.2. Las Claves de Rokugán que debes conocer

- Los Clanes y los Samuráis:** El Imperio está dividido en **Clanes Mayores**, cada uno con su propia cultura, principios y tradiciones militares o diplomáticas.
- Los Tres Arquetipos de Personaje:**
 -  **El Guerrero / Bushi (Aspecto Físico y Combate):** La fuerza militar. Su terreno es la táctica, la protección del grupo, el rastreo y la lucha con armas de atrezzo seguras.
 -  **El Diplomático y Comerciante / Cortesano (Aspecto Político y Social):** Los maestros de la palabra. Manejan las intrigas de pasillo, las Cartas de Recursos, los pactos y las negociaciones.
 -  **El Mago y Sacerdote / Shugenja (Aspecto Mágico y Espiritual):** Los intermediarios con el mundo espiritual (los *Kami*, fantasmas y *yokais*) mediante los **5 Elementos**: Agua, Fuego, Aire, Tierra y Vacío.
- El Honor y la Etiqueta:** Las apariencias, la lealtad y el respeto son fundamentales. Un samurái cuida mucho sus palabras, aunque por dentro sostenga un conflicto.
- La Sombra del Enemigo:** Al sur del Imperio se extienden las *Tierras Sombrías*, un lugar maldito del que proceden monstruos y hechiceros oscuros, frenados por la contención del Muro del Carpintero, una frontera física protegida por el ejercito del **Clan Cangrejo**.

2.3. Los Clanes Participantes

-  **Clan Cangrejo:** *Los defensores incansables del Imperio. Guerreros pragmáticos y austeros que sacrifican su elegancia para proteger la Gran Muralla de los horrores que amenazan desde las Tierras Sombrías.* Los integrantes del clan cangrejo son individuos de gran tamaño acostumbrados a pelear ataviados con pesadas armaduras y armas contundentes de gran tamaño.

- **Clan Grulla:** *Los maestros indiscutibles de la corte. Diplomáticos refinados y poetas cuyo impecable manejo de la etiqueta y la política, define la cultura de Rokugán.* Sus duelistas son famosos, ágiles y estilizados, su cabello blanco y sus rasgos elegantes son su característica mas reconocible.
-  **Clan León:** *La mano derecha del Emperador y el ejército más temible del Imperio. Samuráis con un sentido del honor inquebrantable consagrados a la tradición militar.* Secos y de carácter fuerte, acostumbrados a luchar en las llanuras con sus armaduras, sus guerreras Matsu, bellas y letales pelirrojas y sus Shuggenjas de ojos dorados nos recuerdan su fiereza, sus bardos son los únicos que tienen permitido expresar emociones en un mundo regido por la tradición y la contención.
-  **Clan Mantis:** *Audaces marineros, exploradores y comerciantes de las islas, que suplen la falta de antiguo linaje divino con riqueza, ambición y un dominio absoluto de los mares.* Navegadores expertos, guerreros y arqueros, fieles en la defensa de la palabra dada, siempre buscan un trato. Su contacto con gentes de islas lejanas hacen que su aspecto sea algo insólito (incluyendo gente de piel oscura) y sus vestimentas menos tradicionales.
-  **Clan Unicornio:** *Nómadas y jinetes incomparables que regresaron tras siglos de explorar las tierras exteriores, aportando costumbres exóticas, caballería devastadora y una perspectiva fresca al Imperio.* El grueso de su ejercito esta formado por mujeres, las doncellas Otaku, su organización es matriarcal y su población nómada, por su contacto con los extranjeros, su estilo de ropa es diverso.

3. ¿De qué trata la historia?

La partida transcurre en el **Asentamiento 47:** el Bastión de “**La Garra**”: una fortaleza fronteriza del Clan Cangrejo reconquistada tras una sangrienta batalla contra las fuerzas oscuras.

El antiguo señor del castillo murió en la batalla. Ahora, la viuda —la **Dama Sariya Kaiu**— os ha convocado a vosotros, representantes de distintos clanes, para ayudar a purificar el castillo y devolverle la gloria.

- **Una Sucesión en Juego:** Los tres hijos del antiguo señor deben decidir quién asumirá el mando de "La Garra".
- **Sombras y Misterios:** Extraños sucesos ocurren en la noche. Hay susurros de fantasmas en los pasillos y es evidente que los enemigos siguen espiando y al acecho.
- **Un Gran Rito Pendiente:** Para limpiar la fortaleza de toda maldición, cada clan invitado ha traído un **Elemento Puro** de su región para celebrar un gran ritual al final del día.

4. Estilos de Juego y Actividades

En *El renacer de la Garra* encontrarás dinámicas adaptadas a tu estilo preferido:

-  **Acción y Combate:** Expediciones fuera del castillo, rastreo de amenazas y defensa del asentamiento con armas de atrezzo seguras.
-  **Investigación y Misterio:** Búsqueda de pistas en archivos, interpretación de planos antiguos, descifrado de mensajes y exploración de mazmorras.
-  **Política y Negociación:** Uso de **Cartas de Recursos** de clan para negociar acuerdos comerciales, apoyos militares y alianzas en la sucesión.
-  **Fiesta y Competición:** Pruebas de honor, certámenes de poesía y juegos de habilidad para obtener **Puntos de Renombre**.
-  **Drama y Comedia:** Enredos de pasillo, romances juveniles, dilemas morales y decisiones personales.

5. Estructura del Evento

CRONOGRAMA DEL EVENTO

1. La Noche Inicial.
Llegada de delegaciones, banquete oficial e inicio de los misterios nocturnos
2. La Mañana de los Tres Frentes
División por focos de interés: expedición exterior, investigación interior, ritos de purificación
3. La Tarde
Juegos de habilidad, competiciones, tramas sociales
4. Clímax Final
Revelación de las Sombras, Rito Final y conclusión.

6. Atrezzo, Estilo y Apariencia

En Rokugán, **tu ropa habla de tu estatus antes de que te presentes.**

1. Colores Oficiales por Clan

-  **Cangrejo:** Azules oscuros, grises, negros y detalles en bronce/acero.
- **Grulla:** Azul Celeste, blanco puro y plateado.
-  **León:** Dorado, amarillo, marrón claro y toques de bronce.
-  **Mantis:** Verde mar, azul turquesa y cuero o dorado.
-  **Unicornio:** Púrpura, violeta, magenta y detalles exóticos de piel.



2. Peinados y Cuidado Personal

- **Guerreros y Shugenja:** Coletas altas (*Chonmage*) o moños tirantes que despejen el rostro.
- **Cortesianos:** Moños elaborados con horquillas de madera, cintas y tocados decorativos.
- **Maquillaje:** Uñas pintadas en tonos metálicos, oscuros o rojos como muestra de estatus e higiene.

3. Complementos y Galas

- **Abanicos:** Elemento clave para la comunicación cortesana.
- **Joyería:** Medallones con el *Mon* (escudo) del clan, broches, amuletos y talismanes para *Shugenja*.



Inspiración Visual:

Consulta nuestro panel de referencias para vestuario, maquillaje y accesorios:



<https://es.pinterest.com/sgomilagame/el-renacer-de-la-garra/>