

JORNADAS ONIRIA



Vil
nOC

EL ESPINAR-SEGOVIA
NARRACION@VILNOC.COM
20-22 SEPTIEMBRE 2024

¿DE QUÉ VAN LAS JORNADAS ONIRIA?

Una vez es un accidente, dos un descuido. ¿Pero tres? Tres ya es una costumbre.

Bienvenidos al dossier provisional de las terceras Jornadas Oniria (JO para los amigos). Parece ser que - por alguna extraña razón - esto ha acabado calando en el tejido del ecosistema nacional de rol en vivo. Así que volvemos a la carga con los preparativos de este espacio de encuentro larpero, con ilusión por seguir creando junto a los asistentes, por subir y bajar miles de tramos de escaleras y, por supuesto, encantados de organizar uno de los momentos más deseados del año: el Campeonato Nacional de Balón Prisionero para Larpers.

**CONCEDER UN SUSTRATO FÉRTIL Y SEGURO
SOBRE EL QUE PRESENTAR ESOS ROLES EN VIVO,
CHARLAS O TALLERES QUE TENGAMOS
GANAS DE ESTREÑAR O VOLVER A LLEVAR.**

**Mantener la comunidad existente y
ampliaria con nuevos miembros que
estén interesados en nuestra forma de
ver el rol en vivo.**

PASAR UN FINDE DE RELAX Y BUEN ROLLO. EVIDENTEMENTE, NO ES 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 UNOS DÍAS DE DESCONEXION CON LA COMUNIDAD.

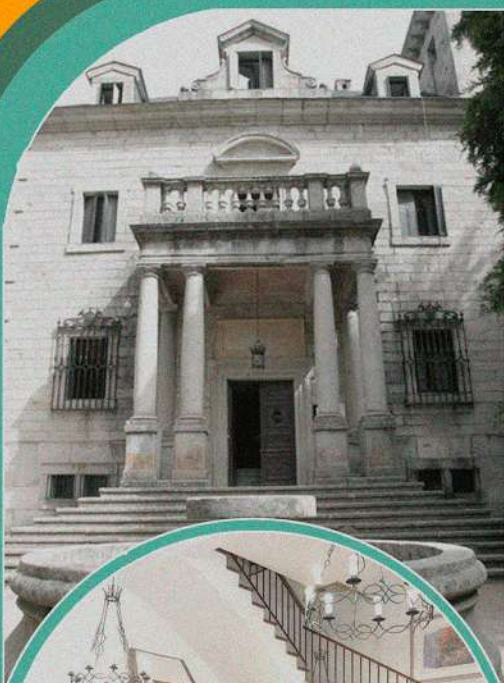
**CELEBRAR EL TERCER CAMPEONATO NACIONAL
DE BALÓN PRISIONERO PARA LARPERS.**

SIGUIENDO LA GLORIOSA ESTELA DE SUS DOS PREDECESORES.

DATOS TÉCNICOS DE LAS JORNADAS

FECHA: 20-22 SEPTIEMBRE 2024

**LUGAR: ALBERGUE JUVENIL SAN RAFAEL
(EL ESPINAR, SEGOVIA)**



*Habitaciones de 6 - 15 personas (divididas entre roncadores y no roncadores). La asignación de habitaciones se realizará desde organización.

*Baños compartidos y mixtos.

*Cuenta con una parada de tren y de autobús a 12 y 5 minutos a pie del albergue.

MODALIDADES DE ASISTENCIA

ORGANIZACIÓN: Los mismos cinco locos a los que en 2022 se les ocurrió esto, estarán por ahí coordinando, narrando, velando por vuestra seguridad y/o entretenimiento y jugando alguna partidilla si se terciá.

COLABORADOR: Los generosos insensatos que, además de participar, tienen a bien ofrecernos alguna actividad que encaje con la idiosincrasia de las Jornadas Oniria. Máximo dos actividades por colaborador, así teneis 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.

*La lista de los asistentes al evento se podrá consultar con la organización si se desea.

INSCRIPCIÓN EN LAS JO

MODALIDAD COLABORADOR

FORMULARIO DE PROPUESTA DE ACTIVIDAD	1-15 MARZO
FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN	UNA VEZ APROBADA LA ACTIVIDAD
FORMULARIO DE ACTIVIDADES	17 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	19-22 ABRIL
FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN	3 MAYO
FORMULARIO DE ACTIVIDADES	17 AGOSTO

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

HORARIOS

	VIERNES	SABADO	DOMINGO
9.00-10.00		DESAYUNO	DESAYUNO
12.00-14.00		BALÓN PRISIONERO	CONVIVENCIA
14.00-15.00		COMIDA	COMIDA
16.00-21.00	RECEPCIÓN (18.00-21.00)	ALGO ELECTION NIGHT (R) I'M JUST KEN EL ÚLTIMO BASTIÓN	DESPEDIDA
21.00-22.00	CENA	CENA	
23.00-3.30 (APROX)	TAROT CAFÉ OVER THE GARDEN WALL PASEN Y CREAN EL CULTO DEL LAMBRUSCO	EL GRAN EMBUSTE ÁUREO MONKEY ISLAND DEAD WOLVES BLANCO Y ORO	
MADRUGADA	CANCANEO	CANCANEO	

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:

Caracterización

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

Implicación

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

Duración

Como modificación respecto a los años anteriores, en este documento la duración hará referencia al número aproximado de horas de duración de la partida.

ROLES EN VIVO



Documento de diseño

Tarot Café

En tu cabeza no paran de sonar las palabras precisas, esas que quieres emplear hoy. Las palabras con las que por fin la verdad saldrá a la luz. Palabras de esperanza o sueños rotos. Venturosas palabras que marcarán tu destino para bien o para mal.

Entras en el café, te sorprendes al ver cómo han apartado las mesas y han improvisado un escenario al fondo del local. No esperabas que hoy hubiera ningún espectáculo, pero sonríes al ver cómo prueban los focos y te sientas en la mesa que queda libre. Fuera, la lluvia golpea contra las enormes cristaleras, empañadas por el calor y la condensación. Buenos presagios. Desde tu sitio, la calle parece difusa, somnolienta, etérea. Dentro, el humo y la poca iluminación que reina en el local no te permiten vislumbrar con claridad las otras mesas, aunque las conversaciones y las risas te indican que has tenido suerte de encontrar un sitio cerca de la actuación incipiente.

Mientras esperas, pierdes la vista en la negrura trémula del recinto.

—Hola— dice tu acompañante, mientras se sienta en la silla frente a la tuya.

—No sabía si ibas a venir— respondes, volviendo a la realidad.

—¡Señoras y señores! ¡Bienvenidos al Tarot Café! Como pueden ver, esta noche contamos con una actuación formidable. ¿Están preparados para saber lo que les depara el porvenir? ¿Quieren maravillarse con los ecos de un futuro por llegar?. Esperamos su colaboración y que sea de su agrado. ¡Disfruten del espectáculo!

Organiza: Ana López - Yavanna

Nº de jugadores: 9

Colabora: Andrés Viedma y Enrique López Manglano

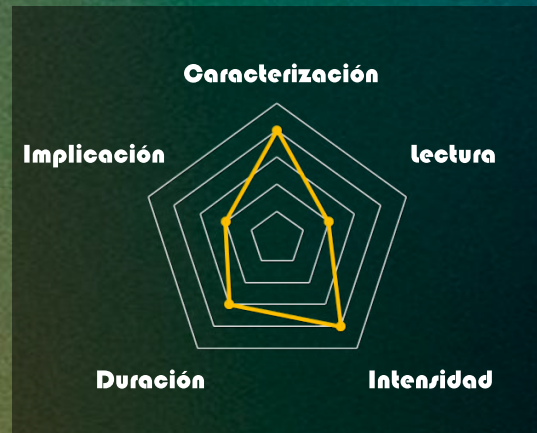
TW: Política, Nazismo, Fascismos, Racismo, Pérdida, Muerte de seres queridos, Ideales frustrados, Represión, Crueldad psicológica, Obsesión, Decisiones morales, Traición, Agresiones físicas

Palabras clave: ReV Narrativo, ReV por escenas, ReV de toma de decisiones, ReV en árbol de decisiones, ReV semi guionizado, ReV intimista, ReV político

Antes de apuntarte a esta partida, lee el documento de diseño, es importante.

Viernes noche

ROLES EN VIVO



Documento de diseño

Over the Garden Wall: Toward the unknown

"Desde que el mundo puede recordar, la 'Fiesta de la Cosecha' es el evento principal y más esperado que acontece a finales de verano y da la entrada al comienzo del otoño. Esta vez como en otras ocasiones, sujetos de todas partes se han dado cita para celebrar esa prosperidad venidera y agradecer la mies cosechada."

"Toward the Unknown", es una partida de rol en vivo creada a partir de la miniserie de animación de Cartoon Network 'Over the Garden Wall' del autor Patrick McHale; con una estética y ambientación oscura, se abordará el tema que concierne principalmente a la serie de la que hemos hecho alusión, pero desde un punto de vista cercano, cálido y humano.

Organiza: Ana Mellado y José López

Nº de jugadores: 10-12

TW: Duelo, Muerte, Pérdida de seres queridos, Enfermedad, Culpabilidad, Deshonor, Suicidio

Palabras clave: Vendimia, fiesta, música, folclore, leyendas y mitos gallegos

Antes de apuntarte a esta partida, lee el documento de diseño, es importante

Viernes noche

ROLES EN VIVO



Documento de diseño

¡Pasen y crean!

"Yo ya no creo en las hadas. Yo ya no creo en la magia. Yo ya no creo en nada."

La Gran Guerra está asolando el mundo, haciendo que la humanidad convierta la esperanza y la fe en vestigios del pasado. Esta es la historia de una (mágica) familia circense que tendrá que decidir si merece la pena morir por aquello en lo que creen o plegarse a un destino que parece inevitable. ¿Confiarán en la humanidad o se sacrificarán transformándose en sombras de lo que una vez fueron?

Este un rol en vivo sin objetivos, con un enfoque dramático y emocional.

Sabemos que la Gran Guerra se enmarca en una época muy concreta y aunque vamos a jugar en esa ambientación, es parte del diseño del vivo NO incluir distinción de género u orientación sexual propios de este tiempo.

NO se realizará ningún tipo de número circense durante el vivo, por lo que puedes apuntarte aunque no tengas o te apetezca exhibir ningún talento propio de estos espectáculos.

Os animamos a leer el documento de diseño del vivo para saber más sobre la partida. Si tras hacerlo queda alguna duda, podéis escribirnos a islamusahli@gmail.com

Organiza: Paula Jiménez y Pepe Roma - Isla Musahli

Nº de jugadores: 8

TW: Muerte, guerra, enfermedad, soledad

Palabras clave: Magia, circo, familia, esperanza, decisiones, perdón

Antes de apuntarte a esta partida, lee el documento de diseño, es importante.

Viernes noche

ROLES EN VIVO



El Culto del lambrusco

Rol en vivo inspirado en el videojuego Cult of the Lamb. En esta partida interpretareis a los adorables animalitos y miembros de la secta que intentan sobrevivir a duras penas durante uno de los viajes de su mesías, el Cordero, que se marchó hace semanas a luchar contra los dioses que injustamente encerraron a vuestra deidad. Pero el tiempo pasa; no ha vuelto. Pese a que al principio os mantuvisteis fuertes y unidos, el paso del tiempo y la escasez de provisiones hacen mellan en la fe de la comunidad y las necesidades tan variopintas de cada uno de los sectarios ¿Sobrevivirá esta panda de adorables y traumatizados sectarios a un motín interno, diversos engaños, traiciones, romances y sustancias alucinógenas durante la mayor crisis de fe de la historia? ¡Todo esto y mucho más! Prometemos piedras de sacrificio, dagas rituales, cupcakes de "chocolate" y caos ¡mucho caos!

Recomendable conocer el juego o estar dispuesto a ver algunos videos incluidos en los materiales del vivo para disfrutarlo al máximo.

Organiza: Ángela Garrido
Colabora: Juan León

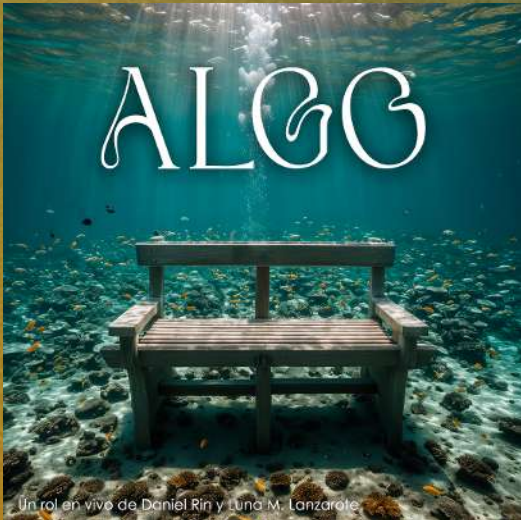
Nº de jugadores: 10-12

TW: (Todo en clave de parodia) rituales sectarios, coprofagia (en el juego a veces los animalitos se fastidian entre ellos con cupcakes de "chocolate"), asesinato y drogas alucinógenas

Palabras clave: Humor, secta, baile, parodia, supervivencia

Viernes noche

ROLES EN VIVO



Algo

¡Hoy es un día especial en Villasardina del Botijo! El pueblo, con una aplastante mayoría, ha decidido intentar alcanzar un record Guinness en la semana de sus fiestas en honor a Santa María de la Sardina y lograr el record de "ser el mayor número de gente disfrazado de pez", es decir, ¡un banco de peces gigante! Todos los habitantes del pueblo van vestidos iguales para formar parte del banco de peces, incluso durante sus horas laborales, ya que el compromiso de los villasardinos es algo sin precedentes. Y ¿qué mejor ocasión para entrar a robar el banco del pueblo que el día en que todo el mundo va vestido de la misma forma?

Bienvenido a Algo, un vivo irreverente y des-lenguado en el que podrás vivir desde dentro y desde la comedia cómo es el robo de un banco en un pueblo. Forma parte del grupo de asalto al banco, se uno de los trabajadores del mismo o uno de los pobres que justo estaba realizando alguna gestión. ¡Únete a nuestro banco de peces!

Organiza: Dani Rin y Luna Martín

Nº de jugadores: 8

TW: Atraco, violencia verbal, religión, toma de decisiones, peces

Palabras clave: Atraco, violencia verbal, religión, toma de decisiones

Sábado tarde

ROLES EN VIVO



Election night (R)

Es 4 de noviembre 2008 y el partido Republicano ya ha hecho historia incluso antes de abrir las urnas. Sin ningún miembro de la ejecutiva activo en su ticket, los conservadores han completado el ciclo de George W. Bush como Comandante en Jefe, pero gritan a los cuatro vientos que están listos para una nueva era.

No sólo han elegido a John McCain como candidato, un respetable veterano de guerra y el hombre que puede convertir a América en una nación más fuerte y más grande, sino que además se han atrevido a incluir en la carrera a la que podría ser la primera mujer en ocupar, por derecho propio, las habitaciones del Observatorio Naval, Sarah Palin.

Esta noche, un grupo de amigos se reúne para seguir las elecciones, deseosos de que el senador por Arizona conquiste la Casa Blanca.

Election Night (R) es la mitad republicana de un rol en vivo en dos pasos, o dos roles en vivo interconectados, que buscan facilitar la exploración de distintas ideologías políticas con las elecciones presidenciales de EEUU de 2008.

Se trata de un rol en vivo puramente interpretativo y de inspiración nórdica, cuyo objetivo es ponerse en la piel de personas con distinta afiliación política para explorar y reflexionar sobre las diferencias y los lugares comunes que las divergencias políticas pueden guardar. Es una partida pensada para personas adultas con conocimientos básicos de política e historia moderna estadounidense, o que estén dispuestas a leer al respecto.

Organiza: Isa Santana

Nº de jugadores: 5-9

TW: Racismo; homofobia; homofobia internalizada; xenofobia; clasismo; divorcio

Palabras clave: Política; Estados Unidos; democracia; divergencias

Sábado tarde

ROLES EN VIVO



I'm just Ken

Cuando el mundo se vuelve rosa y plástico, en una realidad diseñada por Mattel, la virilidad que siempre ha definido a Ken se ve amenazada por el constante rechazo de Barbie, que apenas es consciente realmente de su existencia. Presos de una necesidad de revelarse, un grupo de Kens deciden tomar el control de Barbieland y organizan su propia fiesta de chicos en la inigualable y magistral "Mojo Dojo Casa House de Ken" a la que solo está invitada una sola Barbie. Dotados de una inteligencia superior y una buena dosis de belleza concentrada en forma de músculos de plástico, los distintos Ken han llegado a la magistral conclusión de que aquel que consiga ligarse a Barbie debe ser el gobernador supremo de lo que a partir de aquel día se llamará: KenLand.

Tan solo hay una norma en el duelo por la virilidad suprema en la conquista de Barbie: Todo vale. Elaborados playbacks con canciones pop, desfiles de muñecos mostrando músculo, miradas intensas, "El Método", rasgueos de guitarra a la luz de una hoguera de papel para darle intensidad... No hay reglas en la cruenta batalla que se va a celebrar por la virilidad suprema y el poder absoluto y eterno de los caballos y los Ken.

Ser gobernador de Kenland lo vale.

Organiza: Zai Revert

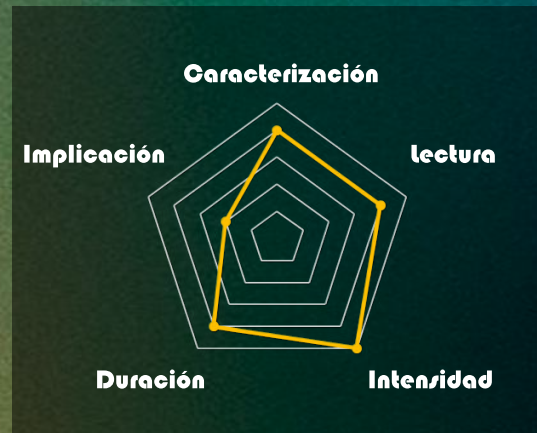
Nº de jugadores: 10-12

TW: Estereotipos, patriarcado Barbie, machismo satírico

Palabras clave: Cine, fiesta, rosa, hortera, ridículo

Sábado tarde

ROLES EN VIVO



El último bastión

Julio César ha vencido claramente a Pompeyo en la guerra civil que han mantenido por el poder absoluto en Roma. Tan sólo quedan algunos reductos por conquistar, uno de ellos en Hispania: la ciudad de Corduba, donde los hijos de Pompeyo se refugian en el último bastión que les queda. Julio César está a punto de llegar con sus temibles legiones de élite y sólo habrá dos opciones: rendirse o morir con orgullo, luchando hasta el último aliento. La victoria ya no es una opción.

El gobernador de Corduba ha reunido en su villa a todas las personalidades de la ciudad, para decidir juntos el destino de todas las almas que habitan tras sus murallas.

Con la muerte acechando, los amores, los odios, las lealtades y las traiciones acabarán aflorando con más intensidad que nunca.

Pensarás con la cabeza... con el corazón?

Ten cuidado, recuerda que Roma no paga a traidores...

Organiza: Borja López
Colabora: Sara Povea

Nº de jugadores: 16

TW: Conflicto, traición, desamor, duelo por la pérdida de seres queridos, culpabilidad, deshonor, violencia verbal, muerte.

Palabras clave: Roma, política, conspiraciones, Intrigas, secretos, pasiones, lealtades, traiciones, decisiones vitales, dilemas morales.

Sábado tarde

ROLES EN VIVO



El gran embuste áureo

En la oscuridad de la taberna de los cien vinos, arropado por el suave punteo de una guitarra, un joven poeta se sienta ebrio en la oscuridad a contar una historia. A narrar una vida cargada de frenesí, de ficción, y de sombras.

Surcando las turbulentas aguas de nuestro soñado siglo XVII, un puñado de nobles, artistas y religiosos tratarán de completar, queriendo o no, esta gran mentira. Poesía, muerte, amor, investigación, traición, asesinatos e hideputas; muchos hideputas, navegan estas frías aguas. Guardad cuidado, comprobar que no se os embota al ropera y rezad un padre nuestro antes de apuntaros a este teatro mundo, a este gran embuste áureo.

Que Dios y las musas os guarden.

Organiza: Eugenio Martín Lantarote
Colabora: Luna M. Lantarote, José López

Nº de jugadores: 6-10

TW: asesinatos, traición, desamor, guerra, soledad, falsedad, xenofobia

Palabras clave: Poesía, intriga, noir, Siglo de Oro, política, por escenas, semiguionizado

Sábado noche

ROLES EN VIVO



Documento de diseño

Monkey Island: los Años de Universidad

La vida pirata, la vida mejor. Sin trabajar, sin estudiar. Con la botella de ron. Eso decía la canción, pero lo de “sin estudiar”, no es del todo cierto. Como para todo en esta vida, te exigen un título si quieres ejercer, así que los aspirantes a piratas, deben pasar por la universidad, con todo lo que ello conlleva: asignaturas, profesores majos, profesores no tan majos, fiestas universitarias, hacer amigos, hacer enemigos, ligar, emborracharse... y solo en algunos casos, sacarse el título. Si te flipó la saga de Monkey Island y/o Piratas del Caribe, eres bastante mamarracho y te gustan las pelis y series de estudiantes, este es tu ReV.

Quizá serás un reconocido pirata que busca transmitir su legado a las nuevas generaciones ahora que está en el ocaso de su vida, o quizá estás en la cúspide de tu aventura personal y necesitas renovar tu tripulación así que vas a escoger entre los estudiantes más aventajados. También podrías ser un grumete con aspiraciones a hacerse un nombre en los puertos más buscados por la Marina Real, o un sencillo habitante del Caribe con conocimientos útiles para esta panda de mangurrianes. A lo mejor solo has venido por la fiesta y el ron. En cualquier caso, en la Escuela Universitaria de Piratería del Caribe encontrarás un buen lugar para conseguir aquello que te propones.

Organiza: Isilwen y Talonk

Nº de jugadores: 16-20

TW: Muerte/restos mortales humanos, Canibalismo, Humor negro, Bullying, Religión, Machismo, Drogas y adicciones, Enfermedades mentales, Infidelidad, Sexo y relaciones no convencionales, Estereotipos por raza, profesión, nacionalidad o especie, orientación sexual, Vegetarianismo/veganismo

Palabras clave: Piratas, Monos, Relación profesor-alumno, Canibales, Universidad, Gymkana, Play to flow, Fiesta, Duelos, Exámenes

Antes de apuntarte a esta partida, lee el documento de diseño, es importante.

Sábado noche

ROLES EN VIVO



Documento de diseño

Dead Wolves

«Antes saqueabais ruinas,
matabais por dinero,
extraíais almas de inocentes por curiosidad.
Ahora os habéis retirado y solo sobrevivís.
Pero la gente no olvida.
Y los lobos muertos no perdonan.»

Dead Wolves es un rol en vivo experimental de fantasía oscura en el que los personajes deberán enfrentar una quest de espadas y magia... y, a la vez, cargar con las consecuencias de sus oscuros actos del pasado.

Se estructura por escenas creadas a partir de los lugares y personajes de un mapa que los PJs vayan eligiendo. La tensión irá en aumento y hará más peligrosa cada escena, hasta llevar a un enfrentamiento final contra la amenaza de la historia.

Las propias personas jugadoras, junto con la Voz del Dungeon, definirán cada escena, dividiéndose entre PJs y PNJs para jugarla.

Se trata de un vivo donde predomina el enfrentamiento a través de combate y decisiones. Los enfrentamientos serán siempre teatrales (no se busca la habilidad con la espada) y habrá talleres previos.

Organiza: Daniel Espinosa

Nº de jugadores: 6-8

TW: Poca luz, Traiciones, Prisiones, Experimentos, Almas rotas, Guerra, Protagonistas de pasado malvado

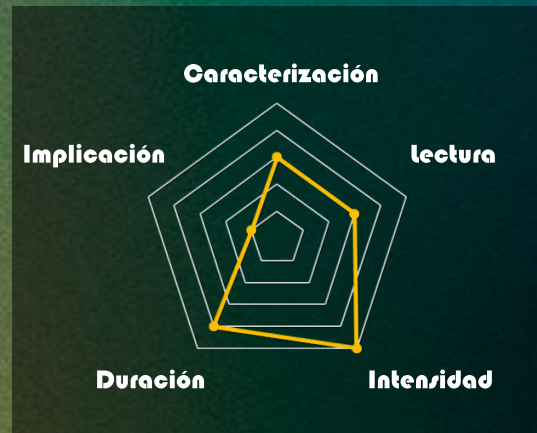
Palabras Clave: Fantasía oscura, Quest, Softcombat teatral, Magia, Escenas colaborativas, Antihéroes

Antes de apuntarte a esta partida, lee el documento de diseño, es importante.

REQUIERE CARACTERIZACIÓN DE FANTASÍA (sencilla) y un ARMA DE GOMAESPUMA (o algo que simule un ARTEFACTO MÁGICO).

Sábado noche

ROLES EN VIVO



Documento de diseño

Blanco y Oro

La Vida, dicen, se acaba. La humana quiero decir. Las Representaciones, por otro lado, son eternas. Al menos mientras halla Juicios por hacer. Cada Alma es única y compleja; de la misma manera, tú lo eres también. Tu Labor, a fin de cuentas es participar en esto. Estás a la vera de El Árbitro, donde El Designio es definitivo. La Mesa de Mármol es sagrada, y tu voto, santo. Ellos siguen muriendo... Y vosotros decidiendo.

Vivo de toma de decisiones en el que se juzgarán personas que acaban de fallecer desde la perspectiva de una mesa de ángeles. Los triggers marcados como No Interpretados, serán tratados en el vivo, pero no interpretados por los jugadores.

Organiza: Jose Soto
Colabora: Dani Rin

Nº de jugadores: 10-14

TW: Fallecimiento, Toma de decisiones, Discusiones, Religión, Política (No Interpretado), Guerra (No Interpretado), Conductas Antisociales (No Interpretado), Drogas (No Interpretado)

Palabras clave: Ángeles, Mesa Redonda, Juicio, Discusión

Antes de apuntarte a esta partida, lee el documento de diseño, es importante.

Viernes noche

BALÓN PRISIONERO

“UN AÑO MÁS COMIENZAN A ESCUCHARSE LEJANOS TAMBORES DE GUERRA... UN AÑO MÁS LOS VIENTOS PROVENIENTES DEL NORTE ARRASTRAN HUMO Y CENIZA. PENSÁBAMOS QUE TODO HABÍA ACABADO TRAS LA LUCHA ENCARNIZADA QUE MANTUVIERON LOS VALIENTES JUGADORES DEL II TORNEO DE BALÓN PRISIONERO LARPER... Y QUE EL TRIUNFO DE LAS SAILOR MUN HABÍA SIDO DEFINITIVO.

DIOS MÍO, CUÁN EQUIVOCADOS ESTÁBAMOS...”

Tras este breve relato, increíble pero cierto, vamos a explicar el evento clave, central y más importante de las Jornadas Oniria que NO ES EL LARP sino... El Campeonato Nacional de Balón Prisionero para Larper. Consiste en una dura batalla entre 8 equipos* que se librará el sábado por la mañana, con un horario prudente, a modo de liguilla en la que los equipos lucharán por conseguir la gloria del gran ansiado título de Campeón y, secundariamente... los premios.

La liguilla se determinará mediante sorteo directo muy posiblemente en la plataforma TWITCH, donde se conformará un panel inicial de enfrentamientos de equipos en fase de octavos de final.

*No hace falta que estés en una forma física al más puro Rocky Balboa para unirse a un equipo, aquí venimos sobre todo a echarnos unas risas.

Tipos de participantes en el main event

CAPITANÍA:

- ▶ Responsable de montar un equipo de más o menos 4 almas.
- ▶ Deberás elegir la temática de vuestro TEAM. Podéis repetir una de años anteriores si sois veteranos o sacaros una nueva de la manga que os mole.
- ▶ Deberás mandarnos un video de presentación con la propuesta para formar tu equipo.
- ▶ Saldrás, si quieres, en los directos de Twitch para hablar de tu equipo y por qué deberían entrar en él.
- ▶ Este año habrá detallitos exclusivos para las capitánías.
- ▶ Podrás pasar a la gloria del LARP y a nuestra pared de la fama de capitanes.

- Nota 1. Sin sus capitanes, el evento de Balón Prisionero no sería lo mismo. Así como os animamos a colaborar trayendo actividades a las JO, también lo hacemos para que seáis capitanes de equipo. No tengáis miedo a presentaros, puesto que la Organización estará allí para ayudaros en todo lo que esté en nuestras manos.
- Nota 2. Presentarse como capitán no te garantiza automáticamente serlo. En total hay 8 Capitánías pero este año puede darse el caso de que tengamos más candidatos que puestos disponibles.
- Nota 3. Para ser capitán deberás anotarte como tal dentro del Formulario de Inscripción, habrá una pregunta en concreto sobre ello.

PARTICIPANTE - JUGADOR:

- ▶ Ser miembro de un equipo y comprometerse con la visión/temática de tu capitánía.
- ▶ Recibir y repartir bolazos a mansalva.
- ▶ Tratar de pasar a la gloria como Equipo Ganador del III Torneo de Balón Prisionero Larper.

PARTICIPANTES NO JUGADORES:

- ▶ Comentaristas (Designados por Organización)
- ▶ Dj (Designado por Organización)
- ▶ Fotógrafos/Camarógrafos
- ▶ Público en general que anime y jalee a los equipos.
- ▶ Lo que se te ocurra y te haga feliz sin hacer daño a nada ni nadie.

BALÓN PRISIONERO

MERCADO DE FICHAJES

El mercado de fichajes es emoción, es ilusión, es introspección que te acerca a tu “superYo”, un periodo de tiempo en el que la competición no se trata de ganar estampando balones en los contrarios, sino encontrando el equipo del que quieres formar parte y vivir su esencia y sus colores. Es elegir **tu espíritu mamarracho** y darle vida junto a tus compañeros de equipo.

En los meses posteriores al anuncio de las capitanías y temáticas de equipo, jugadores y capitanes deberán ponerse en contacto para conformar los equipazos que se enfrentarán el 21 de septiembre en las JO con el objetivo de hacerse con la victoria. Esta comunicación deberá ser bidireccional, tanto por parte de los jugadores para convencer a las capitanías de que son un buen fichaje, como por parte de los capitanes para convencer a aquellos que quieren en sus equipos.

No desdeñemos esta dinámica previa a las Jornadas, se trata de una forma más de ampliar el espíritu de convivencia de VilNoc ya que nos conocemos muchos, pero no nos conocemos todos. Es super SUPER importante, por no decir COMPLETA Y ABSOLUTAMENTE VITAL que este proceso lo hagamos desde la empatía y el buen corazón, algunos hemos sido ese “FRIKI” al que nadie quería en su equipo en el cole, y esa no es una sensación que nadie merezca vivir (ni era justo entonces ni lo merecemos ahora, así que demostremos que todos aquí somos mejores que eso). La premisa principal del mercado de fichajes es muy simple: SED CUQUIS.

Sabemos que algunos tenéis pensado vuestro equipo desde el año pasado e incluso la temática que llevaréis, pero os instamos a que le deis una vuelta a la oportunidad de descubrir a gente nueva, mezclar equipos y repensar ese dream-team incluyendo al resto de participantes. Dejad que lo inesperado os sorprenda.

Organización abrirá un grupo de WhatsApp para los titulares de capitanía, para facilitar la coordinación a la hora de formar equipos, asegurando que nadie se quede sin el suyo.

BALÓN PRISIONERO

NORMATIVA DEL TORNEO

1. Los equipos serán de 3-4 jugadores, salvo excepciones y caídas de última hora.
2. Se constituirá una liguilla eliminatoria con enfrentamientos de equipos determinados por el azar.
3. El equipo que logre eliminar a todos los jugadores del equipo contrario ganará y pasará a la siguiente ronda. El equipo perdedor será eliminado.
4. Se elimina a un jugador cuando es impactado por la pelota y ésta toca el suelo acto seguido.
5. Si un jugador es impactado por la pelota pero él o un compañero de equipo la atrapan antes de que toque el suelo, dicho jugador no será eliminado.
6. Si un jugador es impactado por la pelota y antes de que toque el suelo es atrapada por cualquier miembro del equipo contrario, dicho jugador será eliminado.
7. Los jugadores eliminados irán al “banquillo” situado en la parte de atrás del campo contrario.
8. Los jugadores eliminados podrán volver a su campo a jugar si logran atrapar la pelota y eliminar a un jugador del equipo contrario.
9. El juego comenzará con un saque desde el centro del campo que implica a un jugador de cada equipo.
10. Si una victoria es terriblemente aplastante, se hará al “mejor de tres”.



BALÓN PRISIONERO

Q&A

- **¿Qué pasa si nadie se apunta a mi equipo?** Desde la organización te asignaremos jugadores intentando ser justos y equitativos.
- **¿Qué pasa si nadie se ofrece voluntario como capitán?** Desde la organización se elegirán “voluntarios”.
- **¿Qué pasa si al revés, todos queremos ser capitanes?** Se sortearán las capitanías en un directo de twitch.
- **Soy novato ¿Qué pasa si nadie me ficha pero quiero jugar?** No pasa nada, desde Organización se te asignará en un equipo al igual que hicimos en la primera edición y estamos convencidos de que os lo vais a pasar igual de bien.
- **¿Nos seguiremos disfrazando para el Torneo?** No es obligatorio pero sí muy recomendable. Una de las cosas más guays de las Primeras Jornadas fue que la gente se animó a ir con una temática de equipo.
- **¿Cuándo puedo presentarme a capitán?** Una vez que recibas el Formulario de Inscripción a las Jornadas, estará la opción entre todas las preguntas que os hacemos.
- **¿Cuándo y cómo envío mi vídeo de capitán?** Una vez te confirmemos la plaza y la capitanía, podras mandárnoslo a narración@vlnoc.com. NO antes.
- **¿Cuándo se abre el mercado de fichajes?** El 20 de mayo
- **¿Y cuándo se cierra el mercado de fichajes?** El 20 de agosto
- **¿Habrá premios?** Quien sabe...*



*La oportunidad de poder pegarle balonazos impunemente a Eugenio ya es un premio en sí mismo

JORNADAS ONIRIA

PREGUNTAS ELOCENTES

Repitiendo el formato que tan buenos resultados nos ha dado en años anteriores, haremos varios directos de TWITCH dando detalles y explicando novedades de la 3ª Edición de las Jornadas Oniria.

TWITCH DE CARA A LAS JORNADAS ONIRIA ES NUESTRO MEGÁFONO PARA PODER LLEVAR A CABO LO SIGUIENTE:

- ▶ **MANTENER EL CONTACTO CON LA COMUNIDAD Y ALIMENTAR EL HYPE HASTA EL EVENTO.**
- ▶ **DIFUNDIR LA INFORMACIÓN Y SOLUCIONAR DUDAS COMUNES QUE PUEDAN SURGIR.**
- ▶ **HACER UN POCO EL TONTO EN PRIMETIME.**

De aquí a la fecha del evento realizaremos entre 3 y 5 directos de twitch (que posteriormente trataremos de subir a nuestro canal de youtube). En ellos informaremos de las características del evento, las novedades, las actividades que se llevarán este año y además cabe posibilidad de que os invitaremos tanto a capitanías como a colaboradores para que nos hablen de sus propuestas si así lo desean.

Todos los directos se anunciarán previamente en nuestras RRSS para que así sepáis cuando van a tener lugar y normalmente se realizarán tras alguna fecha señalada como la publicación del Dossier inicial, la publicación de las actividades del evento, la apertura del mercado de fichajes del balón prisionero, etc.



PRECIOS

PLAZA ESTANDAR (130€)

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 más una camiseta de colaborador..

PLAZA MECENAS (160€)

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

PLAZA MECENAS COLABORADOR (125€)

incluye lo mismo que la plaza mecenaz y una camiseta de colaborador..

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 30 de mayo

Segundo pago: Hasta el 30 de junio

POLITICA DE DEVOLUCION:

En caso de que algún contrat tiempo os asalte:

- ❑ Hasta el día 1 de Agosto 2023: 100% del pago.
- ❑ Hasta el día 31 de Agosto 2023: (Tres semanas antes del evento): 60% del pago
- ❑ A partir del 1 de Septiembre, por lo evidente, organización no puede devolver el importe de la plaza.

NOTA

Este evento es pequeño y está creado por Larpers para Larpers, por lo que tras dos ediciones creemos necesario matizar varios puntos que consideramos básicos

1. Si una persona colaboradora, por el motivo que fuera o fuese, no pudiera asistir en último momento al evento, asumimos la comprensión y empatía de todas aquellas personas que estuviesen apuntadas a su actividad. Organización hará lo humanamente posible por buscar una persona sustituta o un plan alternativo, pero a veces las cosas sencillamente no salen.
2. Todas las personas que colaboran en este evento, incluidas las de organización, son seres sintientes que cobran en ilusión. Por lo que Organización verá con muy malos ojos a aquellos participantes que menosprecien el trabajo y la ilusión de los demás, pudiendo llegar a tomar medidas de cara a eventos futuros de VilNoc.
3. Nunca olvidéis que este evento es una convivencia y un torneo de balón prisionero. El rol en vivo es una guinda, pero bajo ningún concepto es el propósito principal de las Jornadas Oniria. La Asociación VilNoc te garantiza la participación en el evento principal de las Jornadas, el III TORNEO NACIONAL DE BALON PRISIONERO LARPER, sin embargo bajo ningún concepto te garantiza la asistencia al resto de eventos de rol en vivo, charlas o talleres que tienen lugar entre la noche del viernes y la tarde/noche del sábado.

Lo único que podemos garantizar es que habrá plazas disponibles para todos, de tal manera en que no te quedes sin nada que hacer si es que no lo deseas.

Las JO están diseñadas para que las franjas de vivos siempre haya plazas para la totalidad de participantes de las Jornadas

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 tú 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 qué se están apuntando.
 7. Todos los espacios usados durante los eventos deberán cuidarse y dejar los sitios tal y como los encontramos. Igualmente, se devolverá cualquier atrezzo o elemento prestado por la Asociación VilNoc para la realización de la actividad cuando ésta termine.
 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.
- 