



MATERIAL LARP

Este es material hecho para ser impreso para el LARP "Trolls for Us".
Para jugar al LARP necesitas imprimirlo:

1. Personaje participante
2. NPC-personajes
 - a. CEO Green
 - b. Director intermedio Moss
 - c. CEO Girasol
 - d. Moss (Parte 2)
 - e. NPC Personaje extra
3. Información del grupo
 - a. El Comité de Planificación de Fiestas
 - b. Los cotillas de la oficina
 - c. Los amigos de Mossball
 - d. Los Double Checkers
 - e. Los locos por la salud
 - f. Los viejos gruñones
4. Etiquetas

Descargo de responsabilidad por uso no comercial

Este contenido está protegido por las leyes de derechos de autor y está destinado exclusivamente a un uso no comercial. El uso comercial no autorizado, la reproducción o distribución están estrictamente prohibidos sin el consentimiento previo por escrito del propietario de los derechos de autor.

Para cualquier consulta, póngase en contacto con
Denis Riabov denis.riabov@studieframjandet.se
o LajvVerkstaden info@lajvverkstaden.se

NOMBRE DE LOS JUGADORES: _____

TU PERSONAJE

NOMBRE DEL PERSONAJE

PUESTO

EDAD

GRUPO

"BUENAS" CUALIDADES  "MALAS" CUALIDADES 

**¿QUÉ OPINA DE SU TRABAJO Y DE LA
COMPAÑÍA?**



Personajes NPC

Parte 1: Troll for us & Parte 2: Magic Forest Inc

PNJ significa Personaje No Jugable y son los personajes que guían la historia y a los jugadores. Puede ser, por ejemplo, el amable granjero que te encuentras de camino al castillo, o el alienígena del planeta en el que has aterrizado que tiene una misión secundaria secreta para ti. Básicamente, es un personaje que los jugadores no pueden elegir. Un PNJ forma parte de la historia, pero no es el protagonista ni el héroe.

Distribución de personajes si sois dos pedagogos

Líder 1: PNJ 1: CEO Verde en la parte 1 y CEO Girasol en la parte 2.

Líder 2: PNJ 2: Director intermedio Moss tanto en la parte 1 como en la parte 2.

Distribución de personajes si sois tres o más pedagogos:

Líder 1: PNJ 1: Director general Green en la parte 1 y Director general Sunflower en la parte 2.

Líder 2: PNJ 2: Director intermedio Moss tanto en la parte 1 como en la parte 2.

Líder 3: Extra 1 en la parte 1 y Mando intermedio Starlight en la parte 2.

Líder 4: Extra 2

Repartidlos entre vosotros como queráis. Es importante tener en cuenta que la persona que haga de Middle Manager Moss actuará en ambas partes.

En este documento encontrarás las descripciones de los personajes. Utilízalas como base pero siéntete libre de interpretarlos de la forma que creas más divertida.

PNJ 1

Nombre: CEO Green

Amas esta compañía y prosperas con la miseria humana. Tienes muchas ideas y grandes planes para Troll For Us. Te apasiona que todos los empleados trabajen duro para expandir y ganar dinero para la compañía y te gusta levantar las ideas de la gente, siempre que te convengan.

La mejor descripción del CEO Green es la de un vendedor sórdido de los años ochenta. El tipo de jefe que empieza cada reunión con una sonrisa blanca y brillante y un brillo en los ojos, pero que sólo tiene una cosa en mente: ¡ganar dinero, dinero, dinero!

No te llevas bien con el jefe intermedio Moss y no estás seguro de por qué le han ascendido a jefe intermedio. Si tan sólo pudieras encontrar una razón para despedirlos...

En la última reunión del consejo de administración, "el consejo" te ha dicho que están pensando en despedir a algunos de tus empleados, ya que la compañía no puede permitirse mantenerlos a todos. Tienes que comunicárselo a la oficina en algún momento del LARP.

Consejos de juego: El CEO Green establece sus propias reglas, favoreciendo a aquellos que se alinean o toleran la pereza, al tiempo que encarna la avaricia y prioriza el beneficio personal sobre el bienestar de la compañía.

Tu función en el LARP:

- Ayuda a los participantes a meterse en el personaje y a mantenerse en él manteniéndote en tu papel y hablándoles de cosas que tengan que ver con el LARP. Utiliza los nombres de sus personajes.
- Apoya a los participantes para que recuerden lo que tienen que hacer en el LARP. Camina alrededor y ayúdales con instrucciones o dales ideas de lo que pueden hacer.
- Sé un líder fuerte con palabras cursis de "sabiduría" y ánimo para cualquier situación. Por ejemplo: "Quien dijo que el dinero no puede comprar la felicidad nunca nadó en montones de oro", "sigue trabajando bien, quizá algún día tengas tanto éxito como yo", "los humanos nos necesitan, sin nosotros serían demasiado felices".
- Haz que el jefe intermedio Moss lo haga todo por ti. Que te traiga café, te saque la silla, se asegure de que tu presentación está lista, etc. Diviértete interpretando a un personaje de alto estatus mientras que el Mando intermedio tiene un estatus bajo.
- Recuerda a los empleados que "La Junta" ha mencionado que podrían tener que despedir a algunas personas debido a los recortes... Dependiendo del grupo, esto puede utilizarse como amenaza o como estímulo para trabajar más duro.
 - Consejos. Puedes utilizar a los jugadores para que te ayuden a espiar y te den consejos sobre a quién despedir.
- Ser una molestia para las agendas secretas de los jugadores (se pueden encontrar en la "Información del grupo"). Por ejemplo: Pasa por encima del grupo de cotillas si cuchichean. Pregunta si la gente está haciendo su trabajo si les pillas hablando de otras cosas. Sé el ojo vigilante, alguien de quien tengan que cuidarse.

PNJ 2

Nombre: Director intermedio Moss

Llevas un tiempo trabajando con humanos trolling y hace poco te han ascendido a este puesto directivo. Pero no estás seguro de que te guste tu trabajo o las cosas que haces en Trolls For Us. Hay algo que no te gusta. Echas de menos los viejos tiempos en los que sustituías a los bebés humanos por trolls o simplemente comías ganado para molestarlos. Esta forma de meterse con los humanos parece casi... ¿malvada?

Moss es un nervioso pero servicial Director Intermedio y no quieres pisarle los talones a nadie. Dices "sí" siempre que el director general Green te pide que hagas algo y nunca te quejarías a la cara si te piden demasiado. En cambio, haces que los demás empleados lo hagan por ti. Al fin y al cabo, ¿no te has ganado algo de descanso y menos trabajo ahora que eres gerente?

Recordatorio: Prepárate para ser despedido de tu puesto de mando intermedio o incluso despedido de la compañía al final de la primera parte. Si los jugadores no hacen que esto suceda de alguna manera, tendrás que encontrar una razón para renunciar por tu cuenta. Pero guárdate esto hasta el final de la Parte 1.

En la Parte 2 "Magic Forest Inc" llamarás a la oficina de los fey y les preguntarás si pueden ayudarte a entender por qué te sientes tan mal difundiendo desinformación a los humanos. Pero sigues siendo un troll y puede que tus instintos de troll te sigan diciendo que el sufrimiento humano es algo bueno. Deja que los jugadores te convencan de lo contrario y siente curiosidad por su trabajo.

Tu función en el larp:

- Ayudar a los participantes a meterse en el personaje y a mantenerse en él, manteniéndote tú mismo en el personaje y hablándoles de cosas que tengan que ver con el LARP y usando los nombres de sus personajes.
- Estar ahí como apoyo para que los participantes recuerden lo que tienen que hacer en el larp. Camina alrededor y ayúdales a encontrar instrucciones o a que se les ocurran ideas sobre lo que pueden hacer.
- Muéstrate nervioso y de bajo estatus para crear una dinámica divertida con el PNJ que interpreta al CEO Green.
- Recuerda a los jugadores su agenda de grupo (la descripción de los roles de grupo te lo indica) poniendo interés en sus especialidades. Ejemplo: Pregunta al grupo de Fantasy Mossball sobre una próxima partida. O cuál es el último cotilleo, seguro que sabes a quién preguntar.
- Recuérdales a los empleados que "La Junta" ha mencionado que podrían tener que despedir a algunas personas debido a los recortes... Dependiendo del grupo, esto puede utilizarse como amenaza o como estímulo para trabajar más duro.
- Altera las agendas secretas de los jugadores. Intenta escuchar al grupo de cotillas si cuchichean. Pregunta qué está haciendo la gente si les pillas hablando de otras cosas. Sé el ojo vigilante, alguien de quien tengan que cuidarse.
- Consigue que te despidan o encuentra una razón para renunciar antes de que termine la primera parte del LARP.

PNJ 3

Nombre: CEO Girasol

¡Te ENCANTA tu trabajo! Tienes muchas ideas y grandes planes para Magic forest Inc. Te apasiona que todos los empleados crezcan dentro de la compañía y potencien las ideas de la gente. Tienes una actitud positiva hacia todo el mundo y estás deseando que todo sea perfecto aunque no lo sea. Una gran sonrisa, voces agudas y una mirada disponible son la forma perfecta de demostrar que lo tienes todo bajo control incluso en una crisis. Porque lo tienes, ¡que no cunda el pánico! ¡LO TIENES TODO BAJO CONTROL!

El CEO Sunshine es un jefe que siempre parece llevar gafas de color de rosa, pase lo que pase. Cree en las vibraciones positivas hasta el punto de dejar de lado los retos o los sentimientos negativos, instando constantemente a todo el mundo a "mantenerse positivo". Este jefe tiende a evitar reconocer los problemas y prefiere esbozar una sonrisa y fingir que todo es perfecto. Es como si le dieran alergia las actitudes que no son como el sol y el arco iris, lo que a veces dificulta abordar los problemas reales.

El punto de vista del CEO Sunflowers sobre los humanos es que son criaturas indefensas y demasiado estúpidas para resolver el problema ellos mismos con desinformación troleada. Pero sin la felicidad humana los fey no pueden sobrevivir. Por eso se necesita a Magic Forest Inc: para ayudar a los humanos a resolver la desinformación que se interpone en su camino, ¡para que puedan ser felices todo el tiempo!

Tu función en el LARP:

- Ayudar a los participantes a meterse en el personaje y a mantenerse en él, manteniéndote tú mismo en el personaje y hablándoles de cosas que tengan que ver con el LARP y usando los nombres de sus personajes.
- Estar ahí como apoyo para que los participantes recuerden lo que tienen que hacer en el larp. Camina alrededor y ayúdales a encontrar instrucciones o a tener ideas de lo que pueden hacer.
- Sé el líder súper animado con palabras cursis de "sabiduría" y "ánimo" para cualquier situación. Por ejemplo: "Sonreír todo el día mantiene alejado al médico", "El trabajo compartido es el doble de divertido", "Aquí todos somos una gran familia", etc.
- Altera las agendas secretas de los jugadores. Pasa por encima del grupo de cotillas si cuchichean. Pregúntales si están haciendo su trabajo si les pillas hablando de otras cosas. Sé el ojo, alguien a quien tengan que admirar.

PNJ EXTRA

PNJ 4

Nombre: Dust (El becario)

Eres un joven estudiante curioso y un buscador de información. Se te ha concedido una pasantía de un día en Trolls For Us/Magic Forest Inc respectivamente. Eres servicial y sin prejuicios. Honestamente, sólo quieres entender y aprender sobre el trabajo que se hace en la compañía.

En la Parte 1 "Trolls For Us" eres un estudiante fey.

En la Parte 2 "Magic Forest Inc" eres un estudiante troll.

Tu función en el larp:

- Ayudar a los participantes a meterse en el personaje y a mantenerse en él, metiéndote tú en el personaje y haciéndoles preguntas dentro del personaje.
- Estar ahí como apoyo para que los participantes recuerden lo que deben hacer en el LARP. Camina alrededor y ayúdales a encontrar instrucciones o a encontrar ideas sobre lo que tienen que hacer.
- Ayuda a los alumnos a interpretar a sus personajes haciéndoles preguntas sobre el trabajo que realizan o lo que hacen entre horas. ¿Qué ambiente se respira?
- Sé abierto, pero también alguien con quien los jugadores puedan intercambiar ideas o sospechar.

Ejemplo de cosas sobre las que preguntar a los trolls/fey:

- ¿Cuánto tiempo llevas trabajando en la compañía?
- ¿Cómo es un día normal para ti o tu equipo?
- ¿Qué opinas del director general?
- Pídeles que expliquen por qué la desinformación es buena (trolls) o mala (fey).

PNJ EXTRA

PNJ 5 (PARTE 2 - Magic Forest Inc)

Nombre: Encargado medio Starlight

Has trabajado metiéndote con trolls Y humanos durante mil años. Echas de menos los viejos tiempos en los que engañabas a la gente para que bailara hasta morir o ayudabas a los humanos a ver a través de los engaños de los trolls. ¿Qué pasa con los ordenadores y ayudar activamente a los humanos en estos días? ¿No podemos divertirnos un poco?

Starlight es una embaucadora, una zalamera que parece conseguir todo lo que uno quiere -proyectos, un aumento de sueldo, un escritorio más grande- sin importarle si se lo merece o no. Los demás en la oficina siempre han estado celosos de tu forma de convencerte del éxito. Por ejemplo, cómo conseguiste ese puesto de mando intermedio. Pero a ti te da igual. Eres tranquilo y no te tomas las cosas demasiado en serio.

Tu función en el larp:

- Ayudar a los participantes a meterse en el personaje y a mantenerse en él, metiéndote tú en el personaje y haciéndoles preguntas dentro del personaje.
- Estar ahí como apoyo para que los participantes recuerden lo que deben hacer en el larp. Camina alrededor y ayúdales a encontrar instrucciones o a encontrar ideas sobre lo que tienen que hacer.
- Sé el lameculos de la oficina para crear una dinámica divertida con el director general.
- Recuerda a los jugadores la agenda de su grupo poniendo interés en sus especialidades. Ejemplo: Pregunta al equipo de Fantasy Mossball sobre un próximo partido. ¿O cuál es el último cotilleo? Seguro que sabes a quién preguntar.

PNJ EXTRA

PNJ 5

Nombre: Inspector Stream (El Inspector)

Eres un inspector, aquí con la misión de ver si la oficina cumple con los requisitos de las leyes de este mundo. Si no es así, bueno... tendrás que poner a todos a prueba o incluso cerrarla, porque así es como funciona la ley. Eres extremadamente meticuloso, exacto y pulcro. Difícil de convencer o engañar.

En la Parte 1 interpretas a un troll.

En la Parte 2, un fey.

Extra: El arroyo puede representarse de cualquier forma que se adapte a la ambientación. Si ha sido una ronda salvaje con jugadores activos el Inspector puede ser muy estricto y aburrido, más en segundo plano. Por ejemplo husmear y esperar a que los jugadores se acerquen a preguntarle quién es y qué hace.

Pero si los jugadores necesitan a alguien más enérgico, puedes aportar una energía más asertiva y ocupar más espacio. Por ejemplo, puedes anunciar cuando entres en el LARP a la oficina y dejar claro que si encuentras algo que no esté a la altura, habrá consecuencias nefastas.

Tu función en el larp:

- Ayudar a los participantes a meterse en el personaje y a mantenerse en él manteniéndote tú mismo en el personaje y haciéndoles preguntas en el personaje.
- Estar ahí como apoyo para que los participantes recuerden lo que deben hacer en el larp. Camina alrededor y ayúdales a encontrar instrucciones o a que se les ocurran ideas sobre lo que tienen que hacer.
- Haz preguntas, sé el antagonista y la amenaza. Por ejemplo, puedes hablar de cómo se podría utilizar la zona de trabajo si se decide cerrar la oficina.

Ejemplo de cosas en las que fijarse:

- Comprueba el entorno. ¿Está impecable? ¿Es seguro? ¿Simétrico? ¿Suficientes sillas, etc.?
- ¿Los trabajadores son suficientemente serios, buenos? ¿Están contentos? ¿Contentos con su salario? ¿Quizá codiciosos? ¿Perezosos?
- ¿Se comportan el director general y los mandos intermedios? ¿Están pendientes de sus empleados?

Grupo 1: Comité de Organización de la Fiesta

Descripción general

Sois un grupo de compañeros que queréis levantar la moral en la oficina. Todos estáis de acuerdo en que es importante conocerse en la oficina y divertirse juntos. Mañana planeáis organizar una fiesta a la que estáis todos invitados, y aprovecháis cualquier momento entre trabajo y trabajo para discutir vuestras ideas al respecto. Es importante que mantengáis vuestra buena reputación de brillantes organizadores y que vuestra fiesta sea la comidilla de la oficina durante semanas después del evento.

Cómo se siente tu grupo con tu trabajo

El grado de compromiso con el trabajo varía de un día a otro. Todos tenéis días buenos y malos, pero siempre que tenéis la oportunidad de planificar fiestas, fomentar el trabajo en equipo y divertirnos, aprovecháis la ocasión al máximo.

Qué opinas del CEO y del Director Intermedio

No piensas nada especial de ellos. Si ellos hacen su trabajo, tú haces el tuyo.

Qué opinas de los humanos

Los humanos son a veces interesantes y a veces raros. Estás agradecido por tener un trabajo que influye en la vida de los humanos (para bien o para mal), porque te parece fascinante ver sus reacciones ante lo que creáis tú y el resto de la oficina.

Tu tarea principal en el LARP es...

- Trabajar en la misión oficial de tu oficina siguiendo las instrucciones del director.

Tus misiones secundarias son...

- Decidir si debe ser una fiesta sorpresa o no (tienes diferentes opiniones al respecto).
- Recopilar información sobre lo que les gusta a tus compañeros en una fiesta (tarta, globos, comida, juegos, DJ, etc.).
- Crear tarjetas de invitación en secreto.
- Planificar y discutir los juegos, la decoración, los temas, etc. mientras se trabaja.
- Ver cómo puedes cambiar la opinión de los que no quieren una fiesta.

Preguntas para discutir antes de que empiece el larp:

- ¿En qué se diferencian las opiniones del grupo sobre lo que es una buena fiesta?
- ¿Quién de vosotros quiere que sea una fiesta sorpresa y quién no?
- ¿Qué otro tipo de relaciones tenéis entre vosotros (quiénes son mejores amigos, primos, enamorados secretos, celosos, etc.)?
- ¿Tenéis algún secreto? En caso afirmativo, ¿cuáles exactamente? (Sus secretos individualmente o como grupo).

Los secretos pueden ser algo que se revele durante el LARP o algo que simplemente os divierta saber.

Grupo 2 : Los cotillas de la oficina

Descripción general

Si tienes la oportunidad de añadir algo de dramatismo a tu vida diaria, hazlo. De una vez. Al menos si tú mismo no eres el centro del mismo. Si oyes un rumor, tu grupo es el primero en susurrarlo a la persona más cercana. No haces mucho caso de si lo que oyes es cierto o no, mientras consigas contar una buena historia, eres feliz. El cotilleo es tu única forma de sobrevivir a una tediosa jornada laboral. Creas, difundes y maximizas todo tipo de cotilleos que te proporciona la oficina.

Qué opina tu grupo de vuestros trabajos

A todos os gusta vuestro trabajo y necesitáis el sueldo para permitir os vuestro estilo de vida. Por eso el director no puede descubrir que sois la fuente de todos los cotilleos.

Qué opinas del Director General y del Director Intermedio

Necesitas tu trabajo y entiendes que los directivos se encarguen de ello. Pero a algunos de vosotros también os gustaría ser directivos algún día. ¿Cuáles?

Qué opinas de los humanos

Los humanos son expertos en cotilleos, lo hacen todo el tiempo y te fascina cómo se les ocurre todo. Te encanta tener un trabajo en el que puedes crear cosas que sabes que leerán y creerán.

Tu tarea principal en el LARP es...

- Trabajar en la misión oficial de tu oficina siguiendo las instrucciones del director.

Tus misiones secundarias son...

- Distribuir los rumores de cotilleo que se publicarán durante el LARP.
- Intentar descubrir tantas historias y secretos interesantes de tus colegas como sea posible. Dale sabor (si es necesario) y ¡difúndelos!
- Difundir rumores sin que la dirección se dé cuenta de que sois vosotros los que lo estáis haciendo.
- Hablad entre vosotros sobre los rumores mientras hacéis vuestro trabajo oficial.

Preguntas para discutir antes de que empiece el larp:

- ¿Cómo pensáis hacer que los cotilleos y rumores sean divertidos para todos los jugadores del larp?
- (Es importante que los cotilleos no se refieran a atributos ajenos al juego, como la apariencia, la edad o la etnia, etc.) Intenta idear cosas con las que los otros grupos puedan divertirse. Por ejemplo: rumores sobre quién podría aspirar a un ascenso, intereses amorosos, o "he oído que no les gusta mucho el mossball (un deporte de fantasía)". Ver partidos es una forma fácil de saltarse el trabajo".

Recuerda: los rumores no tienen por qué ser ciertos en la ficción. A menudo, los rumores no lo son.

- ¿Qué piensa éticamente tu personaje sobre los rumores y cotilleos? ¿Vacila a veces a la hora de difundir un rumor?
- ¿Qué otro tipo de relaciones tenéis entre vosotros (quiénes son mejores amigos, primos, enamorados secretos, celosos, etc.)?

Grupo 3: Los amigos de Mossball

Descripción general

Todos habéis trabajado en la oficina durante diferentes periodos de tiempo, pero todos tenéis algo en común: estáis locos por el deporte Creature Kick Fantasy Mossball (CKFM). Todos adoráis a vuestro equipo y no os perdéis ni un solo partido de la serie. Ni siquiera si ocurre en horario de oficina...

Trabajáis en la oficina para recaudar dinero para ver los partidos, comprar merchandising y apoyar a vuestro equipo. Además, todos disfrutáis montando vuestros propios equipos de ensueño.

Qué opina tu grupo de vuestros trabajos

No te gusta trabajar, pero te gusta salir con tus amigos y necesitas este trabajo para poder ir a los partidos. No puedes perderlo.

Cómo os sentís respecto al Director General y al Director Intermedio

Todos sois un poco escépticos en cuanto a la necesidad de trabajar. Y la dirección parece necesitar un descanso. Tal vez ver algo de mossball en su lugar...

Qué opinas de los humanos

Son una criatura aburrida y tienen deportes raros que ni de lejos molan tanto como el mossball.

Tu tarea principal en el LARP es...

- Trabajar en la misión oficial de tu oficina siguiendo las instrucciones del director.

Tus misiones secundarias son

- Encontrar una manera de ver el partido que se avecina sin llamar la atención.
- Averiguar si los directivos también están interesados en el mossball. Hay un partido importante a finales de semana. ¿Quizá puedas convencer a uno de los directivos para que te deje ver los partidos durante las horas de trabajo? ¿O que lo vea contigo?
- Convertir al mayor número posible de personas de la oficina para que se unan a tu afición. En un mundo perfecto todo el mundo habla del Fantasy Mossball.

Preguntas para debatir antes de que empiece el larp

- Piensa en el nombre del equipo de mossball ficticio al que apoyas.
- Piensa en nombres para tus jugadores favoritos. (Si quieres puedes utilizar los nombres de los deportistas de nuestro mundo para inventar otros nuevos. Por ejemplo: Crystal Redo (Cristiano Ronaldo), LexMor (Alex Morgan), Lion Mess (Lionel Messi), Wenard (Wendie Renard) etc).
- ¿Qué tipo de criaturas son tus jugadores favoritos? Troll, fey, hada, centauro, halfling, etc.
- ¿Qué otro tipo de relaciones tenéis entre vosotros (que sean mejores amigos, primos, enamorados secretos, celosos etc)?
- ¿Tienes algún secreto? En caso afirmativo, ¿cuáles exactamente (podéis tener secretos individualmente o en grupo)?

Los secretos pueden ser algo que se revele durante el larp o algo que simplemente os divierta saber.

Grupo 4: Los Doble Checkers

Descripción general

Te encanta trabajar y hacer las cosas. Lo más rápido y bien posible. Y tiene que ser correcto. Si no estás seguro, lo compruebas dos y tres veces. Siempre necesitas que te aseguren que tu trabajo es lo suficientemente bueno. Y también sois los primeros en responder con comentarios tanto positivos como críticos al trabajo de vuestros compañeros. Y si ocurre algo raro o sospechoso en la oficina, siempre eres el primero en comunicárselo a la dirección, para asegurarte de que nada vaya mal.

Qué opina tu grupo de tu trabajo

No sabes quién eres fuera del trabajo. ¿Para qué sirve la vida si no es para trabajar?

Pero a veces por la noche sueñas con tener días libres, pero no se lo has dicho a nadie...

¿Qué opinas del director general y del mando intermedio?

Harías cualquier cosa por complacer al Director General e impresionarle con tu buena ética laboral. El mando intermedio es muy nuevo y no estás seguro de que sea la persona adecuada para el puesto. Pero, obviamente, ¡nunca se lo dirías a la cara!

Lo que sientes por las personas

Trabajas para influir en las personas. Son tus clientes, el núcleo de tu misión y la criatura más importante para tu trabajo. No importa lo que sientas por ellos: el trabajo es el trabajo. Los seres humanos no son más que un montón de caras anónimas sobre las que hay que influir.

Tu tarea principal es...

- Trabajar en la misión oficial de tu oficina siguiendo las instrucciones del director.

Tus misiones secundarias son...

- Mantener los ojos y los oídos abiertos. Si alguien no se concentra en su tarea, te gusta animarle suave y amablemente a que haga su trabajo. Es tu responsabilidad.
- Recuerda a tus compañeros lo importante que es el trabajo que hace tu compañía y que lo hagan.
- Haz una lista con los nombres de los compañeros y anota cada cosa buena que hagan. Es importante demostrar al director lo duro que trabajáis todos.
- Intenta preguntar a los directivos si pronto habrá otro puesto de dirección. Y habla bien de quienes creas que merecen ese puesto (quizá seas tú mismo).

Preguntas para debatir antes de que empiece el LARP

- ¿Cómo reaccionaría tu personaje ante la injusticia?
- ¿Tienes opiniones diferentes en el grupo de tus compañeros? En caso afirmativo, ¿cuáles y por qué?
- ¿Estás contento y orgulloso del trabajo duro y de las tareas que realizas?
- ¿Qué otro tipo de relaciones tienes entre vosotros (quiénes son mejores amigos, primos, enamorados secretos, celosos, etc.)?
- ¿Tenéis algún secreto? En caso afirmativo, ¿cuáles exactamente (podéis tener secretos individualmente o en grupo)?

Los secretos pueden ser algo que se revele durante el larp o algo que simplemente os divierta saber.

Grupo 5: Los locos por la salud

Descripción general

No hay nada tan importante como la salud, ¡incluso para seres inmortales como vosotros! Sea cual sea vuestra opinión personal sobre los humanos, todos os habéis visto influidos por su obsesión por la salud. Os habéis dado cuenta de que mantener en buen estado vuestra salud física y mental y la de vuestros compañeros es algo para lo que todos los miembros de vuestro grupo han nacido. De vez en cuando intentas que la oficina se ponga en pie para moverse, estirarse o simplemente respirar hondo. Y si notas que un compañero de trabajo se siente decaído o abrumado, al menos uno de vosotros le ofrecerá inmediatamente algunos consejos sobre cómo sonreír es la mejor medicina o le contará un hecho divertido sobre la col rizada u otras verduras.

Cómo se siente tu grupo respecto a vuestros trabajos

Te gusta tu trabajo y para ti es importante hacerlo: ¡es una auténtica inyección de confianza! Pero también es importante encontrar un equilibrio saludable entre estar sentado en la mesa y moverse.

¿Qué opina del Director General y del Director Intermedio?

Ambos hacen un buen trabajo, pero podrían esforzarse más por crear un clima de trabajo saludable.

Qué opina de los empleados

Nada especial. En cierto modo son como tú. Algunos se cuidan y otros no.

Tu tarea principal en el LARP es...

- Trabajar en la misión oficial de tu oficina siguiendo las instrucciones del director.

Tus misiones secundarias son...

- Hacer al menos una "pausa" de yoga o gimnasia en la oficina y animar al mayor número posible de compañeros a unirse.
- Hablar con la dirección sobre la implantación de entrenamientos diarios (u horarios) obligatorios.
- Aportar ideas para mejorar el ambiente de trabajo en la oficina. Haz una lista, entrevista a tus compañeros y preséntala al director general o al mando intermedio.
- Actuar como mediador si hay alguna disputa en la oficina. Quizás puedan cogerse de la mano, respirar juntos y decir cosas positivas los unos de los otros.
- Celebrar pequeños rituales para mantener la buena energía en la oficina.

Preguntas para debatir antes de que empiece el larp

- ¿Qué "consejos de salud" podéis daros entre vosotros y al resto de la oficina?
- Por ejemplo: cuántos baños de barro hay que darse a la semana, cómo conseguir el mayor número de verrugas, cómo mantener las alas limpias (fey), dónde ir para conseguir los pies más olorosos (trolls), etc.
- ¿Qué tipo de rituales puedes poner en práctica durante el larp?
- ¿Qué otro tipo de relaciones tenéis entre vosotros (quiénes son mejores amigos, primos, enamorados secretos, celosos, etc.)?
- ¿Tenéis algún secreto? En caso afirmativo, ¿cuáles exactamente (podéis tener secretos individualmente o como grupo)?

Los secretos pueden ser algo que se revele durante el larp o algo que simplemente os divierta saber.

Grupo 6: Los viejos gruñones

Descripción general

Este grupo lleva trabajando en esta compañía mucho, mucho tiempo. Más que nadie en la oficina, incluso que el director general. Conoces el camino a la máquina de café mientras duermes y has llegado a un punto en el que los días son sólo un borrón gris. Entrás, haces como que trabajas, te comes un bocadillo en el mismo sitio de siempre, haces como que trabajas un poco más y te vas en cuanto termina tu turno.

Gran parte de la jornada laboral la pasas murmurando con los demás que tus compañeros son demasiado impacientes o demasiado vagos. Era mucho mejor en los "viejos tiempos"...

Qué opina su grupo de su trabajo

Este es un trabajo como cualquier otro. Todo el mundo necesita un trabajo y éste es el que todos ustedes tienen.

¿Qué opinan del Director General y del Director Intermedio?

Habéis tenido muchos directores generales diferentes a lo largo de vuestras carreras. Este no es nada nuevo, pero seguro que puedes encontrar todo lo que está mal en ellos. Pero sabes cuál es tu lugar y nunca se lo dirías a la cara.

Cómo te sientes respecto a los humanos

Si algo de lo que creas supone realmente una diferencia para los seres humanos, eso es bueno, pero la mayoría de las veces lo único que quieres es acabar el trabajo e irte a casa.

Tu tarea principal en el LARP es...

- Trabajar en la misión de tu oficina siguiendo las instrucciones del director.

Tus misiones secundarias son...

- Quejarte "discretamente" de todo, desde el mal café y la cantidad de trabajo hasta la dirección de la compañía.
- Empezar una campaña secreta o una lista de firmas para acabar con el Director Intermedio, que sin duda es demasiado inexperto para tener un puesto de director (según tú).
- Obligar a otro a hacer tu trabajo o robarle una idea y atribuírtela.
- Persistir en el uso de tus viejos métodos en lugar de las nuevas tecnologías y aplicaciones. El bolígrafo y el papel siempre te han funcionado, ¿por qué cambiar un sistema que funciona?
- Intenta convencer a los demás de lo mucho mejor que era antes. ¿Quizá todos podáis volver a eso?

Preguntas para debatir antes de que empiece el larp

- Preguntas para debatir antes de que empiece el larp
- ¿Cómo deberíais acabar con el Director Intermedio? Todos podéis tener opiniones diferentes al respecto.
- ¿Qué era lo mejor de "los buenos tiempos"? Utiliza lo que se te ocurra en largas anécdotas y discusiones durante las horas de trabajo.
- ¿Qué otro tipo de relaciones tenéis entre vosotros en el grupo (quiénes son mejores amigos, primos, enamorados secretos, celosos de alguien, etc.)?
- ¿Tienen algún secreto? En caso afirmativo, ¿cuáles exactamente (podéis tener secretos individualmente o como grupo)?

Los secretos pueden ser algo que se revele durante el larp o algo que simplemente os divierta saber.

¡HOLA!

MI NOMBRE ES



Title:

¡HOLA!


MI NOMBRE ES



Title:

¡HOLA!


MI NOMBRE ES



Title:

¡HOLA!

MI NOMBRE ES



Title:

¡HOLA!


MI NOMBRE ES



Title:

¡HOLA!

MI NOMBRE ES



Title:

¡HOLA!

MI NOMBRE ES



Title:

¡HOLA!

MI NOMBRE ES



Title:

¡HOLA!


MI NOMBRE ES



Title:

¡HOLA!

MI NOMBRE ES



Title:

¡HOLA!

MI NOMBRE ES



Title:

¡HOLA!

MI NOMBRE ES



Title:

LA PRUEBA CRAAP

Utiliza esta lista como ayuda para evaluar un recurso.

Clasifica cada uno de los 5 temas del 1 al 10 (1 = poco fiable, 10 = excelente).

Suma las puntuaciones y comprueba si debes confiar en el recurso y utilizarlo.

Vigencia: actualidad de la información

¿Cuándo se publicó la información?

¿Se ha actualizado la información?

¿Está obsoleta la información?

¿Son funcionales los enlaces?

Relevancia: la importancia de la información para sus necesidades

¿Responde la información a su pregunta?

¿A quién va dirigida?

¿Ha consultado diversas fuentes antes de elegir ésta?

Autoridad: la fuente de la información

¿Quién es el autor/fuente/patrocinador?

¿Puede encontrar información de contacto/credenciales del autor?

¿Cuáles son las cualificaciones del autor para escribir sobre el tema?

¿Revela la URL algo sobre la fuente?

Exactitud: la fiabilidad, veracidad y corrección del contenido

¿Está la información respaldada por pruebas u otra fuente?

¿Parece el tono libre de emoción?

¿Hay errores ortográficos y gramaticales?

Finalidad: razón de ser de la información

¿Cuál es la finalidad de la información?

¿Dejan claras sus intenciones los autores/patrocinadores?

¿Es la información un hecho? ¿opinión? ¿propaganda?

¿Parece objetivo el punto de vista?

Total:

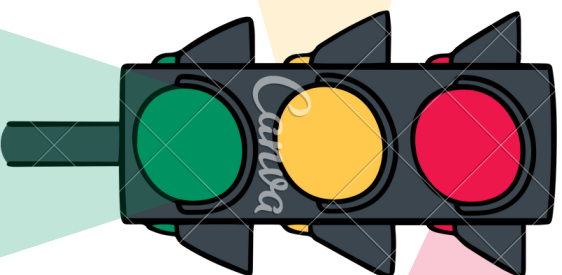
POR Debajo de 30: No utilizar esta fuente

31-34: Al límite

35-45: Medio/Bueno

45-50: Excelente

SEMÁFORO DE CONTROL DE HECHOS



AMARILLO

Declaraciones que **NO SIEMPRE** se pueden probar porque son

- Circunstanciales
- Especulaciones

"El agua es tóxica"

VERDE

Declaraciones que **PUEDEN** ser

- Comprobadas
- Respaldadas por fuentes oficiales

"El agua hierve a 100 °C"

ROJO

Afirmaciones que **NO SE PUEDEN** demostrar con

- Una fuente oficial de información
- Procedentes de una fuente primaria

"El agua hierve más rápido si le echas mucha sal"