

EL LEGADO DE LOS ANTIGUOS:

CAPITULO I

EL LEGADO

UN ROL EN VIVO DE HORROR CÓSMICO



<<No está en el espacio ni en el tiempo. Está en el hueco que queda cuando ambos se detienen.>>

— Fragmento del Codex Tumbrae

ÍNDICE

01 Sinopsis

02 Visión de juego

03 Contenido

04 Personajes

05 Información practica

06 Código de conducta

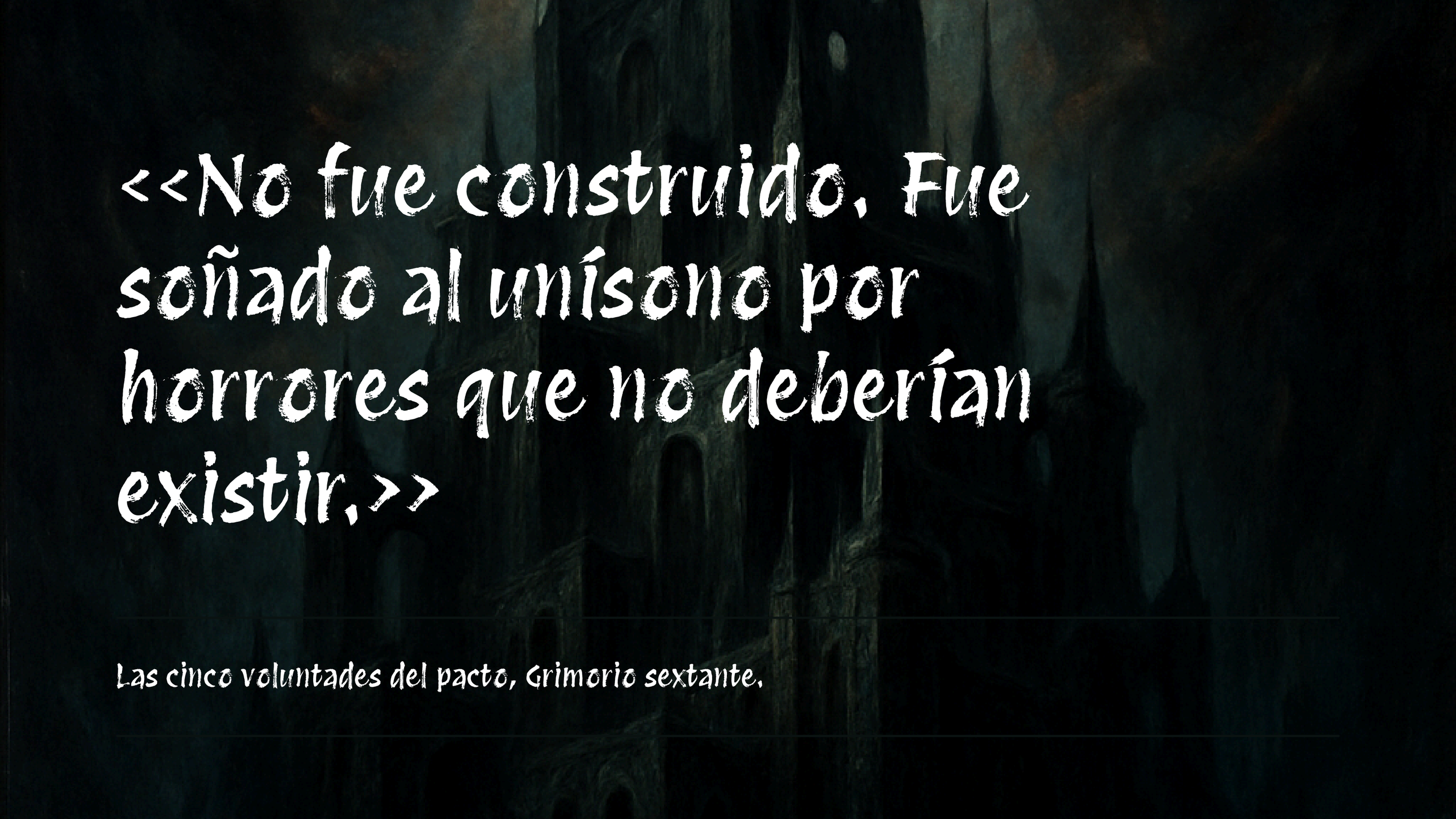
SINOPSIS

"Antes del tiempo hubo un latido.
Antes del latido, fue el Caos.
Y del Caos nacieron los Susurros."
— Fragmento del Códice Primigenio, Biblioteca Silente

Existe un lugar que no figura en ningún mapa. Un colegio que aparece solo cuando es invocado y del que nadie sale intacto. La Tumba es una institución más allá del tiempo, donde el conocimiento se paga con memoria, cordura o sangre, y donde los estudiantes son divididos en logias que canalizan el poder de antiguos Primigenios. Entre clases imposibles, rituales velados y pasillos que cambian de forma, los alumnos avanzan hacia un único destino: la Graduación de la Última Luna, la única salida conocida... si es que realmente lo es.

Durante un fin de semana, el colegio despertará, las máscaras caerán y cada decisión dejará una huella. En La Tumba, no se viene a aprender: se viene a descubrir qué estás dispuesto a perder para seguir adelante.

No necesitas conocer todo el trasfondo para jugar; descubrirlo forma parte de la experiencia.



<<No fue construido. Fue soñado al unísono por horrores que no deberían existir.>>

Las cinco voluntades del pacto, Grimorio sextante.

2. Experiencia y visión de juego

“La Tumba te ha elegido. Nadie llega aquí por error.”

El legado es el primer capitulo de un rol en vivo ambientado en una epoca victoriana gótica tocada por el horror cósmico y el drama ritual. Un dark academia fuera del espacio y del tiempo, donde los dioses antiguos y los sueños humanos se entrelazan.

Aquí, la locura no es castigo, sino enseñanza. La muerte no es final, sino transición.

Los jugadores encarnarán a alumnos arrancados de su realidad, invocados sin explicación a un lugar imposible donde deberán aprender, servir, y sobrevivir... hasta que llegue el final.

De aquí solo se sale loco... o muerto.

Durante el juego, tú decides quién eras y quién te vuelves.

Pero recuerda: lo que la Tumba entrega, no lo devuelve.

¿QUE TIPO DE EXPERIENCIA VIVIRÁS?

Este no es un juego de acción ni de supervivencia tradicional.
Es una experiencia emocional donde cada escena tiene el peso de un ritual.
Los jugadores no buscan ganar: buscan comprender.
No luchan contra el horror: lo veneran.
Durante el vivo te sumergirás en una atmósfera densa, simbólica y teatral.
Caminarás por pasillos donde los ecos responden, estudiarás bajo maestros que ya no son humanos, y participarás en ceremonias donde cada palabra pronunciada puede alterar la realidad.
La Tumba no pretende asustarte: pretende transformarte.

Nada es lineal, cada decisión deja huella.
No hay "bien" ni "mal", solo causa y consecuencia.
Tal vez ayudes a otro, tal vez lo sacrifiques. Tal vez descubras que eras tú quien debía caer.
Al final, no ganarás ni perderás.
Solo comprenderás qué estabas dispuesto a entregar.

3. CONTENIDO

"En La Tumba, cada emoción humana es un altar,
y cada altar, una herida abierta. Amor, fe, pérdida, locura.
Cada acción es un lenguaje que los dioses olvidaron,
y tú, vienes a recordárselo."

ES TU VIVO SI...

01
Te atraen las historias oscuras, simbólicas y emocionales, donde el terror es más psicológico que físico.

02
Buscas una experiencia inmersiva, poética y trágica, donde la belleza y el horror se confunden.

03
Te interesa el drama coral, los secretos, las relaciones entre personajes y la tensión emocional.

04
Te fascinan los mitos de Lovecraft, la estética ritual y los dilemas entre fe, locura y conocimiento.

05
Eres capaz de implicarte emocionalmente, sostener el tono, y cuidar la experiencia de los demás.

01

Buscas acción, combate físico o resolución mediante fuerza.

02

Prefieres juegos ligeros o cómicos: La Tumba no tiene humor.

03

No te sientes cómodo con temas como la muerte, la fe, la pérdida o la locura, tratados desde lo poético y no desde lo literal.

04

No te apetece jugar personajes dramáticos, trágicos o ambiguos.

05

No quieres comprometerte a mantener el tono oscuro durante toda la experiencia.

NO ES TU VIVO SI...

TEMAS INCLUIDOS

PERDIDA Y MUERTE
SOLEDAD Y AISLAMIENTO
ROMANCE
MAGIA ARCANA
SOBRENATURAL
SUICIDIO
PERDIDA DE IDENTIDAD
SUPERVIVENCIA
DINÁMICAS DE PODER
FANATISMO
SECRETOS E INVESTIGACIÓN
SECTAS

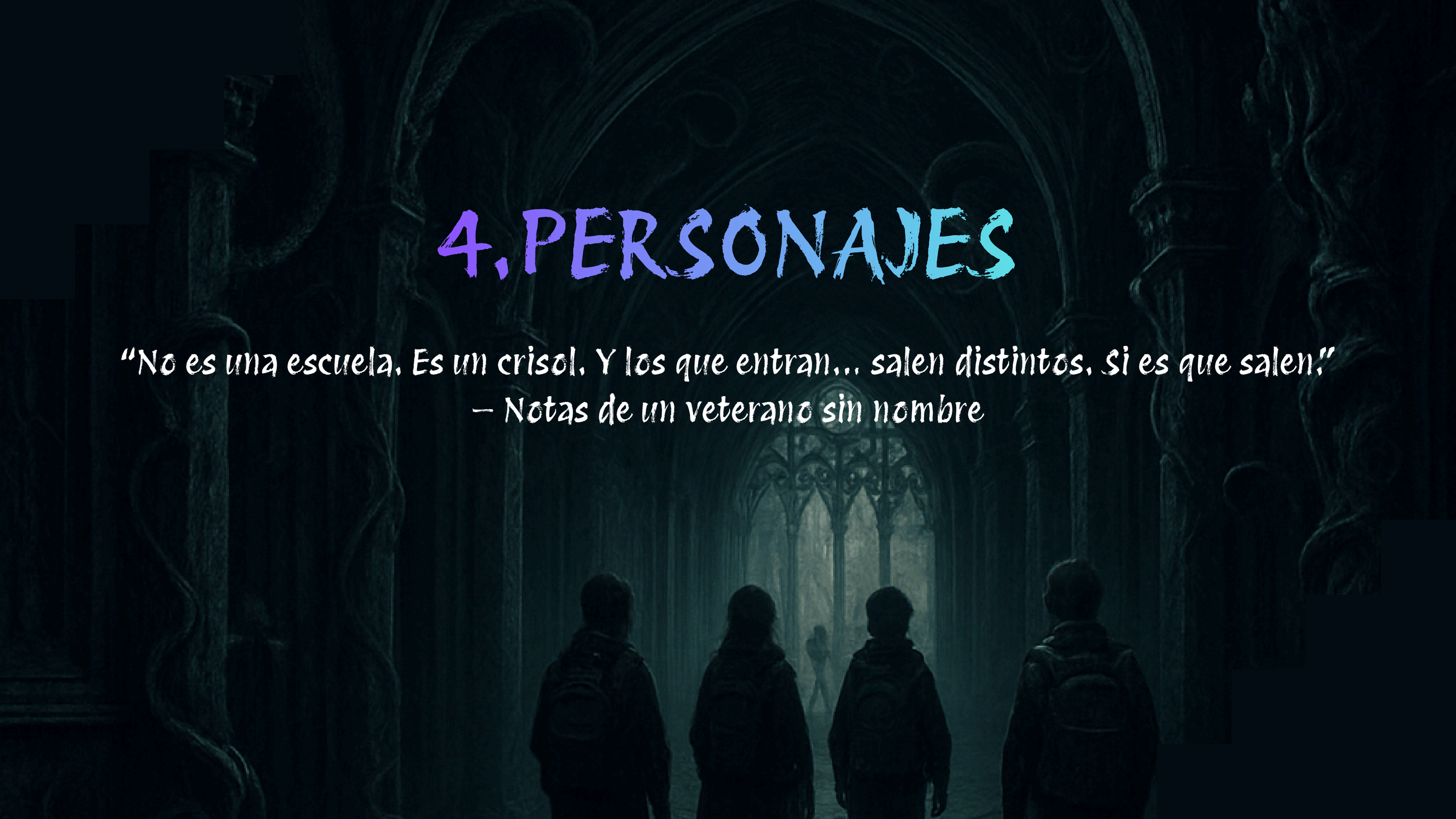
TEMAS EXCLUIDOS

VIOLENCIA / ABUSO SEXUAL
VIOLENCIA / ABUSO INFANTIL

¡Ante cualquier duda sobre el contenido del vivo no dudes en contactarnos!

4. PERSONAJES

"No es una escuela. Es un crisol. Y los que entran... salen distintos. Si es que salen."
– Notas de un veterano sin nombre



PERSONAJES JUGADORES

Los estudiantes se organizan en tres niveles –novatos, secundarios y veteranos– que determinan su acceso a información, responsabilidades y riesgos.

NOVATOS

Recién invocados, confusos, asustados y sin idea de dónde están. Son almas arrancadas de sus vidas humanas sin explicación. Algunos llegan llorando, otros furiosos, otros en silencio absoluto. La mayoría no sobrevive su primer ciclo.

SECUNDARIOS

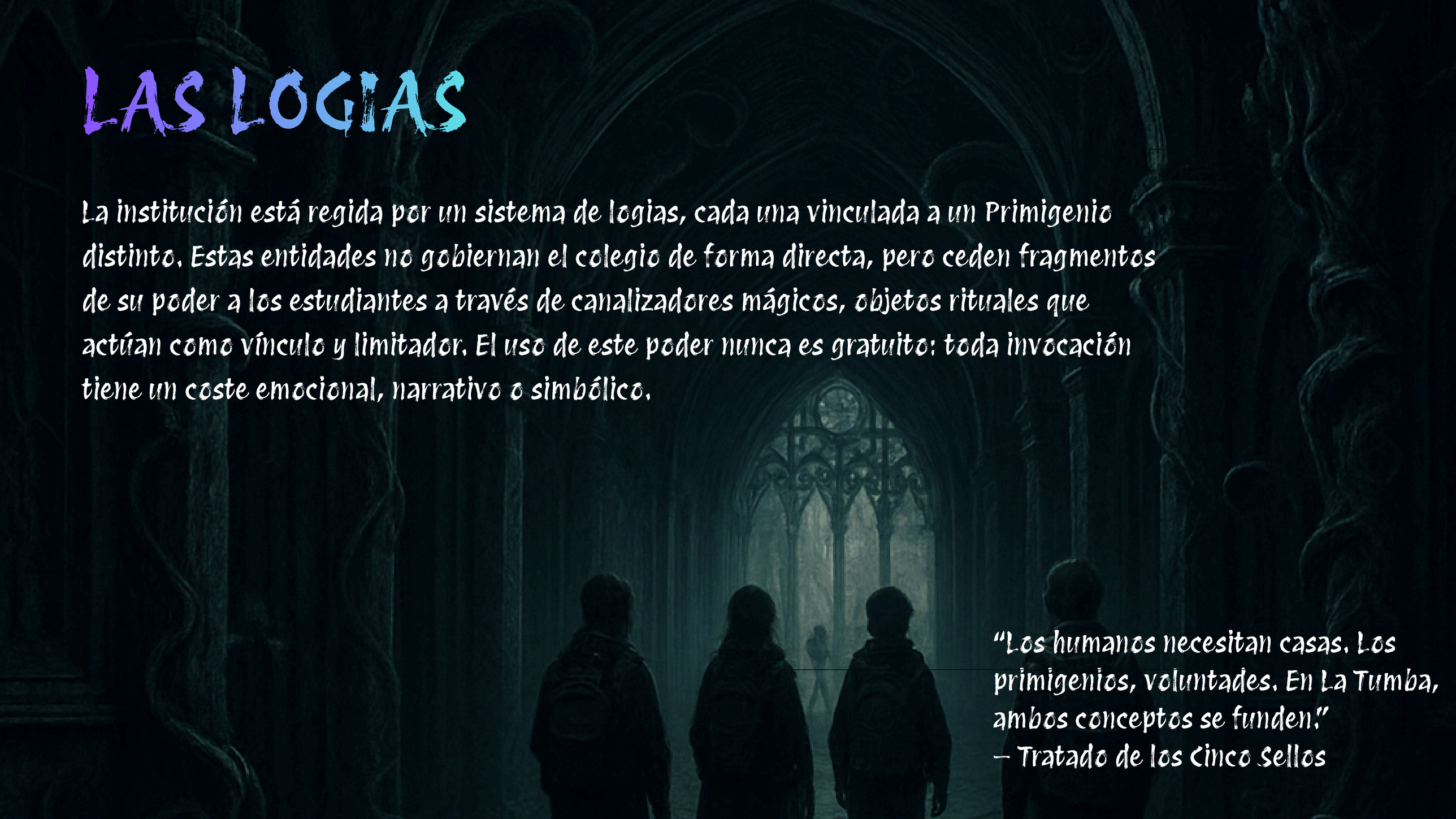
Llevan lo suficiente en La Tumba como para conocer sus reglas. Saben que el lugar no perdona errores, que la obediencia ciega mata y que la cordura es frágil. Actúan como mentores o depredadores de los novatos, según su naturaleza.

VETERANOS

Los más antiguos. Han visto morir a muchos y han enterrado aún más. Viven con un único propósito: prepararse para la Graduación de la Última Luna. Algunos la ansían. Otros la temen. Y unos pocos han decidido que nunca saldrán.

LAS LOGIAS

La institución está regida por un sistema de logias, cada una vinculada a un Primigenio distinto. Estas entidades no gobiernan el colegio de forma directa, pero ceden fragmentos de su poder a los estudiantes a través de canalizadores mágicos, objetos rituales que actúan como vínculo y limitador. El uso de este poder nunca es gratuito: toda invocación tiene un coste emocional, narrativo o simbólico.



"Los humanos necesitan casas. Los primigenios, voluntades. En La Tumba, ambos conceptos se funden."
— Tratado de los Cinco Sellos



La Logia de Cthulhu

Quienes escuchan los ecos ocultos
de las emociones



La Logia Pérdida de Nyarlathotep

Quienes siembran dudas



La Logia de Hastur

Quienes moldean la realidad a
través de las palabras



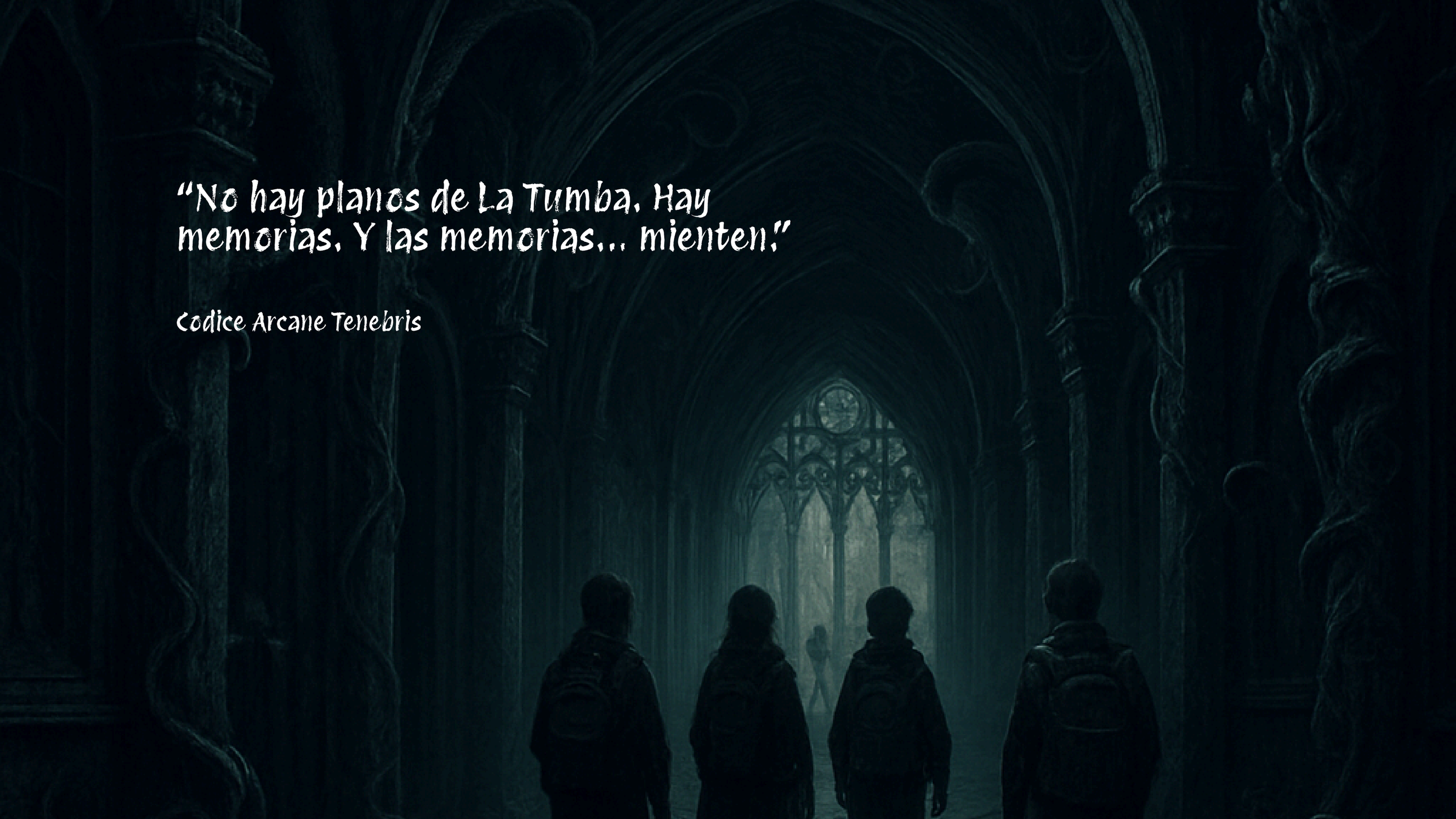
La Logia de Shub-Niggurath

Quienes aprenden y se transforman
a través del dolor y el sacrificio



La Logia de Azathoth

Quienes pueden ver mas allá del velo


“No hay planos de La Tumba. Hay memorias. Y las memorias... mienten.”
Codice Arcane Tenebris

INSCRIPCIÓN

El evento está limitado a personas mayores de 18 años a fecha de inicio de la partida.

El proceso de inscripción se abrirá el día 19 de enero y se cerrará el día 25 de enero. La inscripción se realizará mediante un formulario al que podréis acceder desde nuestras redes sociales y pagina web. Pasado este plazo, recibiréis un correo en el que se os indicará si habéis conseguido plaza o no.

No habrá una lista pública de personajes. Nos basaremos en los cuestionarios rellenados previamente para dar la mejor experiencia posible y el personaje que mejor cuadre con cada jugador. Por eso, aconsejamos ser sinceros en el cuestionario y no hacerlo deprisa y corriendo.

FECHAS

Del 09 de octubre al 12 de octubre de 2026

COMUNICACIÓN

Principalmente por Discord, así que será obligatorio descargar la aplicación.

PLAZAS

- 35 plazas de jugador
- 8 plazas de PNJ

LOCALIZACIÓN

Fuente Alberche, San Martín de la Vega del Alberche (Ávila)

PERSONAJE JUGADOR

¿Qué incluye?

- Alojamiento en habitación compartida con baño y calefacción
- Exclusividad de localización y cocineros especializados
- Pensión completa desde el viernes noche hasta el domingo noche
- Concepto y fichas de personaje novelizadas
- Más de 40 horas de juego ininterrumpido
- Fotógrafa
- Una experiencia repleta de detalles

Política de devolución

Los primeros 100€ en concepto de reserva no son remborsables.
Se devolverá el restante pagado del importe del evento:

- Antes del 30 de abril de 2026.

En caso de cancelación del evento por parte de la organización se devolverá el importe integro.

PRECIO

300€

Fechas de pago

Primer pago (100€) o pago completo: 02 de febrero de 2026
Segundo pago (100€): antes del 30 marzo 2026
Tercer pago (100€): antes del 30 abril 2026

En caso de no cumplirse los plazos de pago, la plaza pasará a quedar liberada para otro jugador sin opción a reembolso.

Si tienes algún problema con los pagos, envíanos un correo y estudiaremos posibles soluciones.

PERSONAJE NO JUGADOR (PNJ)

PRECIO

150€

FORMAS DE PAGO

PAGO ÚNICO O 60€ EN CONCEPTO DE RESERVA Y EL RESTANTE ANTES DEL 30 DE MARZO

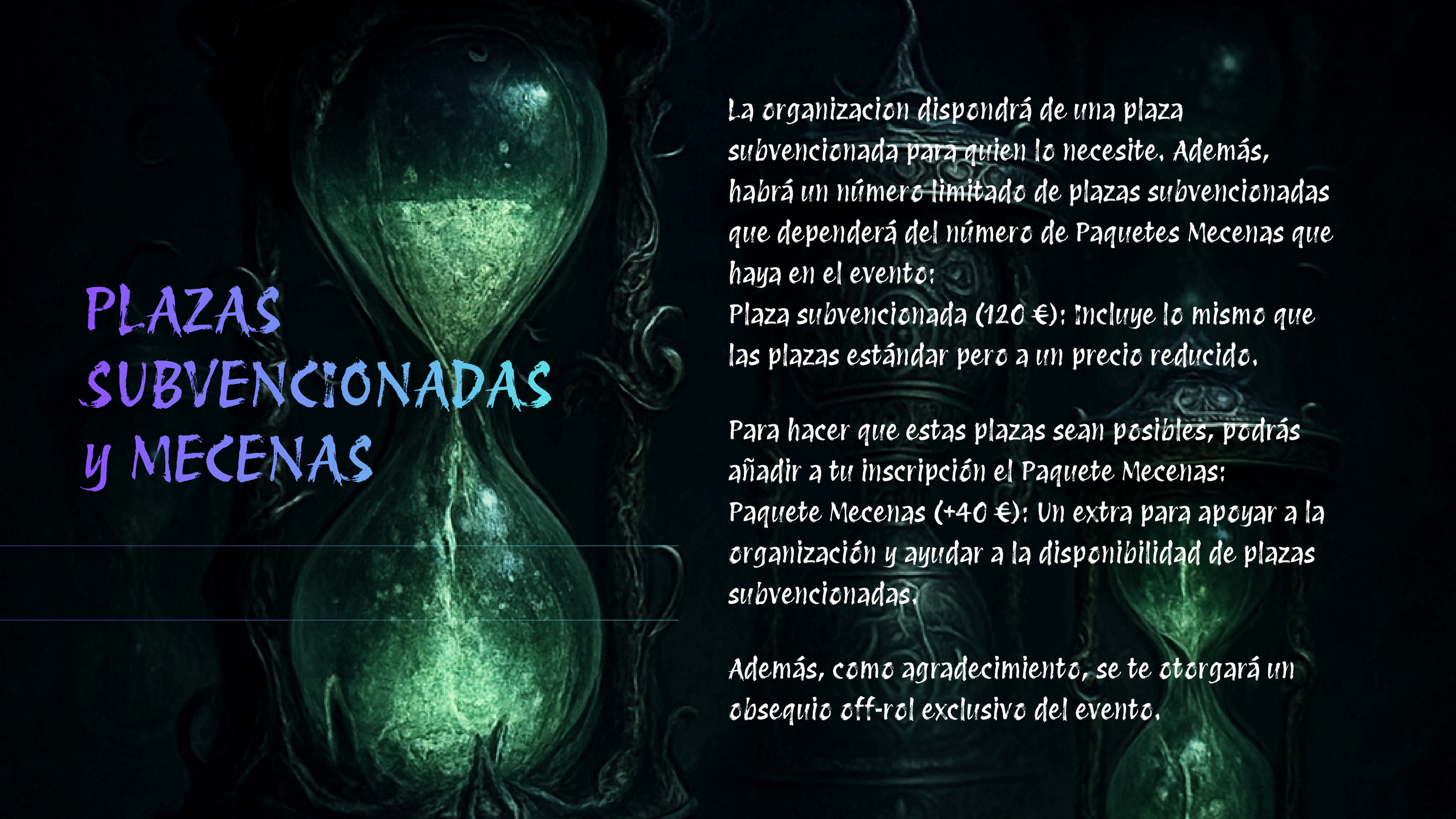
Los PNJ serán el apoyo esencial de la organización durante todo el evento. Su labor irá mucho más allá de interpretar un papel: serán quienes ayuden a que La Tumba funcione por dentro. Esto incluye tareas tan variadas como mover atrezzo, ajustar vestuario, decorar espacios cuando sea necesario, ocuparse de luces y música, y velar porque ni el alojamiento ni ningún jugador sufran daños o situaciones incómodas.
Además, los PNJ serán motores narrativos. Tendrán acceso a todas las tramas y entenderán la estructura general del vivo, lo que les permitirá impulsar escenas, desbloquear momentos clave y reconducir situaciones.

Al mismo tiempo, serán los ojos y los oídos de la organización. Detectarán problemas off-game, avisarán de situaciones preocupantes, y también servirán como indicadores de cómo está fluyendo el juego, qué necesita un empujón y qué está funcionando bien. Su mirada es fundamental para mantener el ritmo y la seguridad del evento.

Es un trabajo intenso, con muchas capas y responsabilidad real. Desde la organización lo valoramos profundamente, y por eso consideramos que su plaza debería tener el coste mínimo.

TIEMPOS

El check-in de la partida se realiza el viernes de 17:00 a 19:00 horas.
El juego empezará el viernes a las 19,30 con el briefing y cesará el domingo en la madrugada con el debriefing. Más adelante se dirán los horarios exactos de comidas, actividades y demás.



PLAZAS SUBVENCIONADAS Y MECENAS

La organizacion dispondrá de una plaza subvencionada para quien lo necesite. Además, habrá un número limitado de plazas subvencionadas que dependerá del número de Paquetes Mecenas que haya en el evento:
Plaza subvencionada (120 €): Incluye lo mismo que las plazas estándar pero a un precio reducido.

Para hacer que estas plazas sean posibles, podrás añadir a tu inscripción el Paquete Mecenas:
Paquete Mecenas (+40 €): Un extra para apoyar a la organización y ayudar a la disponibilidad de plazas subvencionadas.

Además, como agradecimiento, se te otorgará un obsequio off-rol exclusivo del evento.

CÓDIGO DE CONDUCTA

NORMAS DE CONVIVENCIA

REGLAS BÁSICAS DE CONVIVENCIA

El incumplimiento de cualquiera de estas normas puede causar la expulsión del evento y la no aceptación en futuros eventos. Se reserva el derecho de admisión a personas que no cumplan con estas reglas.

- Respeto absoluto: No se tolerarán faltas de respeto off rol (género, etnia, orientación, físico, contexto).
- Seguridad emocional: La integridad física, emocional y psicológica está por encima de la partida. Se utilizarán los sistemas de seguridad emocional del semáforo, el check-ok y el puño off rol, los cuales se explicarán en el briefing.
- Seguridad física: Solo se permiten armas de softcombat (revisadas). Evita zonas sensibles y usa el sentido común.
- Normas del espacio: Se explicarán en el briefing y serán de obligado cumplimiento.
- Prohibido robar objetos personales sin pactarlo previamente.
- Puntualidad: Respeta horarios de comidas, briefing y debriefing.
- Sin móviles durante el juego: No se permite grabar ni hacer fotos en tiempo de juego, a no ser que sea durante momentos y espacios privados en los que no se perjudique el juego ajeno.
- Sustancias: no está permitido el consumo de alcohol u otras sustancias durante el evento
- Compromiso: los jugadores se comprometen a cumplir con este código de conducta o asumir las consecuencias en caso de no hacerlo
- Ignorar una palabra o gesto de seguridad es una ruptura grave de las normas del evento.

CRÉDITOS

FUIMOS, SOMOS, SEREMOS

AUDITORIA

Isabel Cruz

PÁGINA WEB

ellegadodelosantiguos.es

REDES SOCIALES



@el.legado.rev

ORGANIZADORES

Angel, Raisa, Marta, Isra e Isa

EMAIL

ellegadodelosantiguosrev@gmail.com

“De La Tumba se sale... loco o muerto”

Autor: desconocido