

LA NOCHE DEL ALLIANCE



Órgiva

31 octubre 2025

Desde las 22:00

Más información:

<https://bit.ly/orgiva-halloween-2025>



Reglamento de “La Noche del Aullante”

Rol en Vivo y Survival Horror – Órgiva, Halloween 2025

“El conocimiento es un arma, pero algunas verdades no fueron hechas para la mente humana.”
— Apócrifos de la Orden de la Luz

El superior de la Orden de la Luz negó con la cabeza. Los signos eran inequívocos, el 31 de Octubre de 2025, víspera de Todos los Santos, en el pueblo de Órgiva, en la falda de Sierra Nevada, se abrirían las puertas del Infierno.

Pulsó un botón en su escritorio al otro lado, alguien descolgó el teléfono.

Por favor, convoque a la Orden — fueron sus únicas palabras.

De esa noche dependería el destino del mundo... y tú estás invitado.

"Debes estar loco si crees que voy a creerme eso"

Fernando Ortega, director de la conocida revista "Al otro lado del Velo" se reclinó en su silla mientras escuchaba a su informador.

"Me da igual lo que te haya dicho tu contacto, la Orden de la Luz es un cuento, un mito, que sí, me ha hecho vender muchas revistas, pero no deja de ser... "

Fernando se interrumpió a media frase

"Y dices que han robado el texto de Altausee de la biblioteca Dupont?, ¿Y qué tiene que ver?"

alargó la mano y cogió un bolígrafo de la mesa y garabateó algunas palabras en un papel mientras escuchaba atentamente.

"Invocaciones, lucha del Bien contra el Mal, Infierno en la Tierra... Tiene potencial."

Tras un minuto de reflexión accedió: "Muy bien, manda a tu gente."

"Si, la tarifa habitual. Tenme al tanto. Adiós"

El señor Ortega colgó el teléfono y sonrió, sin duda, sería un maravilloso reportaje.

El guardián de los Arcanos abrió la caja, un pequeño libro, de tapas de cuero descansaba entre el plástico de burbujas. Sus manos, enguantadas, acariciaron el pequeño tomo. Por fin, el golpe había salido según lo esperado y ahora el Códice Carmesí, el medio para invocar al Aullante estaba en poder de su congregación.

El resto del culto estaba preparado, en unas horas tendrían todos los ingredientes para los rituales, y entonces, liberarían a su señor, al Aullante en el mundo.

El tañido de la campana lo sacó de sus pensamientos, se acercaba el momento, la ropa ceremonial oculta en una mochila, el libro en su bolsillo. Sonrió para sí y salió del alojamiento rural a las callejuelas del centro de Órgiva.

— Que gran momento para estar vivo — pensó.

Su sonrisa paralizó de terror a una pareja que paseaba, disfrutando de la fiesta de Halloween.

Objetivo del juego

“La Noche del Aullante” es un evento de rol en vivo (*ReV*) y supervivencia (Survival Horror) ambientada en los relatos de Howard Phillips Lovecraft.

Cada jugador interpreta un **personaje dentro de una historia**, con el objetivo de **investigar, sobrevivir o cumplir su papel** antes de que finalice la noche.

- Los jugadores que elijan personajes de **rol en vivo** usarán la **interpretación y la investigación** para poder resolver el misterio y, con suerte, frustrar (o ayudar a cumplir) los planes del Aullante.
- Los jugadores que acepten los retos del **survival horror** pondrán a prueba sus habilidades de **acción, exploración y resistencia** intentando **sobrevivir a la noche y superando las distintas pruebas** que se encuentren en su camino..

La partida se desarrolla en tiempo real y sin interrupciones.

Lo importante no es “ganar”, aunque al final de la partida un bando se pueda alzar con la victoria, el objetivo es **vivir la experiencia** y contribuir a la historia colectiva.

2. Roles y participantes

Los participantes del evento irán identificados con brazalete o pañuelo, cada color indica cómo se enfrentarán a los horrores de la Noche del Aullante:

Morado: Miembro de la Organización (Rol en Vivo)

Verde: Miembro de la Organización (Survival Horror)

Rojo: Árbitros (Rol en Vivo)

Naranja: Participantes (Survival Horror)

Blanco: Participantes (Rol en Vivo)

En todo momento, los participantes deben atender las solicitudes y peticiones de organizadores y árbitros.

Jugadores de Rol en Vivo (15 plazas):

Aquellos que opten por interpretar alguno de los personajes creados para la partida de rol en vivo, interpretarán alguno de los personajes ya generados que tienen un historia personal, objetivos y secretos definidos.

Su misión durante el juego será el apoyar los objetivos de su facción, a la vez que cumplen sus misiones personales. Para ello podrán interactuar con los demás personajes y elementos del entorno, así como acceder a información y zonas restringidas para el resto de los jugadores.

Jugadores de Survival Horror (hasta 55 plazas):

Por el contrario, los participantes que opten por el Survival Horror, representarán a los habitantes y visitantes del pueblo que se han visto atrapados por el incidente.

Ellos tienen un único objetivo, sobrevivir a los eventos de la noche. A lo largo de la noche, estos jugadores tienen que pasar por una serie de lugares como puntos de control, así como superar una serie de retos a los que se enfrentarán.

Al final de la noche, cualquier superviviente que haya pasado por todos los puntos de control de forma válida habrá escapado de la Noche del Aullante.

Organización / Árbitros:

Los personajes controlados por la organización son los encargados de controlar el desarrollo de la historia. Asimismo, interpretan y aplican las reglas, pudiendo interpretar a personajes secundarios o criaturas.

Cualquier decisión tomada por los árbitros es final e inapelable.

3. Interacción y combate

No se permite contacto físico en el transcurso de la partida, todo aquel contacto físico que se realice dentro del juego debe ser descrito o interpretado mediante gestos.

La única excepción a esta regla es la Horda de Condenados, que puede tocar a otro jugador; esto produce automáticamente la muerte del personaje.

En caso de producirse una confrontación entre jugadores, esta debe resolverse narrativamente o con las mecánicas indicadas por un árbitro.

En aquellos determinados momentos deberás indicar escenas en las que haya peligro o se produzca un ataque por parte de criaturas u oponentes, los efectos se indican con una palabra clave o una señal visual:

- **“HUEVERO”** → pausa inmediata por seguridad o incomodidad. No se cuestiona su uso, se detiene toda acción hasta comprobar que todo está bien.
- **“CONGELADO”** → todos se detienen; espera nueva orden del árbitro o juez.
- **“FUERA DE JUEGO”** → acción o persona fuera del juego. Ignórala.
- **PUÑO EN ALTO** → Significa que la persona no está en juego (práctico si tienes que ir al baño o cenar algo rápido)
- **BRAZOS CRUZADOS SOBRE EL PECHO** → El personaje no está allí realmente, se le debe ignorar.

Cualquier personaje tiene tres estados de salud:

SANO → Estado inicial, el personaje no tiene ninguna condición.

HERIDO → El personaje debe representar su herida, cojeando, andando más despacio, etc.

MUERTO → El personaje ha pasado a mejor vida. Detente y quedate quieto. Podrás reincorporarte a la partida si lo deseas y los árbitros lo autorizan.

Cualquier personaje atacado por otro personaje pasa a estar herido. Un personaje herido pasa a estar muerto si vuelve a resultar herido.

Ataques de criaturas pasan al estado de MUERTO directamente.

4. Seguridad e integridad

El objetivo del evento es pasarlo bien, no asustar de forma indeseada o dañar a nadie. Es por eso que se respetarán, bajo pena de expulsión de la partida los siguientes puntos.

- Todo sucede en tiempo real dentro del área de juego (zona sombreada del mapa)
- El área de juego no puede abandonarse durante la duración del evento.
- Por motivos de seguridad y respeto hacia el resto de participantes, no se permitirá participar en el evento a quienes se encuentren bajo los efectos del alcohol o de sustancias que alteren sus facultades.

- La organización velará por la seguridad de todos los participantes, pero cada jugador es responsable de actuar con prudencia y respetar las indicaciones del personal durante el evento.
- Si dudas, interpreta de forma que favorezca la historia, no ganar.
- Respeta a las personas, el espacio y el material. De ti depende que este evento sea el primero de muchos.
- Está prohibido cualquier tipo de violencia real, acoso o contacto físico durante el tiempo de juego.
- No se pueden usar linternas, punteros láser o similares para deslumbrar.
- Para minimizar molestias a aquellas personas que no participan, evita interactuar dentro de personaje con personas que no tengan brazalete mientras están en juego. La única excepción a esta regla son los integrantes de la Horda de Condenados.
- No es posible quitarse el brazalete para evitar ataques de la Horda de Condenados.
- Está prohibido cualquier tipo de arma o réplica que pueda ser confundido con un arma en condiciones de poca luminosidad. Los árbitros tendrán la última palabra sobre qué se considera un arma o elemento prohibido.
- Ante cualquier **emergencia real** dí: **“FUERA DE JUEGO, EMERGENCIA”**
- Si escuchas **“FUERA DE JUEGO”** detente, deja paso y espera indicaciones, lo que está pasando no forma parte de la acción.
- En la medida de lo posible evita correr
- En caso de sentir incomodidad o inseguridad, se puede usar la palabra **“HUEVERO”** para detener la acción.
- Respeta los límites físicos y emocionales de los demás jugadores.
- Si encuentras información de otro jugador la puedes usar legalmente en el juego.

Incumplir estas normas de seguridad conlleva la expulsión inmediata e inapelable del juego.

5. Estructura del juego

1. **Recepción y briefing (21:30 - 22:00)**
Presentación de la historia, reparto de personajes y explicación de normas.
2. **Inicio del juego (22:00)**
Se activa la historia. A partir de este momento, todo lo que ocurra dentro de la zona de juego forma parte del relato.
3. **Desarrollo (22:00 - 00:45)**
Investigación, sucesos, rituales y supervivencia.
4. **Desenlace (00:45 - 01:00)**
Resolución final dirigida por los organizadores.
5. **Debriefing y cierre (01:00 - 01:15)**
Espacio para comentar la experiencia y salir del personaje.

6. Reglas básicas de interpretación

- Mantén siempre el **personaje y el ambiente**: habla y actúa como si estuvieras dentro de la historia.

- No rompas la inmersión salvo por seguridad o necesidad real.
- Respetas las **zonas marcadas** o restringidas: pueden ser escenarios o áreas fuera de juego.
- No corras fuera de las zonas seguras o si el terreno lo desaconseja.

7. Eliminación y “muerte” del personaje

Si tu personaje muere detén toda acción inmediatamente. A partir de ese momento no hables ni interactúes más dentro del juego. Indica que estás FUERA DE JUEGO y entrega el brazalete a algún árbitro.

Podrás volver como miembro de la Horda de los Condenados si lo deseas, pregúntale al árbitro los pasos a seguir.

8. Material y equipo

- Ropa oscura o temática, puedes ir disfrazado, pero cuidado con los artículos que puedan ser prohibidos por su peligrosidad.
- Calzado cómodo y cerrado.
- Linterna o luz frontal (opcional).
- No traigas armas, bengalas, petardos ni objetos punzantes.

9. Conducta y espíritu del evento

Recuerda: esto es una **experiencia compartida**, no una competición.

- Sé respetuoso con el resto de jugadores y el entorno.
- Sigue las indicaciones del equipo en todo momento.
- Cuida los espacios públicos y el material de la organización.
- Si algo falla, **improvisa de acuerdo al momento** y sigue adelante: el horror no espera.

10. Contacto y emergencias

- Cualquier incidencia o emergencia real se comunica al personal con la frase “**Fuera de juego, emergencia**”.
 - Los monitores disponen de teléfono de contacto directo con emergencias.
 - Si necesitas acudir a un punto seguro, busca a un organizador o árbitro, y si no, acude a los puntos marcados en el mapa.
-

“A veces, lo que ruge en la oscuridad no busca destruirte... solo quiere que le escuches.”

