

JORNADAS ONIRIA

Vol. 4



Archivo Edición Formato Ver Ayuda

Asociación Vilnoc



EL ESPINAR - SEGOVIA
NARRACION@VILNOC.COM
19-21 SEPTIEMBRE 2025

¿DE QUE VAN LAS JORNADAS ONIRIA?

Bienvenidos al dossier provisional de las cuartas Jornadas Oniria (JO4 para los amigos). 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, por montar un número alarmantemente creciente de carpas cada año. Y, por supuesto, encantados de organizar uno de los momentos más deseados del año: el Campeonato Nacional de Balón Prisionero para Larpers.

Mantenemos nuestro compromiso original sobre el objeto de estas jornadas:

Conceder un sustrato fértil y seguro sobre el que llevar a cabo esos roles en vivo, charlas o talleres que tengamos ganas de estrenar o volver a llevar.

MANTENER LA COMUNIDAD EXISTENTE Y AMPLIARLA CON NUEVA SANGRE QUE ESTE INTERESADA EN NUESTRA FORMA DE VER Y ENTENDER EL ROL EN VIVO.

PASAR UN FINDE DE RELAX Y BUEN ROLLO. EVIDENTEMENTE, NO SERÁ NECESARIO NI OBLIGATORIO APUNTARSE A NADA, PUEDES APUNTARTE A ALGUNO DE LOS ROLES EN VIVO O TALLERES, A TODOS LOS QUE QUIERAS O SIMPLEMENTE VENIR A PASAR UN FINDE DE DESCONEXION CON LA COMUNIDAD.

CELEBRAR EL CUARTO CAMPEONATO NACIONAL DE BALON PRISIONERO PARA LARPERS. SIGUIENDO LA GLORIOSA ESTELA DE SUS TRES PREDECESORES.

DATOS TECNICOS DE LAS JORNADAS

FECHA: 19-21 SEPTIEMBRE 2025

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.

HORARIOS



	VIERNES	SABADO	DOMINGO
9.00-10.00		DESAYUNO	DESAYUNO
12.00-14.00		<i>BALON PRISIONERO</i>	CONVIVENCIA
14.00-15.00		COMIDA	COMIDA
16.00-21.00	RECEPCIÓN (18.00 - 21.00)	I-M JUST KEN EL DUQUE HA DE MORIR (ACTO 1) REUNION DE ANTIGUOS ALUMNOS EL AMOR ENCUENTRA SU SITIO GRAVITY FALLS	DESPEDIDA (17:00)
21.00-22.00	CENA	CENA	
23.00-3.30 (aprox)	EL ULTIMO BASTION REM INTRA ROCK USS ONIRIA: PRIMER CONTACTO	EL DUQUE HA DE MORIR (ACTOS 2, 3) LA FERIA DE LOS DESEOS THE SMOKE AND THE DEAD AQUELLO QUE FUIMOS	
Madrugada	CANGANEEO	CANGANEEO	



LOADING



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: Aquellos generosos insensatos que además de participar han tenido 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, charlas ajenas o tiempo de convivencia.

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	15-31 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.

*Incluye camiseta colaborador de regalo.

MODALIDAD PARTICIPANTE

FORMULARIO DE SOLICITUD DE PLAZA	24-27 ABRIL
FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN	10 MAYO
FORMULARIO DE ACTIVIDADES	17 AGOSTO

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.

ROLES EN VIVO



HERRAMIENTA DE MEDIDA PARA LAS PARTIDAS: EL PENTAGONO 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

EL ÚLTIMO BASTIÓN



18 de marzo del año 45 a.C

Julio César ha vencido claramente a Pompeyo en la guerra civil que han mantenido por el poder absoluto en Roma. Tan sólo queda un reducto por conquistar: la ciudad de Corduba, en Hispania, donde los hijos de Pompeyo se refugian en el último bastión que les queda. Julio César está a punto de llegar a sus puertas con sus terribles legiones de élite y sólo habrá dos opciones: rendirse o morir con orgullo, luchando hasta el último aliento. La victoria no es imposible, pero es improbable

Ante una decisión tan vital, el gobernador de Corduba ha reunido en su villa a todas las personalidades de la ciudad, para decidir juntos no sólo el destino de todas las almas que habitan tras sus murallas, sino también de la propia República de Roma. Si cae el último refugio de sus acérrimos defensores, no sólo caerá una ciudad, sino que caerá lo último que queda de la República y, con ella, llegará el final de una era, dando paso a una Dictadura bajo el gobierno de César.

Con la muerte acechando a las puertas, los amores, los odios, las lealtades y las traiciones acabarán aflorando con más intensidad que nunca entre todos los presentes, estallando en mil direcciones de formas insospechadas.

¿Pensarás con la cabeza... O con el corazón?

Elige con cuidado, recuerda que Roma no paga a traidores...

info adicional:

Este no es un vivo por objetivos ni un vivo sobre política, sino un rol en vivo de alta intensidad emocional de carácter dramática, orientado a vivir las historias y las tramas de sus personajes, que son los auténticos protagonistas.

El vivo tendrá un tono general de "play to lose", donde lo importante no será lograr un fin concreto, sino hacer avanzar la historia, y los personajes se tendrán que enfrentar a errores de su pasado, encrucijadas morales y decisiones complicadas, teniendo que afrontar al final las consecuencias de sus actos.

Las fichas de personaje son complejas y extensas, escritas en forma de relato. Tenlo en cuenta si no deseas jugar un vivo que requiera leer fichas largas y cierta preparación previa.

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

Trigger warning: Conflicto familiar, traición, desamor, rechazo, amores prohibidos, incesto, culpabilidad, deshonor, violencia verbal, duelo por la pérdida de seres queridos, suicidio por honor, muerte.

Número de plazas: 12

Organiza: Borja López, Sara Povea

VIERNES NOCHE

ROLES EN VIVO

REM



Olimpo es una red de espionaje que opera a un nivel donde otras agencias no pueden llegar: los sueños.

Tras una operación fallida, un grupo de agentes tiene una última oportunidad para limpiar su nombre, recuperar sus vidas e intentar salir ilesos en el proceso. Una última misión, quizás la más peligrosa de todas.

La mente es un universo donde todo es posible y asomarse a nuestro propio interior puede ser aterrador.

REM es un rol en vivo sin objetivos, con un enfoque dramático y emocional, con un claro enfoque de "jugar a perder".

DOCUMENTO DE DISEÑO

Palabras clave: Olvido, amnesia, muerte, traición, espías, tensión

Trigger warning: Muerte, trauma, traición, soledad, olvido, desamor

Número de plazas: 6

Organiza: Isla Musahli: Paula Jiménez y Pepe Roma



ROLES EN VIVO

INTRA ROCK



El Intra Rock celebra su primera edición invitando a las más grandes y rompedoras bandas del panorama nacional del Rock y el Punk, tanto veteranas como emergentes, para dar un golpe sobre la mesa y cambiar el ambiente musical de nuestra tierra.

Jóvenes, veteranos, viejos y novatos se juntaron todos en el camerino grupal del festival, donde la reunión intergeneracional de rockeros creará lo que todos esperamos; una convivencia única, llena de desvaríos, egos masificados, creatividad sin par, sustancias diversas y... ¿Quién sabe? Quizá hay alguien con un poco de cabeza entre los asistentes...

DOCUMENTO DE DISEÑO



Palabras clave: Música, Rock/Punk, Drama, Desmadre, "Carpe Diem", "Vivir rápido, morir joven y dejar un bonito cadáver"

Trigger warning: Drogas, sobredosis, traición, romance no correspondido/oculto, homosexualidad, violencia verbal y física, soledad y autodestrucción.

Número de plazas: 10-14

Organiza: Eloi Blanco

ROLES EN VIVO

USS ONIRIA: PRIMER CONTACTO



La paz es un mero susurro en la galaxia. La USS Oniria, en su primera misión cerca de la frontera Kinglon, detecta 4 naves Aves de Presa que aparecen de repente en el visor. Activan sus escudos y le apuntan con sus armas. ¿Será este el primero y el último de los viajes de la Uss Oniria? La paz, o una nueva guerra, dependerán de vosotros.

DOCUMENTO DE DISEÑO

Palabras clave: Star Trek, Investigación, Tensión, Decisiones difíciles

Trigger warning: Amor/Desamor, Traición, Violencia Verbal, Decisiones Difíciles, Intriga Política, Estrés

Número de plazas: 8-10

Organiza: Alex Campos

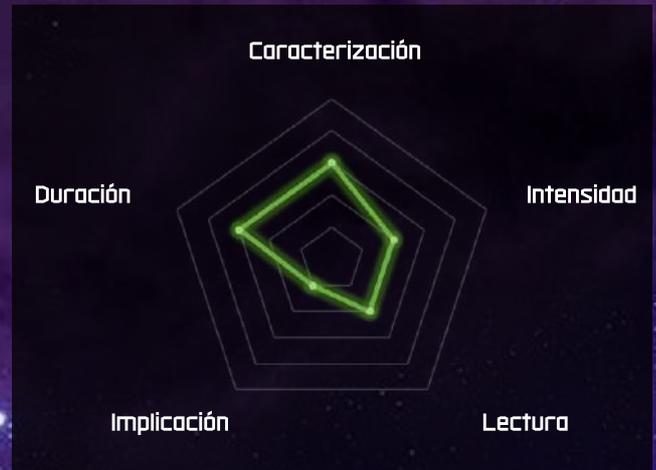
Colabora: Juan León

VIERNES NOCHE

ROLES EN VIVO



IM 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.

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

Trigger warning: Estereotipos, patriarcado Barbie, machismo satírico

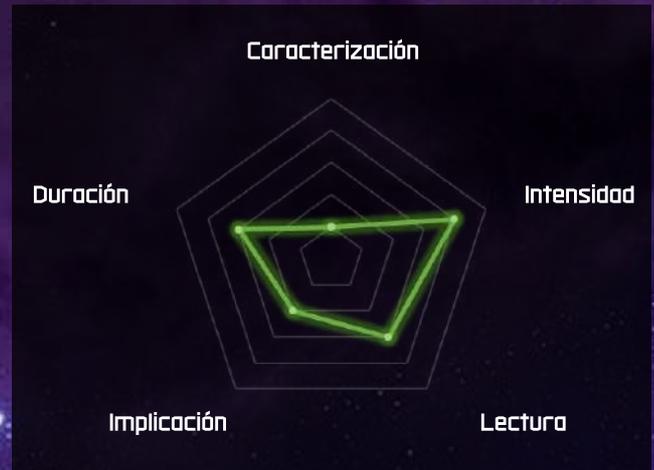
Número de plazas: 10-12

Organiza: Zai Revert



ROLES EN VIVO

REUNION DE ANTIGUOS ALUMNOS



Y es que se mire como se mire es una buena pregunta. No tienes muy claro cuándo o cómo llegaste a este lugar. Estás bastante convencido que se había hablado (¿pero cuántas veces lo hacemos? ¿cuántas veces decimos con mejor o peor criterio que habría que quedar para verse?) de hacer una reunión. Probablemente al final lo hicimos. Y por eso estamos aquí, toda la vieja tropa. Nuestra promoción.

Aunque es verdad que el sitio no podía ser más descorazonador. Un bar decrepito, prácticamente desnudo de todo interés. Aquí solo estamos nosotros. Nosotros tras casi veinticinco años sin vernos. Seguro que tenemos mucho de lo que hablar.

Decidme: ¿seguís creyendo en la magia? ¿seguís practicándola?

DOCUMENTO DE DISEÑO

Palabras clave: Confusión, reunión, actualidad, pasado, magia.

Trigger warning: Abandono, locura, muerte, confusión sobre la propia identidad, suicidio, lo sobrenatural, maltrato psicológico y la redención

Número de plazas: 8-9

Organiza: Juan León

SABAJO TARDE

ROLES EN VIVO

EL AMOR ENCUENTRA SU SITIO



El teatro Femyna de Varsovia se complace en presentarles un nuevo pase de la obra de Jerzy Jurandot, "El amor en su lugar". Animamos al público a disfrutar de la representación, en la que les haremos reír, llorar, emocionarse y deleitarse con sus canciones. Pero sobre todo a dejar sus problemas fuera durante el tiempo que dure la función, y sentirse vivos durante un par de horas.

Contexto histórico:

Varsovia, enero de 1942

400.000 judíos de toda Polonia han pasado más de un año confinados por los nazis en un estrecho gueto en medio de la ciudad. Nadie puede entrar ni salir de su perímetro. El Gobierno de la ciudad está en teoría en manos del Judenrat (Consejo judío), pero en el fondo solo es un títere en manos del Reich alemán. Fuera del muro, la vida continúa, dentro sus habitantes mueren de enfermedad, de hambre, de frío, o directamente asesinados a manos de los nazis. De las 400.000 personas que vivían en el Gueto, solo 50.000 sobrevivieron a la guerra.

Aunque algunos de sus habitantes intentan recordar que todavía están vivos, y tratar no solo de subsistir, sino de llevar sus existencias con la mayor dignidad que les es posible. Es el caso de los componentes de la compañía de teatro, que cada noche ofrece su función.

El amor en su sitio es una partida de rol en vivo basada en la película de Rodrigo Cortés "El amor en su lugar", con una estructura mixta entre el rol en vivo por escenas y el planteamiento más convencional, que busca ahondar en las emociones y los conflictos humanos.

· Trigger warning: Nazismo, pérdida de seres queridos, exclusión social, racismo, relaciones abusivas (pero NO hay temas de violencia sexual ni representación de la misma).

· Número de plazas: 11

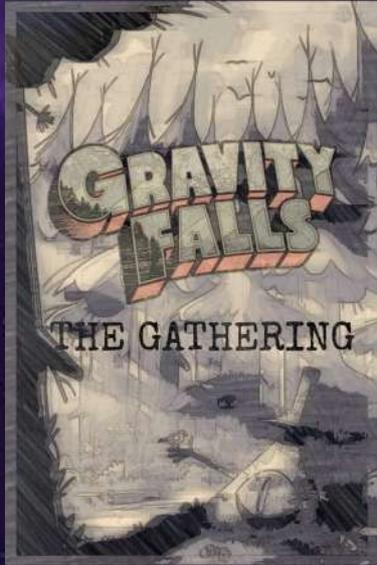
· Organiza: Jokin García

· Colabora: Marta Sánchez

SABADO 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.

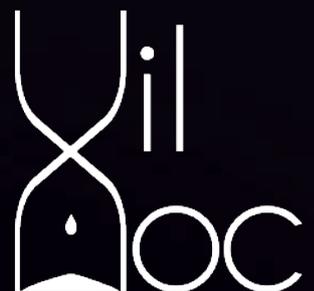
¿Y, sí te hablo a ti, eres uno de los que ha recibido/encontrado una de esas octavillas? ¿Qué vas a decidir esta noche? ¿Tienes ya pensado qué votarás? ¿Estarías dispuesto a cambiar tu voto? ¿Y a qué precio?

"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.

DOCUMENTO DE DISEÑO

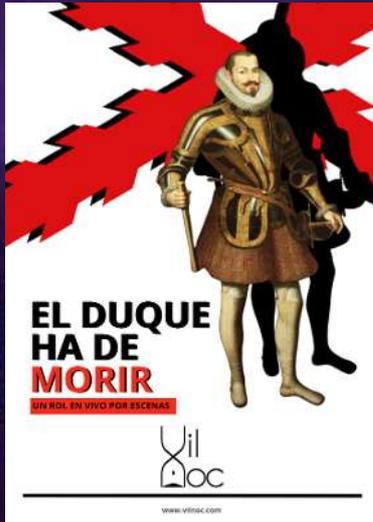
Número de plazas: 8
Organiza: Ana Mellado
Colabora: Jose López



SABADO TARDE

ROLES EN VIVO

EL DUQUE HA DE MORIR



Una tragedia de enredo / rol en vivo por escenas

"Para no morir ahorcado,
el mayor ladrón de España,
se viste de colorado"

Esta famosa coplilla, que fue todo un "trending topic" en Madrid de 1618, hace alusión al final de la carrera política de uno de los protagonistas de este rol en vivo: Francisco de Sandoval y Rojas, el Duque de Lerma. El que es, ha sido y será uno de los mayores hijos de puta que han campado por las Españas (y mira que otra cosa no, pero hijos de puta hemos tenido unos cuantos). Un claro ejemplo de ambición, corrupción y astucia. Aderezado con el mejor contexto socioeconómico que hemos tendido a nivel estético y narrativo, nuestro bienamado Siglo de Oro.

¿Y cómo es que un hombre tan poderoso cayó? De eso, queridos jugadores, es de lo que trata esta intrigante historia. Ya que vosotros encarnareis a los principales protagonistas de esta conjura a través de los casi veinte años que tardó en llevarse a cabo. Una historia llena de suspense, traiciones, asesinatos, poesía, robos e ingenio, mucho ingenio.

[DOCUMENTO DE DISEÑO](#)

Palabras clave: Poesía, Intriga, Política, Siglo de Oro, por escenas, semiguionizado

Trigger warning: Traición, muerte, soledad, ejecuciones, asesinatos, desamor

Número de plazas: 10

Organiza: Eugenio Martín

Colabora: Luna Martín, Jose López



SABAJO TARDE Y NOCHE

ROLES EN VIVO

LA FERIA DE LOS DESTINOS



Esta historia se desarrolla ficticiamente dentro de la Feria de los Destinos, un evento mágico que ocurre cada siete años entre las fronteras de dos pueblos sin nada más destacable. Los jugadores encarnarán a habitantes de estos pueblos a los que la Feriante ofrece jugar con los hilos del destino para alterar su pasado, presente y futuro..

DOCUMENTO DE DISEÑO



Palabras clave: Realismo mágico, destino, identidad, recuerdo, lo que pudo haber sido, onírico, efecto mariposa.

Trigger warning: Depresión, soledad, desamor, inevitabilidad, FOMO, pérdida, duelo, olvido, pérdida de identidad, culpa, falta de control/indefensión, sacrificio, desengaño, traición.

Número de plazas: 10

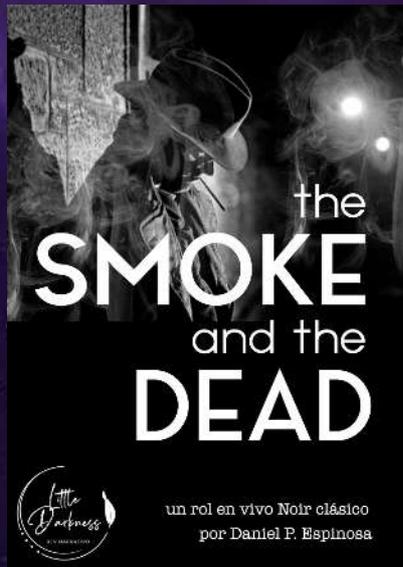
Organiza: Mireia Lucas, Willy Etxebarria



SABAJO NOCHE

ROLES EN VIVO

THE SMOKE AND THE DEAD



1930, Estados Unidos, en plena Gran Depresión. Un dirigente mafioso muerto, un detective asesinado, una investigación entre las garras de la familia que posee la ciudad, una historia de ambición, amor y venganza. Solo el humo deja ver a los muertos.

THE SMOKE AND THE DEAD es un rol en vivo de temática Noir clásica. Es un vivo por escenas guionizadas, con roles de género indiferentes, talleres previos y técnicas de juego diseñadas para conseguir un tono afín al cine negro, como monólogos, escenas pausadas, drama sin drama y peleas con desdén.

[DOCUMENTO DE DISEÑO](#)

Palabras clave: Noir, Detectives, Hombres y Mujeres fatales, Gángsters, Corrupción, Peleas (elegantes), Disparos, No Drama de Noir

Trigger warning: Muerte, Traición, Pérdida, Máquina de humo

Número de plazas: 8

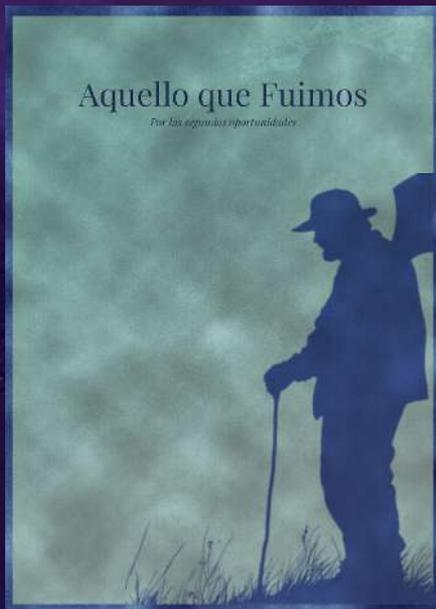
Organiza: Daniel Espinosa

Colabora: Ana López Gómez, Enrique López Manglano



ROLES EN VIVO

AQUELLO QUE FUIMOS



Un brindis por las segundas oportunidades. Para ti, que con los pies llenos de magulladuras no dejaste de caminar. Para ti, que aguantaste el dolor de la sal en las heridas sin cicatrizar. Para ti, que lo intentaste, lo sigues intentando y lo intentarás. Este brindis es para ti. Te invito a rememorar tiempos mejores y ciertamente peores. Te invito a hablar de amor, odio, pérdida y encuentro. Te invito a una costa tranquila y silenciosa para hablar de lo bueno y lo malo. Te invito a recordar aquello que fuimos en un vivo por escenas con drama, un toque de realismo mágico, y todos mis buenos deseos. Nos vemos en la costa de Kalamas.

DOCUMENTO DE DISEÑO



Palabras clave: Rol por Escenas, Segundas Oportunidades, Drama.

Trigger warning:

Triggers en biografía: Abandono, pérdida, rechazo, amor y desamor, arrepentimientos, sueños, decisiones complicadas, violencia.

Triggers en juego: Decisiones, amor y desamor, pérdida, arrepentimiento.

"Número de plazas: 8

Organiza: Jose Soto

BALÓN PRISIONERO



"EL APRETON DE MANOS TUVO LUGAR BAJO EL HUMO DE LOS HABANOS Y EL TINTIEDO DE LOS MEJORES MELOS DEL PEPE. ESTABA HECHO. LOS ROYALTIES MÁS COTIZADOS DE TODA LA ESPAÑA LARPER AHORA ESTABAN EN MANOS DE LOS MEGALOMANOS QUE TANTO LOS CODICIABAN. CROMOS, CAMISETAS, CHAPAS, BRAZALES, BOTIDWINES, BALONES DE PLAYA... ¡HASTA CARPAS! TODO POR Y PARA EL LARP, TODO POR Y PARA... EL CUARTO TORNEO NACIONAL DE BALÓN PRISIONERO LARPER."

¡SALUDOS! A continuación vamos a explicarte el evento clave, central y más importante de las Jornadas Oniria que **NO ES EL LARP** si no... El Torneo de Balón Prisionero Larper. Consiste en una dura batalla entre equipos de 4 jugadores (aprox) 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.

Se formarán 7-8 equipos de unos 4-5 jugadores atendiendo al número de inscritos. En cada equipo, uno de los jugadores tendrá la figura de capitán que a continuación procederemos a explicar.

La liguilla se hará mediante sorteo directo muy posiblemente en la plataforma TWITCH, donde se creará un panel inicial de enfrentamientos de equipos en fase de octavos de final. Los ganadores de cada fase serán los que avancen a la siguiente hasta llegar a la final.

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

TIPOS DE PARTICIPANTES EN NUESTRO MAIN EVENT

CAPITANÍA:

- ▶ Responsable de montar un equipo de más o menos 4 almas.
- ▶ Deberás elegir la temática de vuestro equipo. 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/reclutamiento con la propuesta para formar tu equipo (preferiblemente en el que únicamente salga el capitán y posteriormente, una vez el equipo formado, podéis mandarnos uno con el equipo al completo una vez reclutados todos los miembros)
- ▶ Saldrás, si quieres, en los directos de Twitch para hablar de tu equipo y por qué deberían entrar en él.
- ▶ Hay 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.
- ▶ Una vez confirmada vuestra inscripción en las JO y vuestra capitania tendreis hasta el 15 de junio para mandarnos el primer video y posteriormente, si os apetece, hasta el 17 de agosto para mandarnos un video con todo el equipo.



PARTICIPANTE - JUGADOR:

- ▶ Ser miembro de un equipo y comprometerse con la visión/temática de tu capitania.
- ▶ 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 (máximo 2 personas)
- ▶ Dj (máximo 1 persona)
- ▶ Fotógrafos/Camarógrafos
- ▶ Hacedores de memes
- ▶ Ojeadores del Proyecto Panini
- ▶ 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.



BALON PRISIONERO

MERCADO DE FICHAJES

24 de Junio a 17 de agosto

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 equipos que se enfrentarán el 20 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 ViINoc 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.

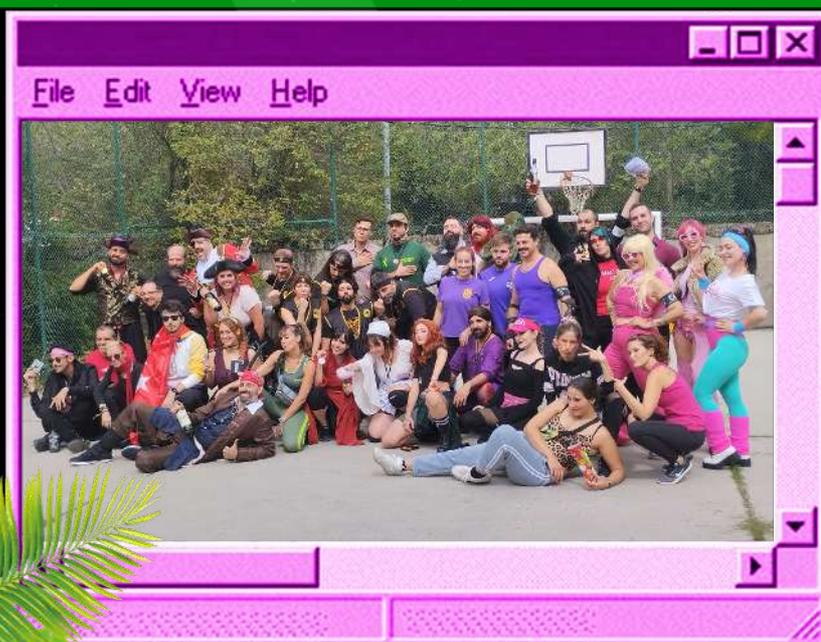


BALON PRISIONERO

NORMATIVA DEL TORNEO

Los equipos serán de 4-5 jugadores, salvo excepciones y caídas de última hora.

- Se constituirá una liguilla eliminatoria con enfrentamientos de equipos determinados por el azar.
- El equipo que logre eliminar a todos los jugadores del equipo contrario ganará y pasará a la siguiente ronda. El equipo perdedor será eliminado.
- Se elimina a un jugador cuando es impactado por la pelota y ésta toca el suelo acto seguido.
- 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.
- 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.
- Los jugadores eliminados irán al "banquillo" situado en la parte de atrás del campo contrario.
- Los jugadores eliminados podrán volver a su campo a jugar si logran atrapar la pelota y eliminar a un jugador del equipo contrario.
- El juego comenzará con un saque desde el centro del campo que implica a un jugador de cada equipo.
- Si una victoria es terriblemente aplastante y tenemos tiempo, se hará al "mejor de tres"



BALON PRISIONERO

FAQ

¿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 FIGHA 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@vilnoc.com. NO antes.

¿CUÁNDO SE ABRE EL MERCADO DE FIGHAJES?

El 24 de junio

¿Y CUÁNDO SE CIERRA EL MERCADO DE FIGHAJES?

El 17 de agosto

¿HABRÁ PREMIOS?

Quien sabe...*

*La posibilidad de pegarle balonazos impunemente a Eugenio es un premio en si mismo



BALON PRISIONERO

FECHAS CLAVE DEL TORNEO DE BALON PRISIONERO

SOLICITUD DE CAPITANÍA
10 DE MAYO

DIRECTO EN TWITCH
ANUNCIANDO CAPITANÍAS
24 DE JUNIO

ENVÍO DEL SEGUNDO
VIDEO (VOLUNTARIO) DEL
EQUIPO COMPLETO
HASTA EL 17 DE AGOSTO

ENVÍO DE VIDEO DE
CAPITANES
HASTA 24 DE JUNIO

CIERRE DEL MERCADO
DE FICHAJES
HASTA EL 17 DE AGOSTO



• REC

JORNADAS ONIRIA

PREGUNTAS ELOCUENTES

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 4ª Edición de las Jornadas Oniria. Con TWITCH lo que pretendemos es:

MANTENER EL CONTACTO CON LA COMUNIDAD Y ALIMENTAR EL HYPE HASTA EL EVENTO.

DIFUNDIR LA INFORMACION 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 os invitaremos tanto a capitanías como a colaboradores para que habléis de vuestras propuestas si así lo deseáis.

Todos los directos se anunciarán previamente en nuestras RRSS para que así sepáis cuando van a tener lugar pero ya tenemos las fechas de algunos de ellos!



HD 1080/60FPS

ISO800 F3.5 00:00:00

PRECIOS

PLAZA ESTÁNDAR (150€)

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 COLABORADORA (120€):

Incluye lo mismo que la plaza estándar más una camiseta de colaborador.

PLAZA MECENAS (180€)

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 COLABORADORA (150€)

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 a algún contrat tiempo os asalte:

- Hasta el día 1 de Agosto 2025: 100% del pago.
- Hasta el día 31 de Agosto 2025: (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.

FECHAS CLAVE

PRESENTACIÓN DEL
DOSSIER PROVISIONAL

15 DE MARZO

PROPUESTA DE
ACTIVIDADES/
COLABORADORES

15-31 DE MARZO

INSCRIPCIÓN DE
COLABORADORES

2-9 DE ABRIL

DOSSIER DEFINITIVO

13 DE ABRIL

SOLICITUD DE PLAZA

24-27 DE ABRIL

MAILS DE
ACEPTACIÓN/LISTA DE
ESPERA

5 DE MAYO

INSCRIPCIÓN DE
PARTICIPANTES

10 DE MAYO

INSCRIPCIÓN EN ROLES
EN VIVO

17 DE AGOSTO

LÍMITE DE
ORGANIZADORES PARA
ENVIAR FICHAS DE PJ

2 DE SEPTIEMBRE

JORNADAS ONIRIA

19-21 SEPTIEMBRE

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 Vi lNoc.
3. Recordad 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 Vi lNoc te garantiza la participación en el evento principal de las JORNADAS, el IV 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
4. No olvidéis que en Vi lNoc te puedes portar mal. Pero solo UNA VEZ.

CODIGO DE CONDUCTA Y FILOSOFIA DE LA ASOCIACION 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.

