



JORNADAS ONIRIA

¿ DE QUÉ VAN LAS JORNADAS ONIRIA?

Desde la Asociación VilNoc llevamos algún tiempo rumiando esta idea, pero nuestro apretado calendario nunca nos ha permitido darle salida. Ahora que nos encontramos con un periodo de relativa calma entre nuestros proyectos principales creemos que es el mejor momento para hacerlas.

Estas jornadas pretenden lo siguiente:

DAR SALIDA A TODOS ESOS PEQUEÑOS ONE SHOT O CHARLAS QUE TANTO DESDE NARRACIÓN, COMO DESDE LA COMUNIDAD, LLEVAMOS TIEMPO PENSANDO Y QUE NOS GUSTARÍA COMPARTIR CON GENTE DE CONFIANZA.

Pasar un finde de relax y buen rollo. Evidentemente, no será necesario ni obligatorio apuntarse a nada, puedes apuntarte a alguno de los vivos o talleres, a todos los que quieras o simplemente venir a pasar un finde de desconexión con la comunidad.

Mantener la comunidad existente y ampliarla con nuevos miembros que esté interesados en nuestra forma de ver el rol en vivo.

Introducir un par de partidas cortas para jugadores novatos (o no tan novatos) en Lágrimas por Calíope (nuestra futura Crónica de Changeling: El Ensueño), generando así interacciones en vidas pasadas que serán muy útiles en el presente, y presentando conceptos de Changeling

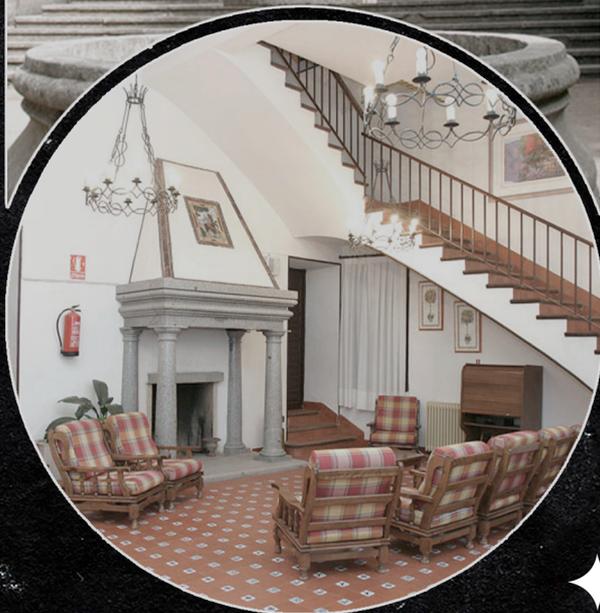
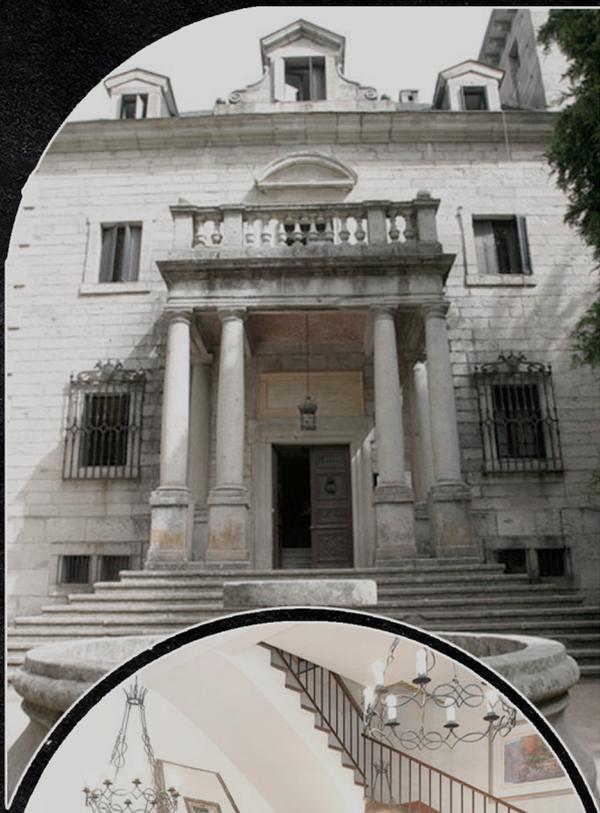
MONTAR EL PUTO CAMPEONATO NACIONAL DE BALON PRISIONERO PARA LARPERS QUE TANTOS AÑOS LLEVAMOS QUERIENDO HACER.

DATOS TÉCNICOS DE LAS JORNADAS

FECHA: 16-18 SEPTIEMBRE 2022

LUGAR: ALBERGUE JUVENIL SAN RAFAEL

(EL ESPINAR, SEGOVIA)



*HABITACIONES DE 15 PERSONAS (DIVIDIDAS ENTRE RONCADORES Y NO RONCADORES).

*BAÑOS COMPARTIDOS Y MIXTOS.

*CUENTA CON UNA PARADA DE TREN Y DE AUTOBÚS A 12 Y 5 MINUTOS A PIE DEL ALBERGUE.

HORARIOS

	VIERNES	SABADO	DOMINGO
MAÑANA		BALON PRISIONERO	CHARLAS Y TALLERES
TARDE	RECEPCIÓN TALLER: JUGANDO CON LA SENSUALIDAD	LARPS PRIMERO VINIERON EL FIN DEL CAMINO CHANGELING: EL CAMINO DEL HÉROE LIBRO O: EL CONCILIO DEL ESPÍRITU TANGO PARA DOS GRAVITY FALLS	DESPEDIDA
NOCHE	LARPS CHANGELING: QUIJOTE EL LEGADO DE ELÍAS FALLEN STARS SPIRITFARER: EL ÚLTIMO VIAJE	LARPS FANHUNTER ULTIMATE: OPERACIÓN: EXTRAÑOS EN LA NOCHE EL PERSONAJE FEMENINO DEFINITIVO DIEZ CAÑONES CREPÚSCULO EUSKADI VERSION	

ROLES EN VIVO

Herramienta de medida para las partidas: El Pentágono Larper

Desde la Asociación Vilnoc llevamos tiempo contemplando la idea de crear una herramienta sencilla que plasme de un sólo vistazo qué tipo de relación Jugador-Partida tendrá cada Rol en Vivo. Usando cinco parámetros medidos del 1 al 5, nuestra intención es que se refleje de forma clara, qué exigencias tiene una partida, para que en base a ello los jugadores puedan decidir de antemano si quieren jugar, si disponen del tiempo y la energía necesarios para dedicarle a la actividad, y en general, para hacer más fácil el pre-vivo para todos (tanto narradores como participantes).

Estos son nuestros cinco componentes:

CARACTERIZACION

Requerimientos de atrezzo, caracterización o maquillaje para la propia partida

INTENSIDAD

Una medida aproximada de la carga dramática o emocionalmente intensa de una partida (puntuaciones altas), frente a otras de corte más desenfadado y cómico (puntuaciones bajas)

LECTURA

.Cantidad de documentos de diseño, relatos o documentación previa necesaria para jugar o entender la actividad

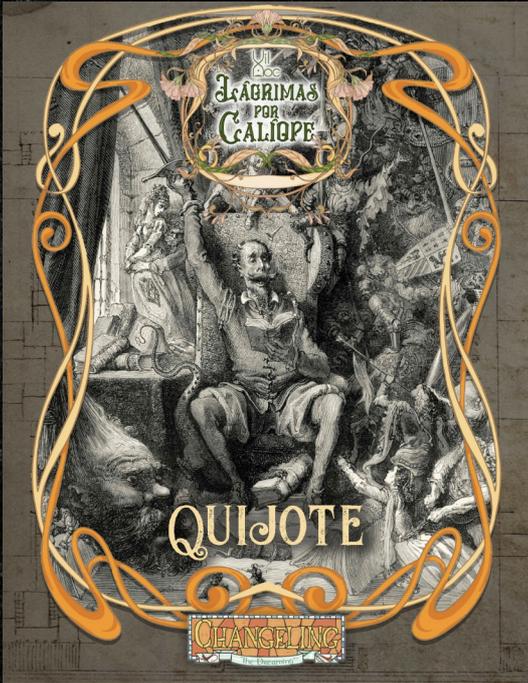
IMPLICACION

Tiempo previo a la partida que requiere la actividad. Roleos previos, escenas, talleres, etc...

DURACION

Siendo lo mas bajo un one shot corto hasta una crónica que se extiende en el tiempo como lo mas alto. En el caso de las JO, esta pregunta no tiene mucho sentido, pero forma parte de la infografía

ROLES EN VIVO



Changeling: Quijote

Madrid, 21 de abril de 1616, Miguel de Cervantes se está muriendo.

Hoy Madrid está distinto. Casi anteponiéndose a lo inevitable, su cielo llora por Don Miguel, cubriéndolo todo con una densa cortina de agua. El genio, al que se le acaba de dar la extremaunción, continúa aferrado a su escritorio deslizándose veloz y desesperadamente la pluma sobre legajos de papel.

Algo le hace suplicar a la muerte otra prórroga, la última. Don Miguel es experto en dicho negocio, pues la muerte y él son viejos amigos desde Lepanto, Argel o Argamasilla de Alba. Mas la parca no puede demorarse más, demasiados juramentos y favores han extendido la vida del dramaturgo durante 68 cortos años y no puede darle mucho más tiempo.

Un secreto sin igual está abandonando este mundo dentro de la mente de Miguel de Cervantes. Algo que jamás llegó a contar en todos sus relatos, pues ni el legendario Don Quijote, la Galatea o Diego Cortado llegaron a sospechar jamás de ello, pese a tenerlo delante de sus narices. Pero también es verdad, que ninguno de estos personajes esperaba una carta escrita y firmada por un convaleciente Cervantes rogándoles ayuda en su lecho de muerte.

Bienvenidos a un Ingenioso y Ejemplar Trabajo de Don Miguel de Cervantes Saavedra. Bienvenidos al ensueño Manchego. Bienvenidos a Changeling: Quijote..

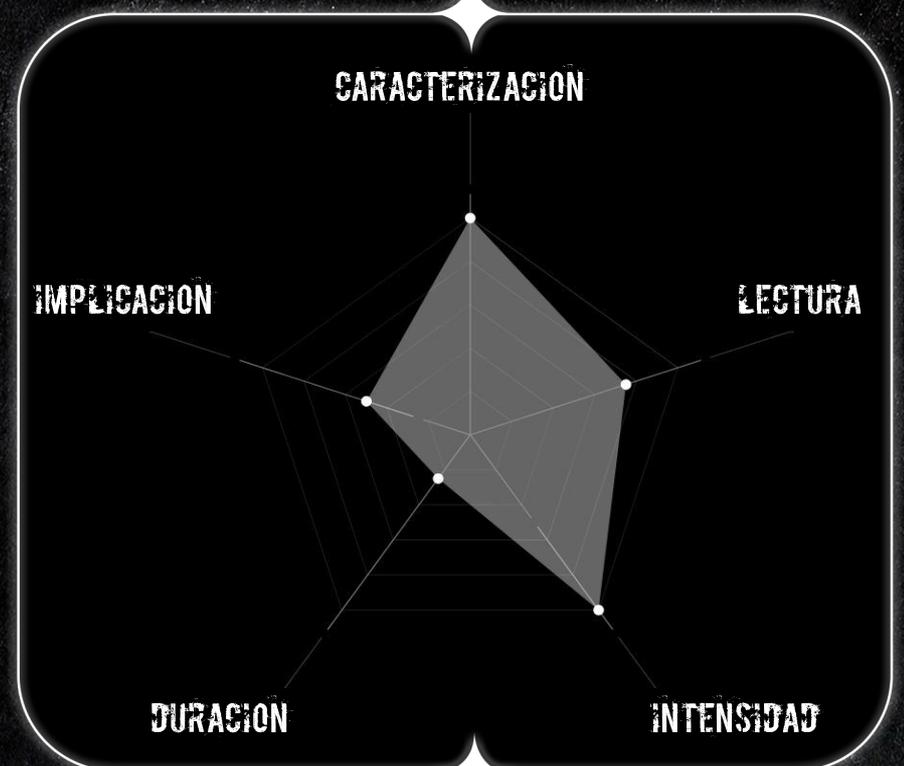
*Vivo por escenas teatralizadas.

Narrador: Eugenio ML

Número de plazas: 9

TW: La muerte, la pérdida y el olvido

VIERNES NOCHE



ROLES EN VIVO



El Legado de Elías

Frances Germain era la hija única de unos comerciantes que murieron en un accidente marítimo. Ella, soltera y con treinta años, heredó toda su fortuna.

Viéndose sola y sin familia, Frances decidió formar la suya propia, pero no lo hizo de la manera convencional. Por alguna razón que nadie entiende aún, Frances adoptó en un mismo año a varios bebés que habían quedado huérfanos, todos nacidos en 1899. La ciudad entera se hizo eco de la nueva y disparatada familia Germain.

Sin embargo, con el paso de los años, Frances demostró que sus hijos eran felices y dichosos por haber tenido su suerte.

Sus hijos la veían a menudo taciturna y distraída, pero siempre tenía una sonrisa para ellos.

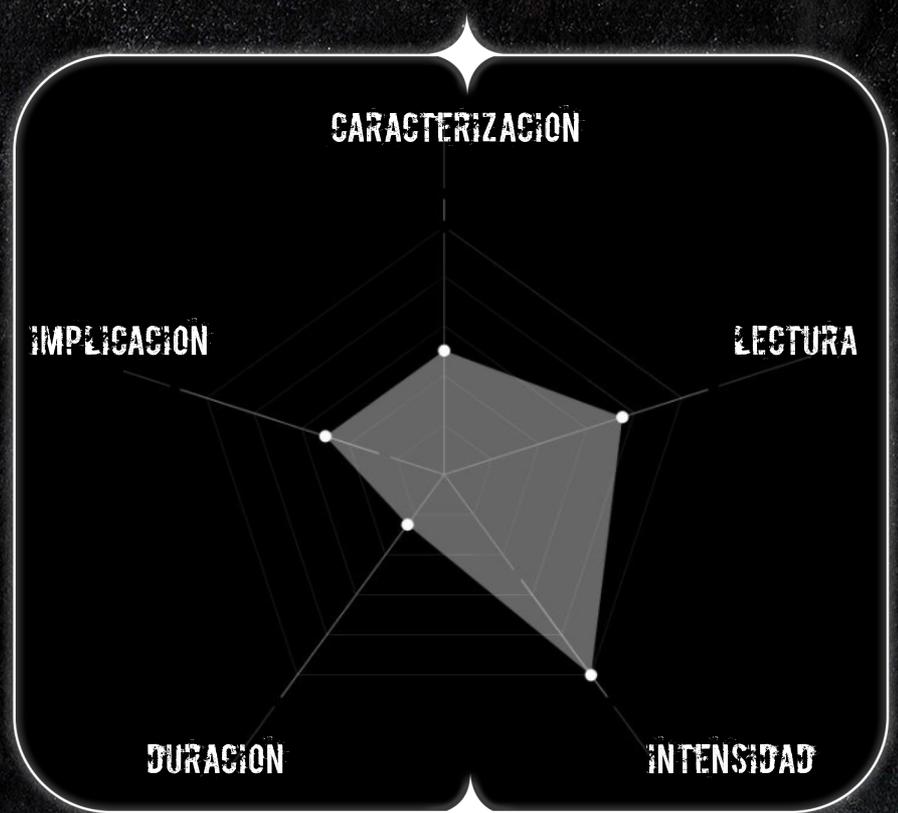
A medida que fueron abandonando el hogar familiar, una sombra hizo presa en Frances. Cuando se quedó sola de nuevo, viejos recuerdos y ecos del pasado la atormentaron. Hasta que tomó una decisión...

Envío a sus hijos una invitación para ir a verla y reunirse todos de nuevo. Nadie esperaba que aquella fuera su última reunión.

Narradoras: Sandra Sanz
y María Reyes

Número de plazas: 6-10

TW: Muertes, enfermedades mentales,
eventos paranormales, suicidio,
abortos



VIERNES NOCHE

ROLES EN VIVO



Fallen Stars

Fallen Stars es un rol en vivo en el que los jugadores crean las historias de objetos antiguos, queridos tiempo ha por quienes los poseyeron, pero que ahora han sido descartados y no les importan a nadie. Mientras languidecen en un mercadillo benéfico, sueñan con sus días de gloria y se aferran a la esperanza de tener una nueva vida cuando alguien les compre.

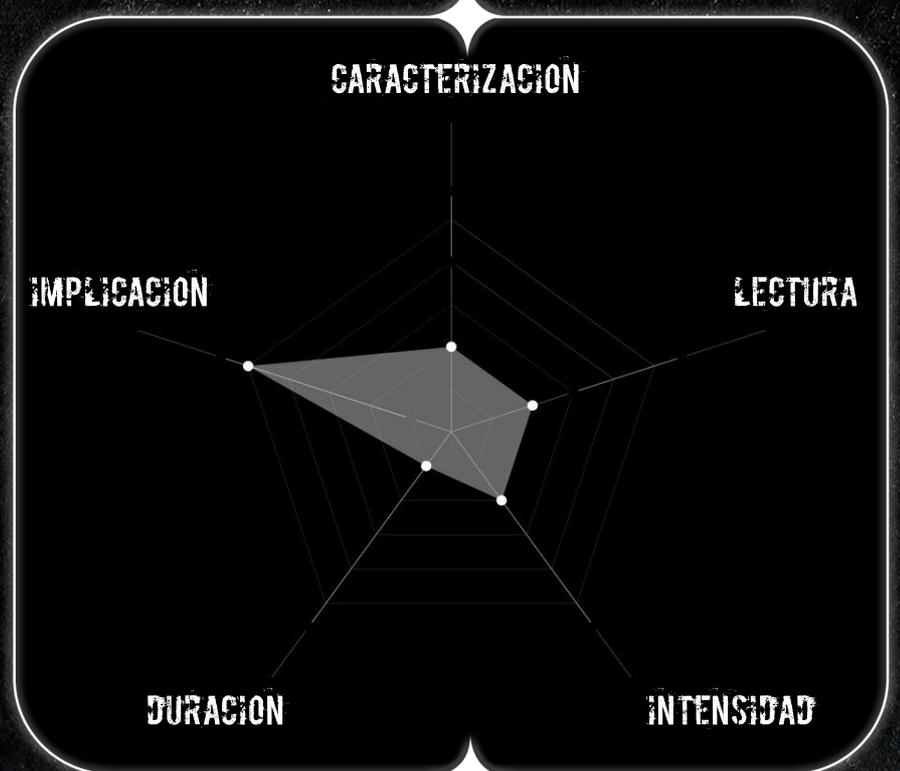
En esta partida se interpreta a un objeto a la venta. Los jugadores deberán utilizar ropa negra durante el tiempo de juego y llevar un objeto de su elección para el mercadillo. Este rol en vivo fue creado por Vilde Herning, Nils Hiørth, Magnar Grønvij Müller, Martin Nilsen y Lin Eik Pilskog y publicado en Larps from the Factory.

Narradora: Isabel Santana

Número de plazas: 6-15

TW: sentimientos de valor, autoestima, pérdida y abandono

VIERNES NOCHE



ROLES EN VIVO



Spiritfarer: El último viaje

"Parece que por fin has despertado, sería irónico que no lo hicieras, ¿no? Soy Caronte, el guía de almas. O mejor dicho, lo era hasta tu llegada."

Tras la retirada de Caronte, el Barco de las Almas tiene una nueva persona al timón cuya labor consiste en cuidar de estas hasta que deciden cruzar la puerta al Más Allá. ¿Quién fuiste? ¿Qué dejaste atrás? ¿Qué es aquello que siempre quisiste hacer pero perdiste la oportunidad? ¿Te quedarás en el Barco o decidirás que ha llegado tu momento de cruzar?

Partida de rol experimental inspirada en el videojuego "Spiritfarer". Se tratarán temas como reflexiones sobre qué es la muerte, qué hay al otro lado de la Puerta, qué es la huella que dejamos atrás, etc. Se utilizarán como medidas de seguridad el semáforo y el check-in, además de las líneas y velos que cada jugador establezca. Se realizarán talleres de salida y debriefing

Narradora: Mar Rodríguez

Número de plazas: 6-8

TW: Muerte (adulta e infantil)

Suicidio o pensamientos suicidas

Enfermedad

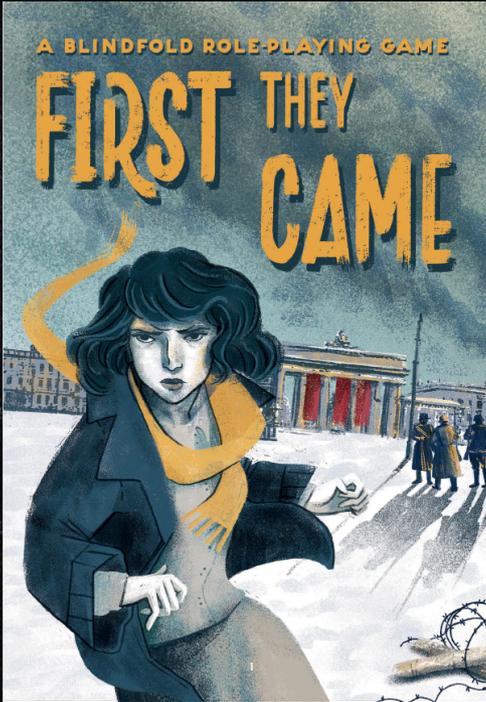
Pérdida de seres queridos

Despedidas



VIERNES NOCHE

ROLES EN VIVO



Primero vinieron...

Berlin, 1942. Estamos en la cúspide de los delirios de poder del Tercer Reich, y toda Alemania está sumida en un clima horripilante de sospechas y denuncias, donde vecinos traicionan a vecinos y la Gestapo peina vecindarios buscando a los "indeseables" que han logrado, de momento, escapar las deportaciones masivas y ejecuciones sumarias.

En un edificio de los suburbios, un pequeño grupo tiembla al oír los ladridos y silbatos de sus perseguidores a través del invierno más frío de la historia.

Deben esconderse, o será su fin.

Primero, vinieron... es un rol en vivo con una duración entre 2 y 3 horas, dividido en escenas y completamente autocontenido. El vivo habla del trasfondo de un pequeño grupo de "indeseables", el registro de su edificio por parte de la Gestapo, y lo que viene después.

Estos "indeseables" incluyen judíos, el pueblo romaní, miembros del colectivo LGBT, personas con enfermedades mentales o discapacidades, aquellos de etnias mixtas, etc. y por lo tanto toca un abanico de temas que pueden ser duros, tales como antisemitismo, racismo, la guerra, la violencia, el maltrato psicológico, los problemas intrafamiliares, entre otros.

¿Qué errores cometisteis? ¿Qué cosas hicisteis para sobrevivir que preferís no recordar? ¿Fuisteis también parte del problema? ¿Saldréis de aquí?

Narrador: Miguel Miranda

Número de plazas:

TW: Anti-semitismo, homophobia, violencia verbal e intrafamiliar, bullying, racismo...

La Alemania Nazi era un mal lugar para ser una minoría.



SÁBADO TARDE

ROLES EN VIVO

EL FIN DEL CAMINO



El fin del camino

El Dédalo navega por el espacio desde hace tanto que casi lo habéis olvidado. El falso sueño de los periodos de criogenización, las malas pasadas del viaje a velocidades casi lumínicas y la apatía nacida de la eterna rutina han sido constantes compañeras en vuestro viaje, pero no siempre ha sido así. Vuestra misión era viajar más lejos de lo que nadie jamás había viajado, en pos de un lugar mejor que la Tierra quemada que dejasteis atrás.. No sois la única nave que partió de las colonias lunares, pero sí que hace mucho que creéis que sois la única que queda, puesto que sólo el silencio contesta a vuestras señales y comunicaciones.

Pero nada de eso importa, porque lo habéis conseguido. Hace unos meses, conseguisteis encontrar al final vuestro destino, un planeta habitable, con un nombre que apenas es un jeroglífico de números y letras

Desde entonces, estáis decelerando, y en poco menos de un día estándar, aterrizaréis allí. Por primera vez en años, alguien propone sentarse a cenar juntos, incluso hacer un brindis. Alguien saca un par de botellas de vino que había escondido entre sus efectos personales, y entre la euforia y la melancolía, os sentáis, por última vez, a hablar.

El fin del camino es un vivo dividido en tres actos sobre un grupo de personas recordando, en la última parada antes del final de su viaje, todo lo que les llevó hasta allí. Aunque el trasfondo es de ciencia ficción y exploración espacial, los temas reales del vivo son de reflexión personal, triunfos y fracasos, y como tanto ellos como el mundo que les rodea ha cambiado con su viaje.

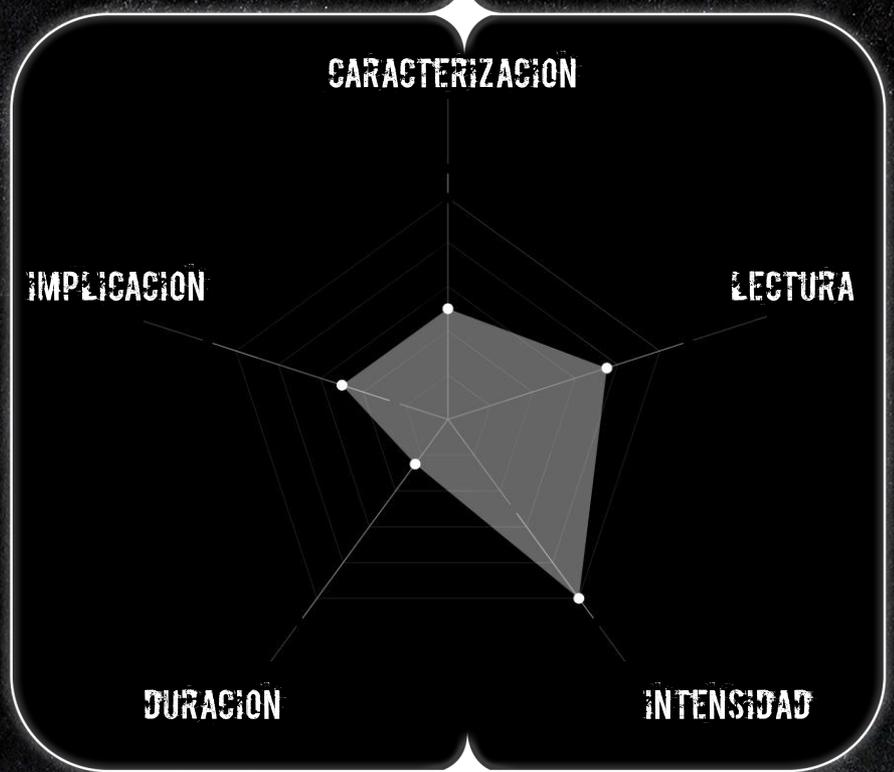
Vuestro viaje está a punto de acabar, y mañana todo cambiará para siempre. Pero hoy, os sentáis juntos por última vez, y recordáis lo que os ha traído hasta aquí. ¿Qué historias, rencillas y secretos han quedado para el fin del camino?

Narrador: Miguel Miranda

Número de plazas: 2-6

TW: Pérdida personal, secretos y traición, decisiones complicadas sin una buena opción

SÁBADO TARDE



ROLES EN VIVO



Changeling: El Camino del Héroe

Hubo un tiempo donde las hadas reinaban como dioses entre mortales, eran temidas y amadas por igual, nacidas del más genuino poder que jamás se ha conocido: La imaginación. Pero aquellos tiempos quedaron atrás y quienes antes caminaban orgullosos ahora se esconden entre las telas de la realidad que nos envuelve.

No es casualidad que siempre las mismas pautas se repitan en películas y obras de teatro, en cuentos e historias siempre con un patrón tan evidente. Cuando el Ensueño decidió cómo se debían escribir los cuentos de los que nacerían las hadas fue por razones que a día de hoy no entendemos, sin embargo, en este pequeño evento asistiremos a un momento, una pequeña reunión que ocurrió en el

solsticio de verano, donde un grupo de Changelings fueron convocados para cambiar las normas que dan forma a las historias y para ver, y quizá sentir, las consecuencias de lo ocurrido.

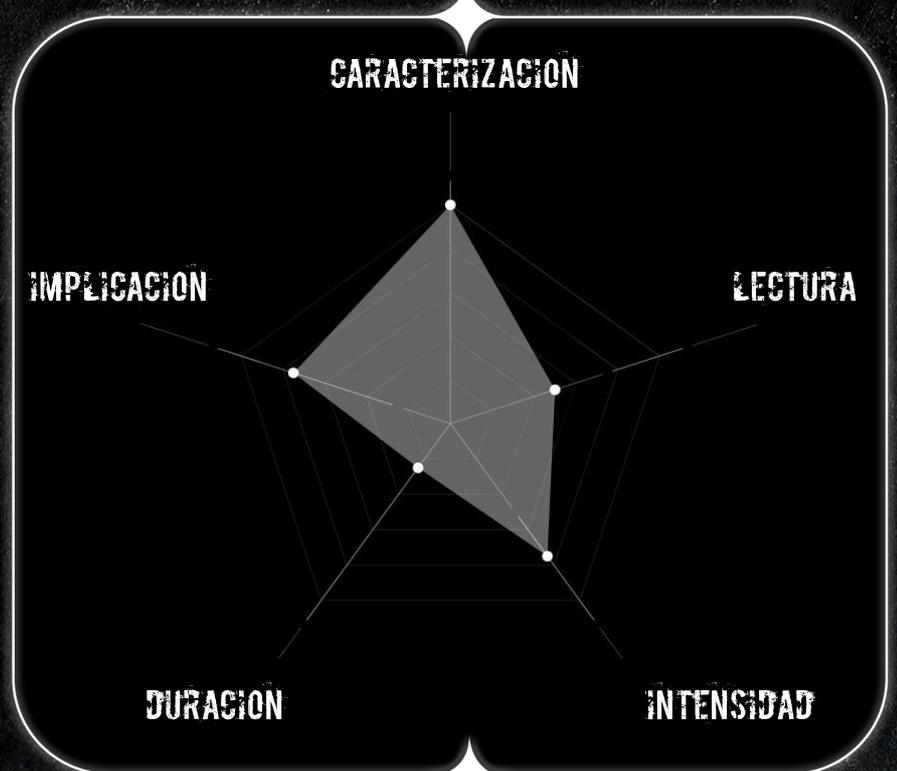
El vivo está ambientado en la decadente época actual que se refleja en MdT y trata de un grupo de changelings de la Corte Oscura que, cansados de ser villanos y antagonistas de los cuentos e historias que les dieron vida; deciden reunirse para

hallar la forma de convertirse ellos en los mismísimos héroes que todos admiran, desafiando así al mismísimo Ensueño en un oscuro ritual que cambiará para siempre la percepción de la realidad tal y como la conocemos.

Narrador: Zai

Número de plazas: 8-12

SÁBADO TARDE



ROLES EN VIVO



Libro 0: El Concilio del Espíritu

(La siguiente descripción puede contener spoilers de Avatar: La Leyenda de Aang, Avatar: La Leyenda de Korra, los comics de ambas series y las novelas de Kyoshi)

Con la desaparición en el Mundo de los Espíritus de la última Avatar, la línea de encarnación del espíritu del bien corre peligro. El bienestar de Korra no es la única preocupación que asalta al mundo, sino que nadie sabe si con ella perdida en otro mundo el Avatar puede volver a reencarnarse.

No solo eso, sino que tras la derrota de Vaatu, las fuerzas del equilibrio requieren que este espíritu vuelva a surgir, esta vez en libertad, sin control, y sin Raava para mantenerle a raya.

Las anteriores encarnaciones del Avatar, aquellas que tengan aún suficiente poder como para manifestarse en

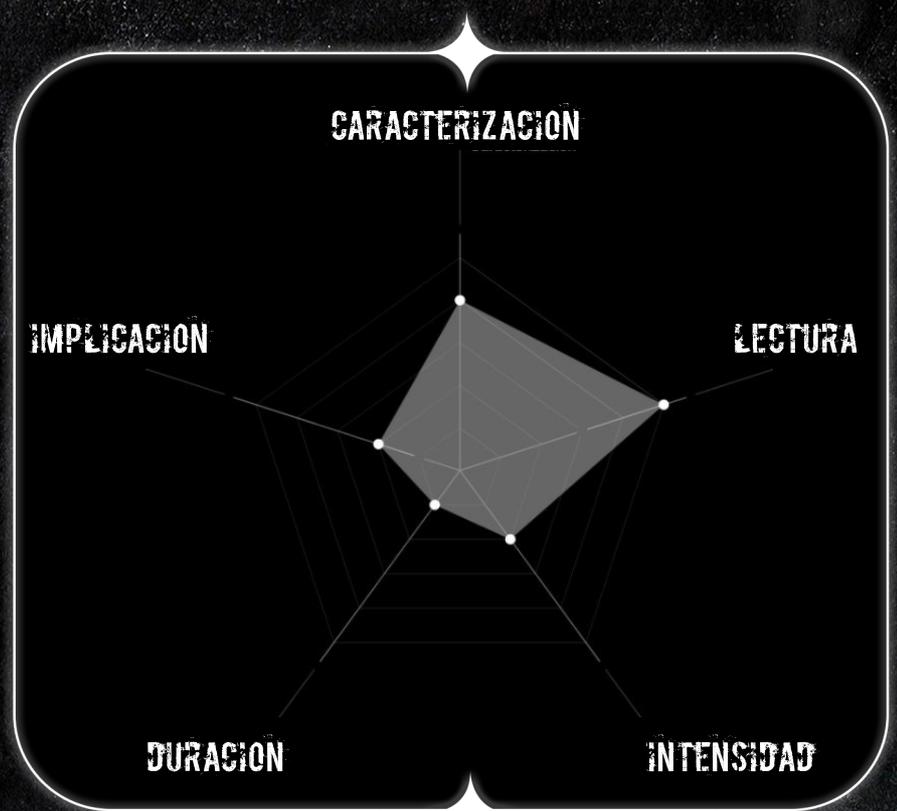
el Mundo Espiritual deben reunirse para tomar una decisión que puede cambiar el devenir de los mundos.

Quienes son recordados, adorados, fuente de leyendas, o incluso quienes han sido olvidados pero sus acciones en vida dotaron a su espíritu de un poder indeleble se encuentran hoy en torno a la mesa de conversaciones, dispuestos, una vez más a salvar la realidad.

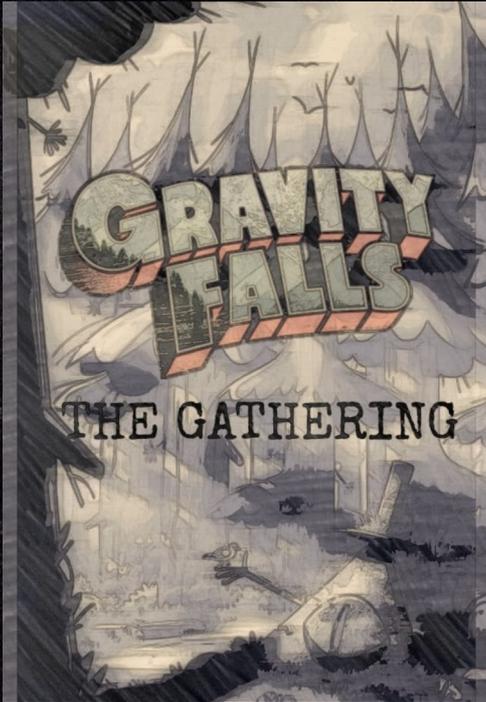
Narrador: Luna M. Lanzarote

Número de plazas: 9

SÁBADO TARDE



ROLES EN VIVO



Gravity Falls - The Gathering

Algo inquietante comienza a moverse en lo más profundo del bosque de Gravity Falls... voces discordantes se alzan frente a la opresión y creen que ya es hora de cambiar las cosas, comenzando por un pueblecito de apenas unos miles de habitantes. Se han hallado varios panfletos de propaganda citando a los habitantes a acudir a la reunión de esta noche, en la que deberán tomar una decisión y realizar una votación de la cual dependerá el futuro de todos ellos.

Tú, si te hablo a ti, eres uno de los que ha recibido/encontrado una de esas octavillas... ¿Qué vas a decidir esta noche? ¿tienes ya pensado qué votarás? ¿Estarías dispuesto a cambiar tu voto? ¿Y a qué precio?

"Gravity Falls - The Gathering" es un vivo de salón clásico para 8 personas con una duración estimada de unas 2 horas, basado en la serie de animación de Gravity Falls emitida en el canal Disney y creada por

Alex Hirsh entre 2012 y 2014. Es bastante recomendable haberse visto o al menos conocer la trama de la serie para entender algunas de las ideas de la partida; no obstante la temática del vivo es la de divertirse, pasar un buen rato y echarse unas risas.

Narradora: Ana Mellado

Número de plazas: 8



SÁBADO TARDE

ROLES EN VIVO

Tango para DOS

Tango para dos

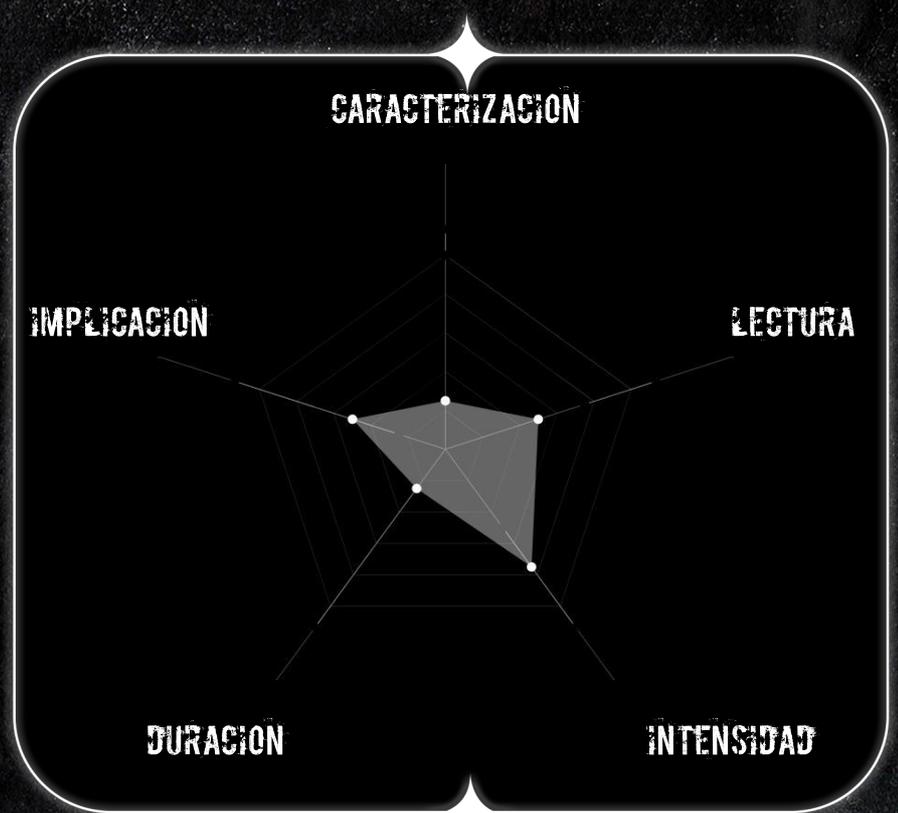
Muchas veces nos negamos a nosotros mismos los sentimientos y las emociones que tenemos: ira, frustración, cansancio, amor, envidia, inseguridad... Pero eso no significa que no lo sintamos. ¿Qué pasaría si, después de un desastroso incidente entre dos empresas, todos los implicados se viesan obligados a cooperar para solucionar el tremendo marrón que tienen entre manos?

Mírale a los ojos, pero contrólate. Apártate de su camino antes de que note tu presencia. No le dirijas la palabra aunque estés deseando que te hable. No seas la primera persona en explotar de la sala. Aguanta, aguanta, aguanta... Pero no te preocupes: Este tango es para dos personas... Y yo siempre estoy contigo. Siempre.

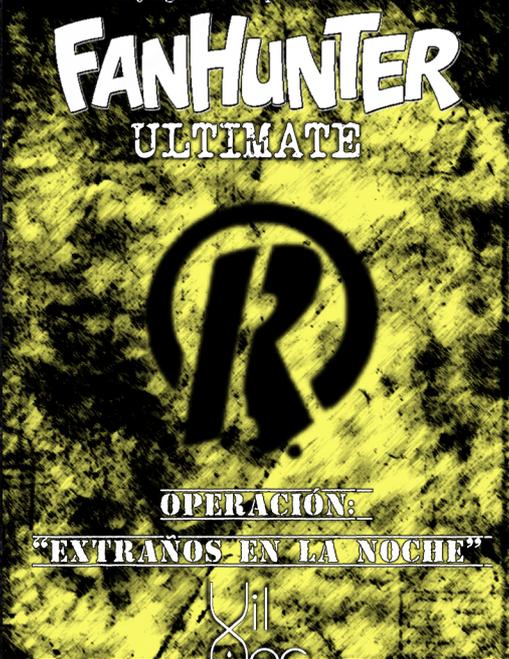
Narrador: José Soto

Número de plazas: A partir de 12 (siempre pares)

SÁBADO TARDE



ROLES EN VIVO



Fanhunter ULTIMATE: Operación "Extraños en la noche"

"Fanhunter Ultimate", es una especie de reboot en el que el golpe de estado de Alejo Cuervo sucede a principios del 2020, de esta manera podemos meter muchas más referencias y elementos cotidianos en nuestro roleo.

¿La premisa?

Es simple, tres patrullas compuestas por cuatro miembros de la resistencia cada una han quedado en un punto concreto para que la patrulla de Zaragothan entregue un activo de vital importancia para la Resistencia, el nombre en clave de dicho sujeto es "Larry Night" y si no sabes como se llama realmente es porque o bien no necesitas saberlo, o bien porque los jefazos de la resistencia no se fían de ti del todo.

¿La misión?

Más simple aún que el modo cooperativo del Goldeneye en la Nintendo 64. La patrulla de la Zona Libre de Madrid recogerá al sujeto y lo escoltará hasta un enclave seguro. Mientras que la patrulla de Barnacity se ocupará del apoyo, la logística y los aperitivos.

¿El problema?

La patrulla de Zaragothan junto a el tal "Larry Night" no aparecen y no hay forma de ponerse en contacto con ellos. Sumado a que el enclave donde vais a reunirlos todos y en el cual estáis ahora puede estar comprometido.

*Vivo de salón clásico con

tintes humorísticos

Narrador: Eugenio ML

Número de plazas:

SÁBADO NOCHE



ROLES EN VIVO



El personaje femenino definitivo (Strong Female Character)

Harta de que los autores de las grandes obras de ficción no hagan más que escribir personajes femeninos débiles, necesitados, secundarios e insignificantes, Lisistrata reúne a los personajes femeninos de todas las épocas y universos de ficción para rebelarse, como ya hizo en su obra homónima. Su misión es clara: enviar una carta a los autores pidiendo, no, exigiendo que escriban personajes más profundos y relevantes para la trama, ¡ya es hora de cambiar las cosas!

Los personajes los crean (o, más bien, los seleccionan) los jugadores antes del vivo. Es un vivo mixto en cuanto a jugadores, pero los personajes que aparezcan serán exclusivamente femeninos o no binarios.

El vivo original se llama "Strong Female Character" y fue creado por Joie Martin y publicado en la plataforma itch.io.

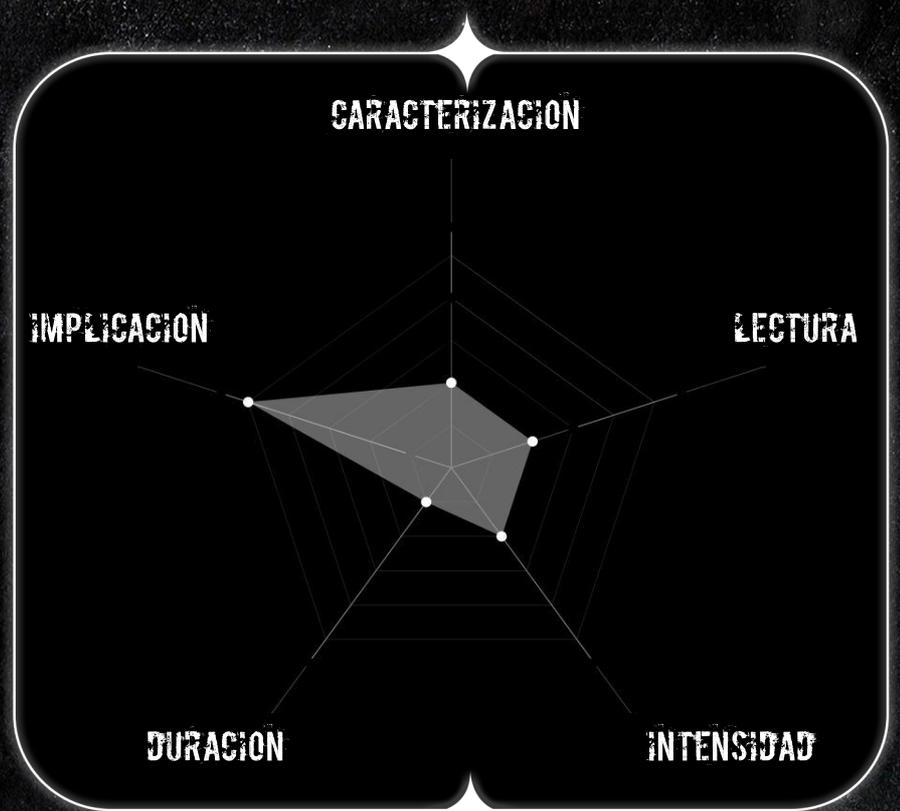
Narradora: Mar Rodríguez

Número de plazas: 5-10

CW: Feminismo

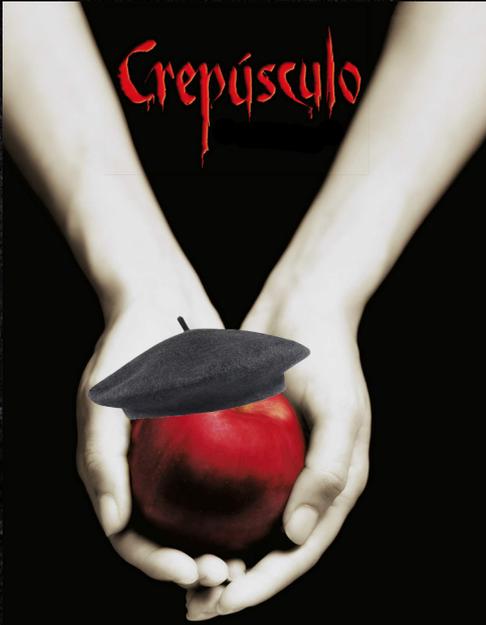
Comedia

Narración compartida



SÁBADO NOCHE

ROLES EN VIVO



Crepúsculo Euskadi version

17 de noviembre de 2008. Tuenti triunfa en España, Motorola y Nokia son los teléfonos del momento y nadie sabe lo que pasa entre Hondarribia e Irún. Ahí, entre las sombras, se esconden los seres más aterradores: los adolescentes. Y mezclados con ellos, seres que dan un poco menos de miedo... los VAMPIROS y los LICÁNTROPOS.

Es decir, vosotros. Un grupo separado por disputas internas y salseos amorosos.

Las malas lenguas dicen que los Cullen son seres de la noche capaces de cualquier cosa por mantenerse jóvenes. Otros dicen que los Quileutes se convierten en monstruos durante la luna llena, seres sangrientos que buscan destripar a sus eternos enemigos.

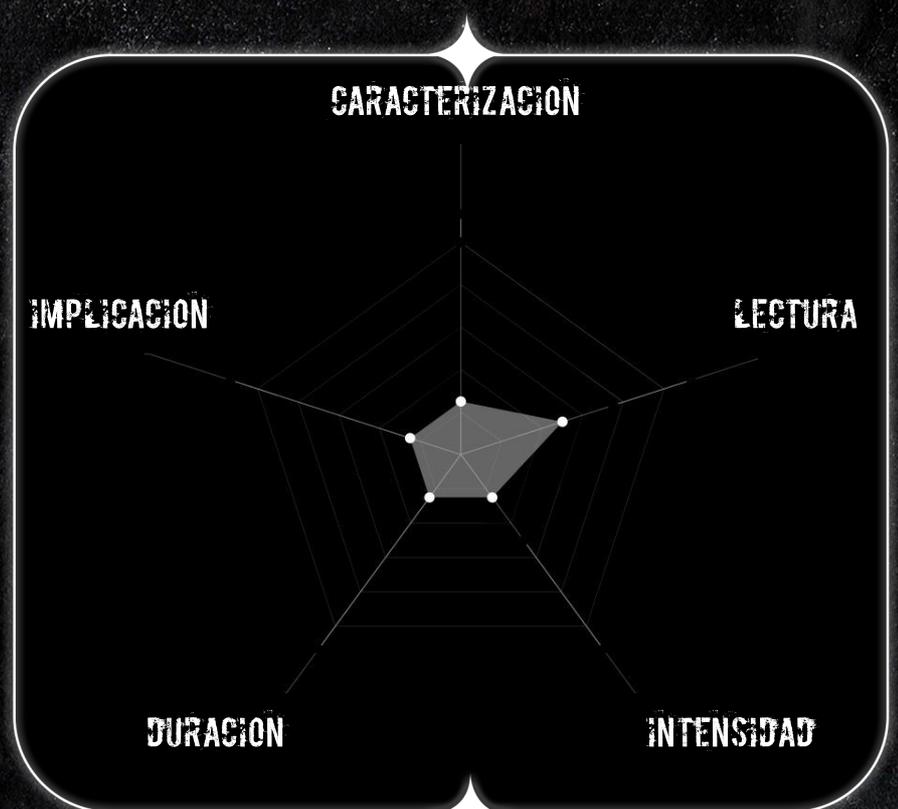
Y ahora os ha tocado dejar vuestras diferencias a un lado por el cumpleaños de una... humana. Elixabella Swam cumple 17 años y ha querido reunir a todos sus

amigos en un mismo sitio, una casa rural a las afueras de Hondarribia, para un fin de semana de espanto y desenfreno.

Ahora os toca a vosotros, los protagonistas de esta historia, antagonistas de tantas otras, enfrentaros... o buscar alianzas para hacer frente a lo que está por venir.

Narradora: Marta Reyes

Número de plazas: 8-10



SÁBADO NOCHE

ROLES EN VIVO



10 Cañones

Una noche de huracán caribeño un grupo de variopintos honrados mercaderes náuticos (entre tú y yo, piratas), corsarios, militares de la armada , ladrones y todo tipo de caterva , acaban encerrados en la taberna del Tuerto disputándose uno de los mayores botines que se ha olido jamás en el Caribe. Alianzas, traiciones, puñaladas traperas, muerte o victoria.

Narradora: Laura Barón

Número de plazas: 12

Tw: Muerte, traición, violencia, prostitución.



SÁBADO NOCHE

CHARLAS Y TALLERES



Interpretando sensualidad en rol en vivo

Paladines, villanes de opereta, investigadores de vuelta de todo... Cuando jugamos a rol en vivo, nos encontramos con infinidad de tropos en los personajes. Pero la sensualidad es, posiblemente, una de las características que más nos intimidan a la hora de meternos en la piel del personaje. En este taller hablaremos sobre qué es la sensualidad para nosotros, la relación con el cuerpo y lo que es sexy, y practicaremos cómo encarnarla.

Se recomienda llevar ropa cómoda.

Impartido por: Isabel Santana

VIERNES TARDE



Taller de maquillaje Fx low cost. Aka "Vamos a ponernos guapos"

Si siempre has querido llevar un nosferatu pero la caracterización te echa para atrás o crees que el maquillaje de efectos especiales es necesariamente caro y complicado, este taller tiene tu nombre.

Aquí explicaré cómo hacer varios tipos de maquillaje de efectos especiales como carne derretida, quemaduras o escamas, pero usando materiales asequibles y fáciles de encontrar.

Se trata de un taller práctico destinado a gente que tenga poca o ninguna idea de maquillaje de efectos especiales en el que explicaré todo lo necesario para realizar estos maquillajes, desde dónde conseguir los materiales hasta cómo limpiarlos de la piel e intentaré resolver cuantas dudas tengáis por el camino.

No hace falta traer ningún material aunque si alguien, por higiene, quiere traer sus propias brochas, pinceles y esponjas, puede hacerlo.

Impartido por: Alba Lollipop

Número de plazas: 3-10

DOMINGO MAÑANA

(11:00)

CHARLAS Y TALLERES



DOMINGO MAÑANA

(11:00)



DOMINGO MAÑANA

(13:00)

Cómo cerrar un personaje

¿Cómo cerrar un personaje? Despedirnos de un personaje puede ser complicado e incluso tener repercusiones psicológicas. La mejor manera de evitarlas y no tener sensación de pérdida, es cerrarlo bien. Ya sea porque muere, porque se va al exilio, porque se narra qué va a ser de dicho personaje una vez cierra la historia... A pesar del título, el proceso empieza con el origen, valga la redundancia. La historia de tu personaje, como cualquier historia, tiene una introducción, un nudo, y un desenlace. Sobre todo ello hablaremos... ¡Cállate Curro!

Impartido por: Curro (sin apellido, como Cher)

Número de plazas: 5-50

Comunicación en el LARP

Mesa redonda orientada a compartir experiencias y recursos desde el punto de vista tanto de la organización como de los jugadores. Hablaremos de cómo gestionar la comunicación previa, crear hype, generosidad entre participantes y organizadores, y otros puntos interesantes necesarios en los eventos que tanto nos gustan y que a veces no tenemos en cuenta.

Impartido por: Estefanía G. Vélez

Número de plazas: 5-50

MODALIDADES DE ASISTENTES

ORGANIZACIÓN: Los cinco locos a los que se les ha ocurrido esto, estarán por ahí coordinando, velando por vuestra seguridad y/o entretenimiento y colándose en alguna partidilla si se tercia.

COLABORADOR: Los generosos insensatos que, además de participar, tiene a bien ofrecernos alguna actividad que encaje con la idiosincrasia de las Jornadas Oniria. Máximo dos actividades por colaborador, así tenéis franjas libres para descansar o disfrutar de roles o charlas ajenos.

PARTICIPANTE: Todos aquellos aventureros dispuestos a pasar un fin de semana lleno de rol, buen rollo, balón prisionero, actividades y desconexión

INSCRIPCIÓN EN LAS JO

MODALIDAD COLABORADOR:

FORMULARIO DE PROPUESTA DE ACTIVIDAD (22 MAYO - 8 JUNIO)

FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN (UNA VEZ APROBADA LA ACTIVIDAD)

FORMULARIO DE ACTIVIDADES 20 AGOSTO

Si vuestra propuesta de actividad encaja con la filosofía de las jornadas pasaréis directamente a la inscripción junto con el resto. Más adelante la organización de las JO se pondrá en contacto con vosotros para cerrar el resto de detalles sobre vuestra actividad de cara a la comunicación en RRSS y para con el resto de participantes.

MODALIDAD PARTICIPANTE:

FORMULARIO DE SOLICITUD DE PLAZA (15 JUNIO - 1 JULIO)

FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN (1 JULIO- 15 JULIO)

FORMULARIO DE ACTIVIDADES 20 AGOSTO

Una vez procesada tu solicitud de plaza y consiguiente inscripción, la organización de las JO establecerá un día y una hora concreta en el que se abrirá un formulario para apuntarse a las actividades.

Evidentemente la organización se ocupará de antemano de que haya plazas para todos los inscritos y que en ningún momento un participante se quede con una franja libre, a no ser que eso sea lo que el participante desee.

PRECIOS

PLAZA ESTÁNDAR (120€)

Incluye pernocta de viernes y sábado, uso y disfrute de las instalaciones, acceso a todas las actividades, y pensión completa (desde viernes-cena a domingo-comida).

PLAZA COLABORADOR (100€):

Incluye lo mismo que la plaza estándar.

PLAZA MECENAS (150€)

Todo lo que incluye la plaza estándar más un pequeño detalle por parte de la organización y nuestro eterno agradecimiento.

PLAZA MECENAS COLABORADOR (125€)

incluye lo mismo que la plaza mecenaz.

PLAZA SUBVENCIONADA (Dependerá del número de mecenaz)

Incluye todo lo que incluye la plaza estándar.

*Un colaborador también puede solicitar el precio de la plaza subvencionada.

*La modalidad de plaza elegida será un "secreto profesional" entre vosotros y la organización.

PLAZOS DE PAGO:

Cualquiera de las modalidades de plaza se podrá fraccionar.

Primer pago o pago completo: Hasta el 10 de julio

Segundo pago: Hasta el 7 de agosto

POLÍTICA DE DEVOLUCIÓN:

En caso de que algún contratiempo os asalte:

- Hasta el día 1 de Agosto 2022 : 100% del pago.
- Hasta el día 1 de Septiembre 2022 (Dos semanas antes de la partida): 60% del pago
- A partir del 9 de Septiembre, y por lo evidente, organización no garantiza poder devolver el importe de la plaza.

Importante informar también que desde el albergue nos garantizan la devolución de la reserva en caso de eventos que se escapen por completo a la organización, como un cierre interprovincial o perimetral, confinamiento nacional o cualquier tipo de impedimento loco que estos tiempos pudiera generarse.

SEGURIDAD COVID:

Para poder participar será obligatorio presentar el certificado de vacunación en vigor acorde a los criterios del Ministerio de Sanidad.

CÓDIGO DE CONDUCTA Y FILOSOFÍA DE LA ASOCIACIÓN VILNOC

1. No hay espacio en la Asociación Vilnoc para ninguna forma de discriminación. Somos una comunidad inclusiva, LGBTI Friendly y libre de toxicidad por encima de todo. Si no estás de acuerdo con eso, nuestros eventos no son para ti, y tu no eres para nuestros eventos.
2. La Asociación VilNoc se reserva siempre el derecho de admisión a sus eventos.
3. La última palabra corresponde al equipo de narración, equipo de seguridad y organizadores en caso de confrontación o conflicto.
4. Los participantes deberán asumir todos los riesgos de participar en las actividades descritas por la Asociación y certificar que no hay motivos o problemas relacionados con la salud que les impidan participar en esta actividad.
5. Es responsabilidad de los participantes avisar a la organización del evento de cualquier tipo de problema de salud que pudiera ser peligroso para sí mismos o para terceros.
6. La Asociación VilNoc siempre especificará la temática y posibles temas de fricción de cualquiera de sus eventos para que los participantes sepan de antemano a que se están apuntando.
7. Todos los espacios usados durante los eventos deberán cuidarse y dejar los sitios tal y como los encontramos. Así como cualquier atrezzo o elemento puesto por la Asociación VilNoc para el evento.
8. Los participantes aceptan que el material gráfico que se pueda sacar en los eventos pertenece a la Asociación VilNoc y ceden los derechos para aparecer en redes sociales.
9. En la Asociación VilNoc priman, por encima de todo, la seguridad de los participantes y su diversión durante los eventos. Para ello nuestra filosofía es que siempre va jugador antes que personaje. "Play to flow" y "Play to lift" son las formas de jugar a las que aspiramos, es decir, que todos somos cocreadores de las historias y es nuestro deber, tanto narración como jugadores, el realzar, apoyar y hacer brillar al resto de personajes, siempre con el objetivo de que todo el mundo pueda tener momentos de protagonismo y el evento sea lo más satisfactorio posible para todas las partes implicadas.
10. La Asociación VilNoc es una entidad cultural sin ánimo de lucro. Cualquier tipo de beneficio económico obtenido durante los eventos siempre se revertirá en la propia comunidad y/o en eventos futuros.