

Proyecto :

Concilio de Dragones III

Indice

<i>Introducción :</i> _____	<i>3</i>
<i>Objetivo :</i> _____	<i>4</i>
<i>¿Qué es un Juego de Rol?</i> _____	<i>4</i>
<i>Importancia del Evento : Concilio de Dragones III</i> _____	<i>9</i>
<i>El Club de Juegos de Rol de Ingeniería.</i> _____	<i>9</i>
<i>Concilio de Dragones III : Actividades.</i> _____	<i>13</i>
<i>Concilio de Dragones III : Fecha y Lugar</i> _____	<i>19</i>
<i>La Escuela de Ingeniería</i> _____	<i>19</i>
<i>Difusión y Publicidad del Evento.</i> _____	<i>19</i>
<i>Personas Responsables.</i> _____	<i>21</i>
<i>Conclusión :</i> _____	<i>22</i>

Introducción :

Cabalgar junto a los Caballeros de Rohan, y con honor, defender a un poblado de las hordas de Minas Morgul. Despertar sin sueño en medio de la noche y encontrar dos marcas rojas en el cuello. Huir sobre un batir de alas. Encontrarse en un mal entendido con la mafia. Recorrer las calles de Santiago, y poder conversar con los espíritus de los muertos que ahí ambulan. Sentir el éxtasis con que vibra el cuerpo tras conjurar un poderoso hechizo. Convertirse en un Jedi, o resolver los antiguos misterios de las pirámides de Egipto.

Las posibilidades son incontables, y los jóvenes de Santiago que cada día se encuentran más sumergidos en los mundos de fantasía son muchos más de lo que uno pensaría. En las Universidades y en los colegios. En los centros culturales, y por sobre todo en las casas de esa juventud con la sensibilidad de gozar el compartir una noche un sueño, un cuento, con los amigos.

Los Juegos de Rol, aunque novedosos en Chile, cada día son mas conocidos y conversados. En muchos jóvenes lentamente despiertan el amor a la historia, la literatura, y por sobre todo, la singular capacidad de crear.

El Concilio de Dragones III se presenta como un espacio para esta juventud. Y no solo para aquellos que ya conocen y disfrutan regularmente de los Juegos de Rol. Si no también para aquellos con la sensibilidad, con la capacidad de poder sentirse atraídos a esta actividad. A aquellos que se atreven a probar algo nuevo, a encantarse con las notas de los trovadores medievales, admirar una antigua armadura, o discutir la literatura de J.R.R. Tolkien.

En un fin de siglo en que somos asediados con mensajes que confunden nuestros propios sentido de entretenición, los Juegos de Rol se plantean como una alternativa que puede ser muy económica, y puede conllevar un gran crecimiento personal, así como un gran sentido de satisfacción.

Te invitamos a leer nuestro proyecto. A conocer lo que planteamos, y así comprender la singular oportunidad que tiene la Universidad de Chile de marcar un hito, de abrir las puertas para que esta alternativa sea conocida y querida.

Objetivo :

Realizar un evento que permita difundir la existencia de los Juegos De Rol; enseñar a jugar, y reunir las personas que juegan en un ambiente que incorpore los principales intereses de los jugadores, dándole mas profundidad a los mismos mediante precisas actividades culturales.

¿Qué es un Juego de Rol?

Un juego de rol es un juego en que los participantes toman los roles de personajes ficticios y actúan en una historia o aventura. Los jugadores se guían por reglas que definen como pasan las cosas en la historia y como se resuelven las acciones que intentan realizar.

Existen dos tipos de participantes en la gran mayoría de los juegos de rol, los *jugadores* y el *master* – Los jugadores hacen las partes de los héroes de la historia. Sus personajes, también conocidos por *personajes jugadores* (PJ), trabajan juntos (generalmente) para lograr la meta de la historia o escenario en el cual están involucrados. Típicamente, cada jugador tiene una hoja de papel en la cual anota las estadísticas de juego e historia personal que definen su personaje. También se suele usar un lápiz con el cual se pueden anotar los cambios en la condición del personaje que pueden ocurrir durante una sesión de juego. Como ultimo punto, es usual la utilización de algunos dados y otros accesorios que son usados para resolver aspectos propios a la mecánica del juego (tal como se usan dados en juegos como Ludo y Metrópolis). Los jugadores acostumbran discutir lo que desean realizar en un juego y luego le informan al master de cuales son las acciones que realizarán sus personajes.

El master hace las partes de arbitro y director del juego. Él tiene una cantidad de diferentes tareas que debe realizar, entre estas se encuentran: describir el entorno del lugar en el cual transcurre la historia, controlar todos los personajes secundarios que pueden encontrar e interactuar con los PJ, determinar el éxito de los actos realizados por los PJ mediante la interpretación de las reglas del juego. El master dispone de un control total

sobre las vidas ficticias de los PJ, sin embargo debe permanecer completamente imparcial hacia los jugadores. El master generalmente dispone de los manuales del juego y maneja mucha información (generalmente apuntes) con la cual puede describir la ubicación, personajes y la historia probable de la aventura que se está desarrollando. Esta información puede ser preparada por el master, adquirida (es decir, puede inventarla el mismo o comprarla) o una mezcla de ambas.

Es importante notar que, a diferencia con la mayoría de los juegos, ninguno de los participantes está jugando *en contra* de los demás. Los jugadores y sus personajes juegan juntos y los desacuerdos generalmente se resuelven a favor de la mayoría. ¡El master controla los actos de los personajes no-jugadores (PNJ) quienes pueden actuar en contra de los PJ, pero de igual manera podrían ser aliados! El master no es el oponente de los jugadores, aunque algunos PNJ si puedan serlo.

En comparación con la mayoría de los juegos, los juegos de rol son informales y poco estructurados. El propósito de las reglas es definir que es lo que *puede* hacerse y no que es lo que *debe* hacerse. El master describe que es lo que los PJ ven, a quien conocen y que es lo que sucede. Los jugadores le dicen al master las acciones que sus personajes realizan. Usando las reglas, el master determina cuan exitosos son los actos de los PJ. En aquellas situaciones en las cuales el azar entra en juego, el master y los jugadores tiran los dados y comparan los resultados con tablas o formulas en las reglas. Cuando los personajes interactúan, el master y los jugadores suelen actuar los roles de sus personajes, hablando como lo harían sus personajes. Aquí el juego se asemeja a una obra de teatro en la cual los actores crean (improvisan) a medida que se desarrolla la historia.

Mientras se juega, nace gradualmente una historia a medida que los héroes (los PJ) trabajan por lograr su meta siguiendo pistas dejadas por el master, conociendo personajes, resolviendo problemas mentales y físicos (para sus personajes obviamente), enfrentándose y venciendo a sus oponentes y finalmente cosechando los frutos de su esfuerzo. Es una historia que tiene por autor al grupo completo, es una historia que crece orgánicamente y es

actuada y *sentida* por sus creadores. Puede ser que el bosquejo de la historia sea conocido por el master, pero los detalles se desarrollan y se definen durante el juego.

Aunque el propósito sea narrar una historia el proceso realizado es un juego ya que tiene reglas definidas que imponen una estructura en la toma de decisiones y la resolución de acciones. Las reglas son las que cohesionan la creación grupal y evitan que se transforme en un caos.

Para aquellos que nunca han presenciado un juego de rol se presenta a continuación un ejemplo de una sesión de juego. Juan, Pedro y Diego (el master) están jugando un juego de detectives de los años '30. Juan y Pedro están jugando a dos detectives privados llamados Chandler y Brown. Chandler y Brown se encuentran investigando un galpón abandonado que ha sido utilizado recientemente por una pandilla de traficantes de armas.

Juan: ¿Que hay en la oficina?

Master: Un par de sillas y un escritorio de madera. Además hay basura botada en el piso.

Pedro: Voy a revisar el escritorio.

Master: En la parte posterior del escritorio encuentras un pedazo de papel que se ha quedado atascado. Parece ser un pedazo de un sobre. Tiene anotada una dirección: dice "Avenida Mahoney 1415"

Pedro: ¡Oye Chandler, mira esto!

Juan: Una pista al fin! Bueno, eso espero... revisemos la dirección?

Pedro: Buena idea, este galpón ya fue abandonado por la pandilla. Voy a ir al auto y revisare el mapa de la ciudad. Existe una Avenida Mahoney?

Master: (revisando su mapa de la ciudad) Sí, esta el barrio del Norte cerca del río.

Pedro: Vamos a ir para allá en el auto.

Juan: Yo voy a ir atento para ver si nos están siguiendo.

Master: Chandler, Cual es tu habilidad para rastrear?

Juan: 35%, pero yo pensé que se usaba cuando yo quería rastrear a alguien.

Master: Lo puedes usar para ambos casos. (El master tira un par de dados y consulta una tabla). No ves que nadie los venga siguiendo.

Pedro: Cuando llegue al 1415, quiero seguir de largo con el auto y estacionarlo en la cuadra que sigue.

Master: Ok. La Av. Mahoney es una calle en un barrio residencial de clase media con unos pocos arboles por las veredas. Las casas probablemente fueron construidas hace unos 10 años y están como a 2 metros de la calle. En la casa 1415 hay una luz encendida y notan que en la vereda opuesta hay un caballero paseando un perro.

Pedro: Nos estacionamos y caminamos hasta el 1415.

Master: Es una noche cálida y la mayoría de las casas están con las ventanas abiertas. Se escuchan un par de radios encendidos y una familia está discutiendo. Ahora están parados frente al 1415. La casa se parece a todas las demás y la ventana del lado izquierdo está abierta. Es ahí donde esta encendida la luz.

Pedro: Avanzamos hasta la puerta y tocamos.

Juan: ¡Espera! Antes de tocar la puerta, se escucha algo?

Master: Escuchan una voz masculina de la ventana, parece que está hablando en francés. No escuchan a nadie mas.

Pedro: Apuesto que está hablando por teléfono. Que esta diciendo?

Master: Hablas francés Chandler?

Juan: (revisando su hoja de personaje) Brown habla francés. Que esta diciendo?

Master: Dice: (con acento francés) “Dile a Cherbourg que tengo el resto de las cosas. Yo me voy esta noche. Quiero que me tengan el dinero listo y en efectivo. Les advierto, nada de trucos sucios!” Luego de eso le escuchan colgar el teléfono.

Pedro: Listo. Entremos.

Juan: Espera un segundo, te acuerdas de lo que sucedió la ultima vez que intentamos algo así? Yo me voy a dar la vuelta por atrás.

Master: Esta bien. Tu te das la vuelta y por atrás encuentras una puerta que da aun callejón. Hay algunos arbustos y hay un auto estacionado cerca de la puerta.

Pedro: Yo espero un minuto y luego toco la puerta.

Master: (con acento francés) Quien es?

Pedro: Digo: “Me ha enviado Cherbourg”

Master: Escuchas que el cerrojo se cierra y luego oyes pasos dirigirse hacia el fondo de la casa.

Pedro: Oops! (gritando) Oye Chandler, va para donde estas tu!

Juan: Me escondi en los arbustos. Tengo una habilidad de 75%.

Master: Tira los dados.

Juan: Saqué un 5.

Master: (consultando una tabla) Está bien. Un hombre con un traje negro sale rápidamente por la puerta. No te ha visto. Que haces?

Y así continua el juego. Como se vio, solo es necesario que el master esté familiarizado con la mayoría de las reglas, los jugadores pueden jugar solo conociendo unas pocas cosas.

En la mayoría de los juegos de rol, los jugadores mantienen sus personajes de una sesión a otra usándolos una y otra vez. Gradualmente las habilidades de los personajes tienden a mejorar. Los personajes se vuelven más poderosos y mejor equipados y pueden tareas cada vez más difíciles. Además, van construyendo una historia más completa y la personalidad del personaje se desarrolla cada vez más. A medida que transcurre el tiempo los jugadores se familiarizan cada vez mas con sus personajes tal como le sucede a un novelista con sus protagonistas.

Importancia del Evento : Concilio de Dragones III

A pesar de su larga trayectoria internacional, los juegos de rol en Chile recién han empezado a popularizarse durante los últimos años. Desde 1995 que se vienen realizando actividades de peso en el ambiente, y es dentro de estas actividades que el evento : Concilio de Dragones III se ha posicionado.

El público que atiende estas actividades, si bien alcanza a ser de sobre 1,500 personas, aun no es suficiente como para desarrollar una industria del rubro en el país. Esto solo se puede lograr tras largos años de crecimiento, y la lenta difusión hacia la comunidad. Actualmente son pocas las empresas que comercian productos afines, y menos aun los espacios de participación abiertos a los interesados. El público promedio, entre 17 y 30 años, es un público universitario, con gran interés, pero que carece vías adecuadas para conocer, y profundizar más sus inquietudes. El apoyo sistemático de la Universidad de Chile, y en particular, de la Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas, ha permitido que la actividad “Concilio de Dragones” tenga la seriedad y el nivel que amerita esta actividad recreativa y cultural que tanto impacto puede tener en la juventud.

Actualmente el evento : Concilio de Dragones, se ha convertido en la convención anual, por excelencia, de los juegos de rol . Asisten personas de todo Chile (particularmente de La Serena, Valparaíso, y Concepción), y todas las universidades y colegios. Este año, ya se ha confirmado la llegada de buses provenientes de Valparaíso llenos de jugadores, y se espera más aun de las provincias ahora que se ha conseguido un lugar en que estos pueden alojarse. La tradición del evento en el país, es tal que la mayoría de los jugadores de rol en Chile le conocen. Es la actividad con más mesas, mejores torneos, y la única que aglutina un gran espectáculo cultural.

Los eventos, como el Concilio de Dragones, son la principal vía de esparcimiento y difusión de estas actividades. Son la instancia mediante la cual personas pueden aprender a jugar, conocer a otros jugadores, e interesarse en actividades complementarias. Es la oportunidad de los jóvenes que juegan de mostrar que estos juegos son más que juegos, y de enseñarle a la comunidad lo rico que puede ser esta actividad.

El Club de Juegos de Rol de Ingeniería.

(Historia del Club de Juegos de Rol, y actividades realizadas los últimos años).

El Club de Juegos de Rol de Ingeniería nace a mediados del año 1995 en la Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas de la Universidad de Chile (Informalmente conocida como la Facultad de Ingeniería), cuando un grupo de estudiantes de la misma facultad se reunió para conversar de la entonces situación de los Juegos de Rol en la Universidad, y el país. El Club, entonces de escasas personas y recursos, inicia sus actividades los días Jueves 19, y Viernes 20 de Octubre en las dependencias del Casino de la misma facultad, con la actividad “Primer Gran Encuentro de Rol”. Esta actividad se pensó que sería la primera actividad de esta índole en el país (aunque ya se estaban realizando en otros países

del mundo por sobre veinte años), sin embargo, solo tres semanas antes del mismo, una iniciativa de un grupo similar de estudiantes de distintas zonas de Santiago, se realiza en el Instituto Nacional de la Juventud. Con estas dos actividades se consolidaría lo que en un futuro no muy lejano sería un gran movimiento de estudiantes jugadores de rol en la capital, y se crearían los lazos que después llevarían a la organización de los ya conocidos Concilios de Dragones. La coincidencia de fechas sirvió para acentuar la participación de los mismos, y para el “Primer Gran Encuentro de Rol” se recibió la sorpresiva cantidad de sobre 300¹ jugadores durante los dos días de la jornada, entre los cuales habría que considerar los más de 50 voluntarios que masterearon. Si bien tras la realización del evento se descubrió que esta no fue la “primera” jornada del rubro, ni tampoco la “segunda”, la magnitud del evento, así como el posterior compromiso de seguir propulsando estas actividades, permitió que el Club se posicionara orgullosamente como uno de los centros principales de eventos de rol en Chile, así como uno de los principales responsables de la consiguiente ola de actividades a lo largo del país.

El C.R.I. (Club de Rol de Ingeniería), tras su primer evento, emergió con nuevos integrantes, muchas ideas, y mas ganas aún de seguir. También se hicieron importantes contactos con otras agrupaciones similares a la nuestra (Principalmente un grupo apodado Los Hijos de Verminaard, quienes jugaron un rol fundamental en los eventos posteriores al Concilio). Durante el año que vino se realizaron principalmente actividades internas en la facultad : Una pequeña jornada (de 30-40 estudiantes de la facultad), exposiciones (se participó en la 1era Feria de Encuentros de la Facultad, así como en la semana mechona, y otras actividades menores), y se organizó el primer torneo de juegos de rol para los mechones (alumnos de 1er año) de ingeniería. Fue durante este año que se organizó lo que sería el segundo gran encuentro de juegos de rol de la facultad : El Concilio de Dragones (Posteriormente conocido como el Concilio de Dragones I).

¹ En rigor, fueron alrededor de 250 entradas las que se vendieron en los dos días. Con seguridad, muchos de los participantes vinieron los dos días y compraron, por ende, dos entradas. Además, hubieron entradas dobles, que servían para entrar ambos días. Estas se contabilizaron como una entrada. Por último hay que considerar que los masters no compran entrada, sino entran gratis, luego la contabilización de estos se hace más difícil, y se hace en base a la cantidad de mesas que se contaban en las horas de mayor público. El método de contabilización de los eventos posteriores es más o menos el mismo.

El Concilio de Dragones I se realizó los días 13, 14 de Junio, 1996, también en el casino de la facultad, y los cambios fueron significativos. Se contabilizaron más de 500 entradas, incluyendo unas 60-70 de voluntarios. La mayor diferencia con el evento anterior, así como con otros eventos roleros, fue la realización de diversas actividades culturales durante el evento, además de las tradicionales mesas de juego. Participaron, mediante foros y exposiciones, diversos grupos de interés, tales como el Grupo StarWars Chile, y el Grupo Babylon 5 Chile, ambos de destacada participación en diversos eventos de Ciencia Ficción en Chile. También se realizaron foros de diversos temas, tales como La Literatura de J.R.R. Tolkien, y el uso de Armas y Armaduras en la Antigüedad (Esta exposición la realizó el Maestro de Tai-Chi Jorge Cáceres, y para tales fines trajo una gran variedad de espadas, cuchillos, y otros artículos que demostró). Hubieron Juegos de Cartas de las mas variada índole, los cuales recién estaban haciendo su debut en Chile, sesiones del antiguo juego chino “Go”, y una exposición de películas de animación japonesa. Hubo un Gran Torneo, y distintas muestras de libros y productos realizadas por varias de las distribuidoras, tiendas, y librerías que comercian artículos de rol en Chile. También hubieron mesas especialmente destinadas a enseñarle a jugar a novatos, y un taller de perfeccionamiento para masters.

El año 1996, así como comienzos del 97’ se realizaron Talleres de Rol en la facultad de ingeniería, con el fin de enseñar a jugar los principales juegos. También hubieron jornadas, pequeños torneos, demostraciones, sesiones para los mechones, etc.

El año 1997 se realizó el evento Concilio de Dragones II, durante los días 13,14, y 15 de Junio. El crecimiento fue tremendo. Sobre 900 personas fueron contadas (cerca de 200 voluntarios), y los organizadores se encontraron con la sorpresa de que repentinamente un solo piso se hacía poco. El evento, realizado en el 3er piso del Departamento de Ciencias de la Computación de la Facultad de Ingeniería, contó con más actividades que nunca. Nuevamente participaron los grupos Star Wars y Babylonia 5. Esta vez hubieron coleccionistas de Figuritas de Plomo que hicieron demostraciones de diversos juegos de estrategia, y hubo una exposición de modelismo realizado por la editorial XXXXXX, que llenó una sala de aviones, naves de ciencia ficción, maquetas varias, etc. El festival de Cine Japonés rodó nuevamente. Por lo demás participaron Malabaristas, quienes hicieron

demostraciones y enseñaron trucos básicos, y hubo un Gran Torneo. Participaron alrededor de 4 tiendas del rubro, con exposiciones y ventas. Además hubo música en vivo. Un grupo de estudiantes de la Universidad de Chile, y la Escuela de Música Moderna realizó un concierto de música antigua el día Sábado al son de los malabaristas, y el día Domingo en la noche, a luz de vela, tocó el destacado grupo de música medieval nacional, Calenda Maia.

Desde entonces, el Club de Juegos de Rol de Ingeniería se ha empeñado en participar de todos los modos posibles en la facultad, habiendo participado en la Feria de Apertura 1998, organizada por Centro de Estudiantes de Ingeniería, diversas jornadas y talleres, y la invitación del grupo de música medieval Inn Taberna. Además se a preocupado especialmente de conseguir nuevos adeptos entre las generaciones más nuevas estudiantes, así como de estrechar lazos con otros grupos de la Universidad, como del país.

Concilio de Dragones III : Actividades.

Un Evento Cultural y Recreativo.

(Actividades Proyectadas Para el Evento Concilio de Dragones III, 1999)

Para el año 1999, el proyecto Concilio de Dragones III es bastante ambicioso. Las actividades a realizarse son :

1. Mesas de Juego

Esta es la actividad central del evento. Se trata de permitir a mas de 500 personas diarias participar jugando rol durante el horario del evento. Para esto se trabaja con mas de 80 voluntarios que todo el dia estan arbitrando la mas amplia variedad de juegos, y un equipo permanente que esta trabajando en inscribir personas, coordinar el uso de las mesas, llenar los cupos, y fiscalizar los torneos. Este equipo publica periodicamente las mesas disponibles, y da informaciones especiales tanto como para dirigir a novatos a mesas especiales, como para coordinar los torneos.

Los cantidad de juegos posibles a los cuales puede acceder una persona es muy variada, sin embargo se notan ciertos generos de juegos, los cuales son tratados de forma distinta :

- a) Juegos Medievales Fantásticos : Estas mesas, debido a su importancia, probablemente estarán ubicadas en el corazón del evento, junto a las exposiciones y el escenario. Incluye todas las mesas de juegos tales como Calabozos y Dragones (Dungeons & Dragons), Señor de Los Anillos (Inspirado en la obra de J.R.R. Tolkien), Ars Magica (Juego de magos en la vieja Europa), Piratas, y los muchísimos otros juegos similares.
- b) Juegos de Ciencia Ficción : Esta sala reunirá juegos inspirados en obras tales como La Guerra de Las Galaxias, Isaac Asimov, Nigromante (de William Gibson), Blade Runner, Star Trek, y todos aquellos que traten de un futuro

incierto de corrupción, e implantes cibernéticos, viajes espaciales, imperialismo galáctico, u de otros argumentos futuristas.

- c) Juegos Oníricos y de Terror : En esta sala habrán diversos juegos orientados a temas inspirados en obras tales como : Los Mitos de Cthulu (HP Lovecraft), los cuentos de Edgar Allan Poe, Drácula (Bram Strokes), Entrevista con el Vampiro (Anne Rice), y otros. Incluye juegos contemporáneos como Mage (seres actuales dotados de la capacidad de hilar las delgadas fibras de la realidad), Changeling (verdaderas hadas entre el incrédulo hombre del siglo 20!), y muchos más.
- d) Juegos Varios : Aquí habrá una gran variedad de juegos, tales como aquellos inspirados en animaciones japonesas (Tank Police, entre otros), monitos animados (toons, por ejemplo, que está inspirado en Bugs Bunny, el Corre Caminos, y otros), comics (super-heroes de Marvel, por ejemplo, permite jugar como el Hombre Araña, Hulk, u otros), etc.

Además, especial énfasis es puesto a las mesas de novatos, las cuales podrán ser encontradas en todos los ambientes. Estas mesas están diseñadas especialmente para personas que nunca han jugado, y estén interesados en aprender distintas formas de juego.

Festival de Música Antigua

Para este año se contempla un festival de música antigua en el escenario que se ubicará al medio del Hall Principal del edificio de evento. Los grupos invitados serán :

- El Grupo de Teatro y Danza Medieval Calenda Maia
- El Grupo de Música Antigua Judeo-Española Inn Taberna

- Grupos de Estudiantes de la Universidad de Chile, Universidad Católica, Escuela Moderna, etc.

Como teloneros interesa presentar a los grupos de estudiantes a modo de que estos puedan hacerse más conocidos, y por supuesto, contribuir al espectáculo. Cada uno de estos grupos tiene un amplio repertorio que no solo considera tocar música medieval (como las cantatas de Alfonso X, canciones Arabe-Españolas, Temas como Saltarello, etc.) sino también disfraces y actuación teatral. Ambos construyen artesanalmente sus instrumentos así como se hacía en la antigüedad, e incluso es posible de que estos se expongan.

Los conciertos se realizaran :

1. In Taberna : Sabado 17, 19:30 hrs. Nombre de actividad aun no confirmada.
2. Calenda Maia : Domingo 18, 19:30 hrs. “Fiesta del Vino”

Festival de Teatro :

Las obras a presentarse son :

- La Premiada Obra de Teatro : Grimorio, realizado por el DUOC.
- La Obra “El Hobbit”, inspirada en la obra J.R.R. Tolkien.

Los días y horas de las actuaciones aun no estan confirmadas.

Festival de Animación Japonesa

Esta actividad contempla un ciclo de películas Manga relacionados a temas fantásticos y de ciencia ficción. El ciclo durará los tres días del evento.

Ambientación Especial

El Edificio de Escuela de la Facultad de Ingeniería es un lugar demasiado grande, que sin un esfuerzo de ambientación especial, podría resultar impropicio para lograr el espíritu deseado. Para contrarrestar estos efectos se consideran las siguientes acciones :

- Confección de Pendones, tanto para este evento, como para eventos posteriores. El objetivos de estos es crear un ambiente adecuado en el gran lugar que es el Hall Sur de la Escuela de Ingeniería, mediante las ilustraciones de los dragones que han caracterizado el evento.
- Participación de Malabaristas de la Facultad. Estos, disfrazados como juglares antiguos, rondarían las mesas “molestando” a los jugadores mediante bromas, malabares con sus dados, etc.
- Obras de Teatro “Flash” o “Freak” : Estas serían cortas y graciosas obras de teatro que interrumpirían el flujo normal de actividades. Como ejemplo, una de las actividades contempladas consiste en disfrazar a un estudiante de la rama de montañismo de ladrón, y otro de guardia de palacio. De repente se escucharía un “Deténganlo! Ladrón! Mis Cosas!”, y luego saltaría el estudiante “ladrón” desde el segundo piso, sujetado por una cuerda (Esta actividad se ha estudiado, y es perfectamente segura). Luego aparecerían guardias quienes lucharían contra el “ladrón” para pronto ser ultimados por el mismo, hasta que finalmente el guardia del palacio, utilizando un arquebus, lo derribará desde el segundo piso. Luego aparecerían unos paisanos que intentarán revisar los cadáveres, llevándose lo posible, y el frustrado guardia dispersándolos, llamando a seguir con las actividades, que el problema esta resuelto, y llevándose los cadáveres junto a unos colegas.
- Exposiciones :
 1. Exposicion de Armas y Armaduras medievales. (por confirmar).

Esta muestra, ubicada en el hall central del evento, contempla la exposicion de armaduras de distintos periodos, tales como : armaduras medievales, romanas y vikingas. Tambien considera armas de distintos tipos, tales como dagas, espadas, lanzas, etc.

2. Exposicion de maquetas, y disfraces.

Esta muestra, contempla maquetas inspiradas en distintas obras de ciencia ficcion, tales como : Robotech, La Guerra de las Galaxias, Babilonia 5, y otros. Tambien considera muestras de disfraces, y maniquis a escala.

3. Exposicion de Barcos

Esta muestra contempla una amplia variedad de barcos de madera que representan a escala fielmente una amplia variedad de barcos antiguos.

4. Exposiciones Educativas :

Consiste en 14 paneles que describen los juegos de rol mas importantes que actualmente se juegan en el mundo. Orientados a personas que no los conocen, pretenden dar una vision objetiva de su tematica y sus reglas, a modo de que jugadores puedan ampliar sus conocimientos.

- Concurso de Disfraces : El objetivo de esto es motivar a los participantes a ir disfrazados, a modo de conseguir que no sean solo los organizadores quienes se preocupen de la ambientación.

Stands de Locales Auspiciadores.

Estos mostrarían sus últimos productos, así como expondrían libros y artículos de interés.

Foros de Temas de Fantasía, Ciencia Ficción, y el Medieval.

Posibles temas son : La Guerra de las Galaxias, Babylon 5, y Star Trek. Por otro lado, la lingüística de J.R.R. Tolkien, y Temas de la mitología Nórdica. Uso de armas y armaduras en la Europa Antigua. Diseño de Castillos y Fortalezas Europeas y Musulmanes. Música Medieval. La literatura de H.P. Lovecraft. Metodologías para el diseño de juegos de rol. Comics, Manga, y Animación Japonesa. Etc.

Concilio de Dragones III : Fecha y Lugar

La Escuela de Ingeniería

El evento : Concilio de Dragones III está programado para los días Viernes 16, Sábado 17, y Domingo 18 de Abril.

El lugar es el Edificio de Escuela de la Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas. Concretamente se utilizará el Hall Sur de este edificio, así como las salas de clase, las salas multi-media, la sala de estudio (conocida como “la pajarera”), el zócalo, los equipos de amplificación, y la recepción.

Estas instalaciones, la cual cuenta con mesas, un recinto cerrado en el cual es fácil resolver la problemática de seguridad, baños, una cafetería (con quienes ya se ha conversado un contrato para la comida), se presta fácil para crear distintos ambientes, realizar conciertos y obras de teatro en un lugar grato, que presta todas las comodidades necesarias, y con un marco arquitectónico deslumbrante.

Difusión y Publicidad del Evento.

Como ya se ha mencionado, una de las principales motivaciones de la actividad es difundir y dar a conocer los juegos de rol en Chile. Es por eso que este evento no está orientado a sólo a las personas que ya juegan rol, sino más bien, es una actividad abierta, destinada a captar (y ojalá fascinar) la mayor cantidad de personas posible. Por lo mismo, la extensión es una de las facetas más importantes del evento.

La vía tradicional de publicitar este evento ha sido mediante una amplia red de afiches colocados en las universidades más importantes de Santiago, colegios, librerías, tiendas, y diversos centros culturales, los news electrónicos en internet, y el correr de la voz. Para el evento Concilio de Dragones II se intentó un mejor acercamiento a los medios de comunicación, pero logramos escasamente unos pocos avisos en la radio (gracias a Rock & Pop), y un pequeño artículo en el diario La Cuarta.

Este año, con más experiencia, y mucho mas adelantados, se busca lograr una mayor atención a nivel nacional. Ya hay conversaciones con el programa de televisión

Enlaces, e interesa conseguir el apoyo de las redes de diarios mas grandes, tales como El Mercurio, La Tercera, La Segunda, La Hora, Las Ultimas Noticias, La Nación, etc. También interesa un poco de cobertura por parte de los canales de televisión. Para esto, contamos con el apoyo de la empresa publicitaria Extend que trabaja estrechamente con la Universidad de Chile.

Personas Responsables.

Directores del Proyecto :

Leonard Nardin
Marcos Goycoolea
Jose Pablo Zagal

Directiva Club de Rol de Ingeniería :

Presidente :

Leonard Nardin

Vice-Presidente :

Felipe Krauss

Gestión del Evento

Coordinador General y Tesorería :

Marcos Goycoolea

Logística y Coordinación en Terreno :

Michel Vegas

Actividades Culturales

Leonard Nardin

Coordinación Empresas Auspiciadoras :

Jose Pablo Zagal

Ambientación

Alvaro Loira

Leonard Nardin

Coordinación Musica y Teatro :

Leonard Nardin

Página Web (webmaster)

Andrés Munoz

Hugo Fuentes

Festival de Animación Japonesa

Sebastian Brugnoli

Preparación de Sesiones Para Novatos

Jaime Nuñez

Rol en Vivo :

Ivan Sarmiento

Programación de Masters y Torneo :

José Pablo Zagal

Diseño Gráfico

Felipe Herrera

(aquí aparecían direcciones de correo y
números de teléfono)

Club de Rol Los Hijos de Verminaard² :

Presidente :

José Pablo Zagal

--

Conclusión :

El evento Concilio de Dragones III se plantea como una actividad importante dentro del marco de los juegos de rol. Los organizadores han demostrado en eventos anteriores su capacidad de llevar a cabo este gran proyecto, y este proyecto, además de contar con una fuerte experiencia previa, lleva meses de organización para la cual solo faltan las vías de financiamiento necesarias.

Esperamos contar con el debido apoyo de la Dirección de Asuntos Estudiantiles, y posteriormente nos sería de gran agrado contar con su presencia durante la realización del evento.

² Los Hijos de Verminaard son un Club de Rol ajeno a la Universidad de Chile, que sin embargo colaboran fuertemente. Participan, y son gestores de otros eventos en Santiago, y aportan tanto experiencia, como mucho trabajo y dedicación.