

The logo for 'Adventure Time' is centered. The word 'ADVENTURE' is in a red, blocky, serif font. Below it, the word 'TIME' is in the same font, but a sword is positioned horizontally across the letters. The sword has a brown hilt with a yellow pommel and a blue gem, a green blade with a white cross-guard, and a small 'TM' trademark symbol at the end.

ADVENTURE TIME

La guía definitiva para entender crisis

Made by: Los agentes
Designed by: Sofi Acosta

¡Humanos! Para su fortuna nos eligieron a nosotros para ser aquellos que desarrollen este manual de procedimiento.

Les explicaremos de la mejor manera todas las herramientas y el procedimiento que necesitarán para que su comité sea A+.

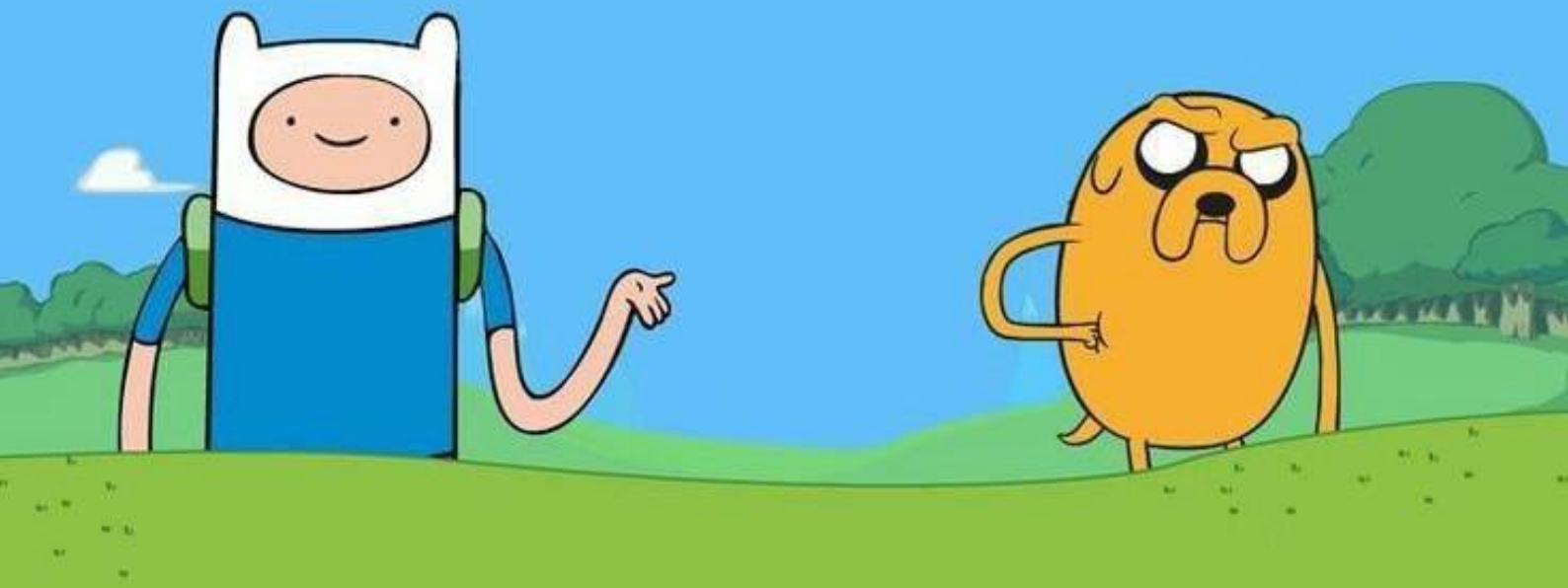
Asegúrense de leer todo y entenderlo, ustedes tranquilos, nosotros nerviosos.

Atentamente, Finn y Jake.



ÍNDICE:

- ¿Qué es un comité de crisis?
- Tipos de comités de crisis
- Estructura de un comité de crisis
- Centro de Estrategia
- Nuevas Herramientas
- Documentos
- Enmiendas
- Mociones



¿Qué es eso de un comité de crisis?

Primero que todo, un comité de crisis se parece a un comité tradicional de Naciones Unidas. Se simula una disputa real o histórica, como una guerra, una elección o una revolución.



Pero aquí va lo épico: en los comités de crisis hay más flexibilidad, lo que significa que puedes ser creativo. ¡Puedes plantear cosas absurdas pero posibles!

Sí. Siempre que lo que propongas tenga relevancia para el comité y cumpla con los pilares básicos de un comité de crisis, ¡todo bien!

Entonces... ¿Por qué se llama "crisis"?

Porque nada se queda quieto, man. Un comité de crisis siempre está enfrentando situaciones urgentes y cambiantes.

Y eso pasa gracias a los updates, que son mensajes enviados por el Centro de Estrategia. El Centro de Estrategia es como el maestro del caos.

Te lanza problemas, y tú, como delegado, tienes que reaccionar al toque.

Esa comunicación es bilateral: ellos informan, y tú respondes. Y tus respuestas pueden hacer que la historia tome un rumbo u otro.



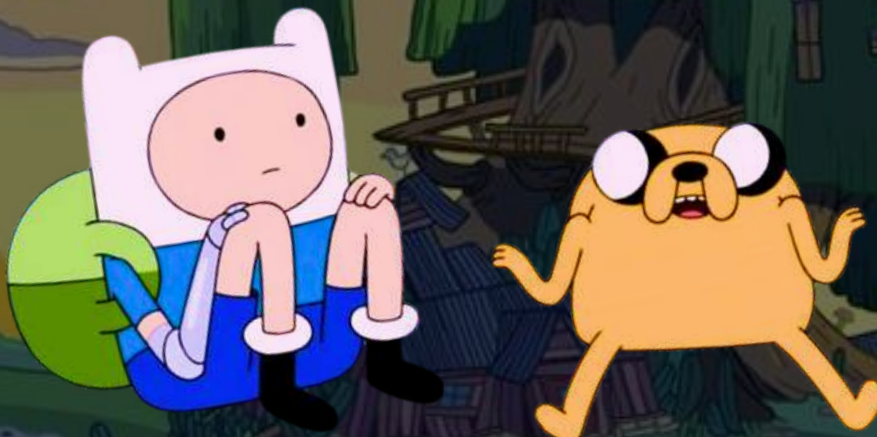
El efecto mariposa



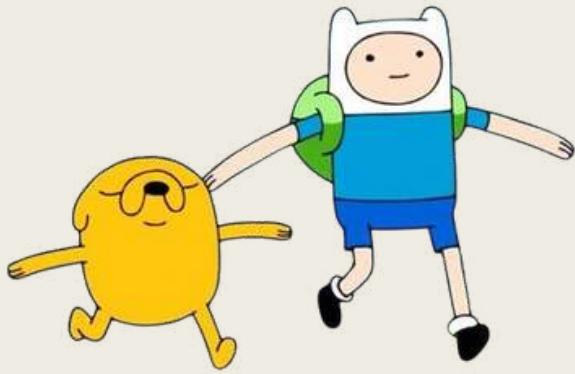
Cada acción tiene una reacción. Si haces algo, eso puede causar una consecuencia inmediata... o una indirecta.

¡Exacto! Así como en la vida, una decisión tuya puede desencadenar una nueva crisis. Es un sistema en cadena, y se coordina todo en tiempo real.

El Centro de Estrategia se encarga de que todo fluya y que cada movimiento tenga consecuencias lógicas. Así que prepárate, joven diplomático. En un comité de crisis, lo inesperado es lo único que puedes esperar.



Tipos de comités de crisis



GAU – Gabinete Adjunto Unilateral

Estos son los comités más chill. Solo hay un bando. Uno solito. Como cuando jugamos a construir el Reino de las Nubes sin enemigos alrededor.

En los GAU, todo el procedimiento está centrado en ese único grupo, que puede ser un gabinete presidencial, una junta directiva o cualquier ente que funcione solo, sin oposición directa.

Y el Centro de Estrategia trabaja directamente con ellos. Nada de espías, nada de enemigos... solo decisiones internas y crisis internas. ¡Como una tormenta en una sola taza!

GAC – Gabinete Adjunto de Crisis

¡Y aquí es donde se pone sabroso! Los GAC son comités donde dos bandos se enfrentan directamente. A veces están en guerra, otras veces compiten por poder o influencia. Es como cuando la Dulce Princesa y el Rey Helado quieren controlar el mismo territorio... pero más serio. ¡BOOM! Choque de titanes.

El Centro de Estrategia le manda información a ambos bandos. Pero ¡aguas! A veces, si se da la ocasión, puede filtrar lo que uno de los bandos está planeando. ¿Te imaginas eso? Es como si alguien leyera tu diario y lo publicara en el periódico. ¡Tienes que moverte con estrategia, compa!



¡Importante! Este comité es un GAC

¡Así que prepárate! Aquí no hay zona segura. Tendrás que debatir, planear, responder a crisis y, sobre todo, superar al otro bando. ¡Y recuerda! Todo lo que digas, todo lo que hagas... puede cambiar el destino de tu gabinete. Así que piensa rápido, actúa con cabeza fría y no te olvides de divertirse en medio del caos.

Estructura del Comité de Crisis

Okey, ya entendiste que en los comités de crisis todo puede explotar en cualquier momento... pero para que ese caos tenga sentido, hay una estructura bien pensada que lo sostiene.

¡Sí, bro! ¡Nada de caos sin control! Aquí todo funciona gracias a dos pilares fundamentales: los bandos y el Centro de Estrategia. ¡Son como el yin y el yang diplomático!

Relación de Acción y Reacción

En este sistema, los bandos (en el caso de comités GAC) responden a las crisis con acciones. Luego, el Centro de Estrategia analiza esas acciones y responde con nuevas consecuencias. ¡Boom! Así se mantiene la historia viva.

Es como un juego donde cada movimiento tiene una repercusión, y cada decisión puede llevarte a la gloria... o al desastre.



MESA

DIRECTIVA:

Como en los comités tradicionales, aquí también hay una mesa directiva. Pero ojo, porque hay diferencias importantes. Tanto el presidente como el secretario representan personajes. ¡Tienen voz y, si se necesita, también voto! Ellos dirigen el debate, controlan el orden y aseguran que el desarrollo del comité no se descarrile como un tren sin frenos.



DELEGADOS



Los delegados son el alma del comité. Pero no representan países ni organizaciones, sino personajes específicos involucrados directamente en la historia.

Eso significa que no solo tienen que conocer a su personaje... ¡tienen que ser su personaje! Adoptar sus ideas, principios y actuar con coherencia. Y como esto es crisis, no te sorprendas si empiezan los asesinatos, traiciones o alianzas locas. Todo puede pasar... mientras sea coherente. Aquí puedes hablar en primera persona y con un tono más casual o expresivo, ¡pero siempre con respeto! Y recuerda: tu calificación también depende de cuánto aportas escribiendo directivas públicas y privadas y la excelente caracterización de tu personaje, los disfraces se valen.

CENTRO DE ESTRATEGIA

Este es el motor del comité. El Centro de Estrategia es quien recibe tus acciones, las analiza y responde para que todo el comité siga avanzando. Ellos hacen que exista un equilibrio entre las decisiones de los bandos y el progreso de la historia.

¡Son como el narrador que adapta la trama en tiempo real!

También pueden aprobar o rechazar directivas, ya sean públicas (enviadas en debate) o privadas (enviadas por personajes). Todo depende de si son coherentes con la historia y las capacidades de los personajes. Y, claro, son quienes te lanzan nuevas crisis o anuncian avances clave según cómo se mueva todo el comité.

Composición del Centro de Estrategia

El centro está compuesto por una **Directora y cuatro Agentes**. La directora coordina que todo fluya en armonía y que haya respuestas claras para el comité. Mientras tanto, los agentes se encargan de seguir de cerca a los personajes que tienen asignados. Deben responder sus directivas privadas y revisar su impacto en la historia.





Aunque seríamos los mejores agentes de crisis de su planeta y de Ooo estaremos ocupados ayudándolos.

Por eso, les presentamos sus 5 súper agentes.
PD: (no) Confiamos en ellos

Apodo: Vals.

Fun Fact: Se queda dormida en cualquier lugar sin importar las circunstancias.
"Perdón, me quedé dormida"



Valeria Pedraza



Apodo: Sofi.

Fun Fact: Cree que las medias con diseños atraen la suerte.
"Con fe, de cabeza, y sin casco"

Sofia Acosta



Apodo: Majito

Fun Fact: Se sabe todos los diálogos de Megamente

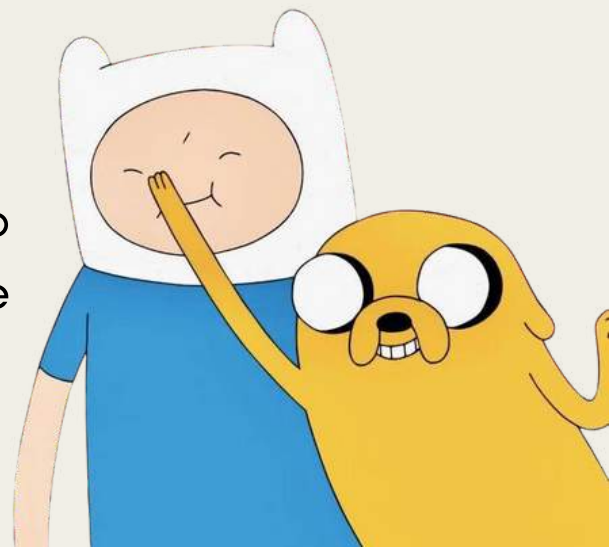
"Eso es efímero"

Maria José Casafranco

No duden en escribirles si entran en pánico

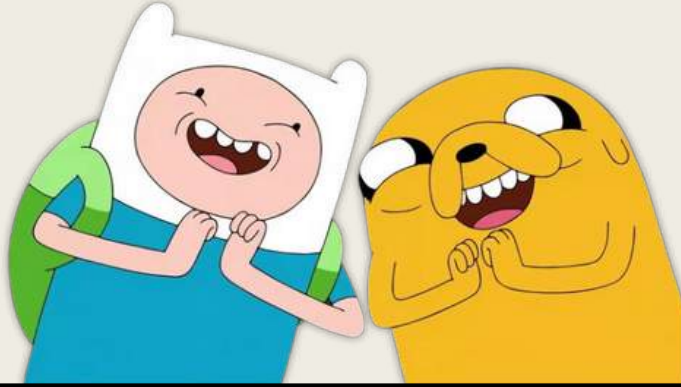
o si tienen alguna pregunta o no entienden alguna parte

Para eso los contratamos, para que les respondan y estén pendientes de ustedes.



Nuevas Herramientas

Necesitábamos ponerle picante y dejar nuestro aporte en el procedimiento del comité, así que creamos 3 nuevas herramientas que, si saben utilizarlas, les van a servir de maravilla.



1.

Team Work, is the Dream Work

Nosotros somos pacifistas, eso de elegir un bando no va con nuestra vibra, por eso preferimos tener la oportunidad de ayudar a toda criatura que necesite de la ayuda de los mejores.

Así que, si necesitan nuestra ayuda, podrán contactarnos por medio de una directiva, ya sea privada o pública.

Recuerden utilizar MUCHO detalle a la hora de explicar su plan maestro, ya que si no lo entendemos (o creemos que no sería lo suficientemente divertido) nos ahorraremos la molestia de ir, siempre hay mejores peligros.



2. PRISMO

Les queríamos dar una ayuda extra, es por esto que Prismo aceptó trabajar como agente de centro, bajo sus condiciones

Si tienen un deseo, que sea TAN loco que NO PUEDA SER REALIZADO EN UNA DIRECTIVA PRIVADA, podrán llamarlo, y el les pondrá un reto a cambio.

Paso a Paso:

1. Colocar al final del título de la directiva PRISMO
2. Escribirle una carta expresando
 - a. ¿Cuál es el deseo?
 - b. ¿Por qué y para qué necesitan y anhelan que se cumpla?
3. Prismo lo analizará y si lo cree conveniente te pondrá un reto, cuando lo cumplas, Prismo irá a decirte que se hizo realidad.

¡importante!

Deberás seguir el formato de directiva privada para que sea aceptado, es decir, solo podrá hacerse de manera individual

Recuerden: los deseos tienen variaciones sarcásticas si el deseo no es específico.

3. Mesa de negociación

"La paz es como un sándwich. Tienes que armarla con cuidado o se desmorona."
-Frase dicha por el mejor filósofo del multiverso, yo.



Nos gusta creer que ustedes quieren el amor y no la guerra, es por eso, que como última ayuda, decidimos crear la mesa de negociación.

El objetivo es que puedan hacer consensos en temas específicos que necesitan para poder seguir el rumbo que esperan. Por ejemplo, imaginen que BMO fue secuestrado, en esta mesa podrán negociar los términos para su liberación.

Paso a Paso:

1. Deberán hacer una moción de "Mesa de negociación" donde expliquen el motivo, este deberá ser votada (2/3 del comité).
2. Tendrán que elegir 3 representantes que negocien en nombre del bando (decirlos a la hora de realizar la moción).
3. Se reunirán los representantes de ambos bandos y tendrán únicamente un debate informal de 12 minutos para lograr un acuerdo.
4. Acabado estos 12 minutos, centro irá a hacer el respectivo *update* de la reunión.

¡importante!

Se busca la diplomacia y la habilidad de negociación, en caso tal de que no se llegue a un acuerdo habrán consecuencias para ambos bandos.

DOCUMENTOS:

Para que puedas realizar todos tus planes, deberás seguir estas estructuras y diferentes tipos de documentos, cada uno con su objetivo y función.

Para que entiendas mejor de lo que te vamos a hablar, te dejamos un documento con ejemplos para que sintonices con lo que te estamos diciendo.

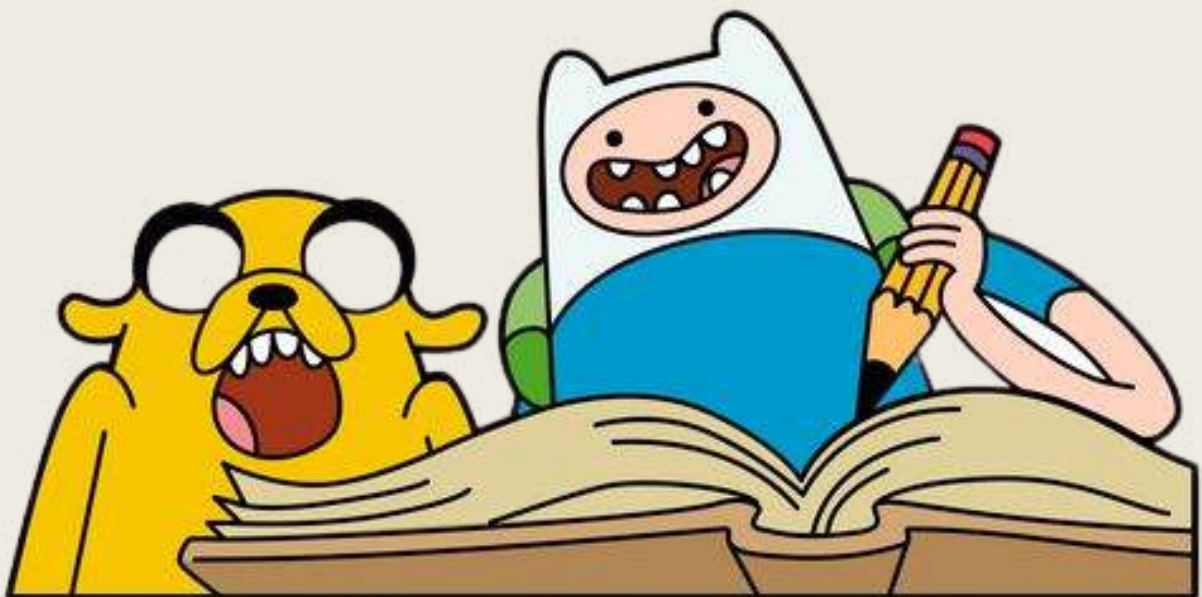
Dale click al click: CLICK



PODER DE PORTAFOLIO

Este documento podrá ser enviado por los delegados al centro de estrategia con el fin de aclarar dudas sobre tu personaje (poderes, estado de salud, ubicación, etc.), el contexto en el que te encuentras (posibles amenazas, recursos, etc.) y sobre otros personajes (debilidades, herramientas, etc.).

En este mundo tan caótico, es necesario estar al tanto de todo lo que pasa, por lo que aquí se muestra cómo podemos recopilar información importante para nuestros planes, siguiendo este formato seremos exitosos.



DIRECTIVAS:

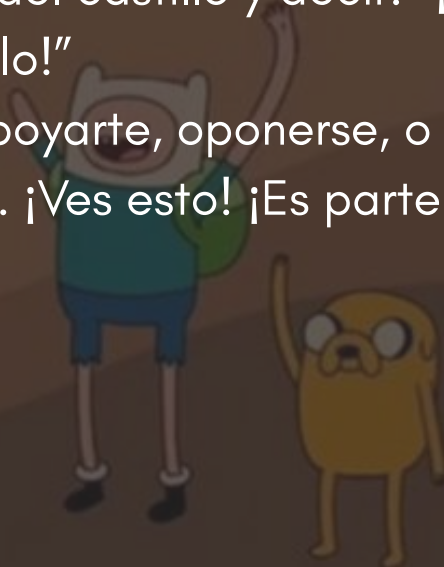
Agenda Pública:

La agenda pública es lo que todos ven y pueden saber, así que, querido Jake, imagina que estás en la Sala del Trono de Dulce Princesa y le hablas a todo el reino. Eso es la agenda pública, lo que dices en voz alta para que todos escuchen.

O sea que, según lo que dices, si tú eres Dulce Princesa y quieres proponer una tregua con Gumbald para evitar que la guerra destruya más parte del Reino de Caramelo, lo dices en la agenda pública para que todos lo escuchen y puedan opinar.

¡Exacto, Jake! Eso es la agenda pública, cuando alzas tu voz y lo expones con el resto del comité; hasta los puedes invitar a unirse a tu idea, pero si te callas, ¡nadie sabrá que tienes un plan épico! Es como pararte en medio del castillo y decir: “¡Mi propuesta es traer paz con fuego y caramelo!”

Así los demás pueden apoyarte, oponerse, o mejorar tu idea por medio de las enmiendas. ¡Ves esto! ¡Es parte de ser un héroe de verdad!



DIRECTIVA PÚBLICA

Una directiva pública es como cuando Dulce Princesa ya no solo dice: “¡Quiero paz con Gumbald!”, sino que lo pone por escrito con todos los detalles. Ese papel no es cualquier cosa: es el paso a seguir para que el comité decida si ese plan entra o no en juego.

Aquí tienes el formato:

Título Único (como: “Alto al fuego temporal con Gumbaldia”)

Sponsors

Encriptación

Acción concreta: qué se quiere lograr (“detener hostilidades por 24 horas”).

Justificación: ¿por qué se propone eso (“para proteger a los civiles del Reino de Caramelo”)?

Consecuencias: qué pasará si se aprueba (“se suspenden ataques en ambos frentes”).

Actores involucrados: quién lo va a hacer (“delegados del Reino de Caramelo y observadores neutrales”).

Firmantes

Y sí, se encripta porque no puedes andar diciendo que mandaste una directiva mientras está en evaluación. En el mundo de crisis, **“encriptar” quiere decir que se oculta a los demás hasta que se decide si se aprueba o no.** Solo la mesa sabe lo que dice mientras tanto.

Agenda Privada:

No todo se grita los 4 vientos y menos en guerra, que es nuestro contexto actual.

Déjame ver si entendí, según lo que dices, ¿puedo mandar una nota diciendo que quiero mover tropas sin que Gumbald ni nadie se entere?r.

SIII, eso es la agenda privada, pero igual que las públicas, las palabras como palabras quedan, así que tienes que escribir una directiva privada



DIRECTIVA PRIVADA

Las directivas privadas son diferentes, porque son súper secretas. No van para el comité, ni para la mesa, sino a los agentes de centro que presentamos al inicio de este documento, y son encriptadas. Eso quiere decir que tienen que ser escritas de forma clara pero confidencial, ¡como un código diplomático! También, deben estar SUPREMAMENTE detalladas, sino, puede que el plan no funcione o funcione mal.

Puedes escribirle directamente a un personaje dentro de la guerra, como tu mamá, un soldado, el comandante del Escuadrón Gominola, ¡o incluso a Gumbald si te da la gana!

Tú decides a quién, y le cuentas tus planes o peticiones: por ejemplo: "Mamá, necesito que escondas los suministros en el bosque de malvaviscos y prepares una emboscada para el amanecer".

El formato es el siguiente:

Directiva privada #3

Encriptado en símbolos antiguos del reino

De: Finn

Para: mamá.

Objetivo: Esconder los suministros de armas de chicle bajo el Bosque de Malvaviscos.

Justificación: Si Gumbald descubre dónde están nuestras reservas, las destruirá. Mi mamá es la única que puede hacerlo sin levantar sospechas.

Consecuencias esperadas: Protección del recurso y creación de una posible emboscada sorpresa.

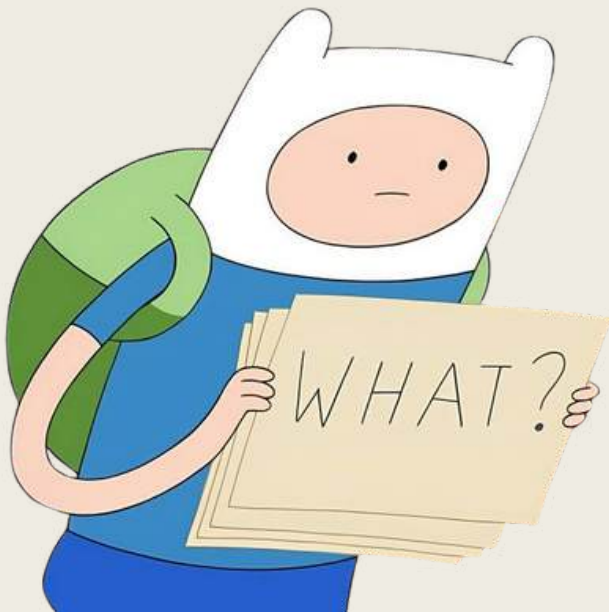
Firmado: Finn

Ahora, la función de centro es leer tu directiva, decidir si el personaje acepta la orden, la rechaza o la modifica. Luego te dan un resultado por privado.

Enmiendas

Las enmiendas son pequeños documentos (usualmente papeles escritos a mano) cuyo objetivo es modificar de alguna manera las directivas públicas sobre la mesa antes de una votación. Como habitantes de la tierra Ooo, es fundamental tomar las mejores decisiones a través de nuestras directivas públicas, por ello, las enmiendas contemplan estas 3 funciones principales: **añadir, eliminar y modificar;** que nos serán de mucha ayuda para aclarar nuestros planes.

Si una enmienda cumple con el formato, se consultará a los patrocinadores de la directiva si la consideran amigable. Si todos están de acuerdo, se aprueba automáticamente sin votación. Si al menos uno la considera no amigable, se someterá a votación del comité, decidiéndose por mayoría simple (50% +1). Los patrocinadores pueden justificar su posición, y si la mesa lo aprueba, quien dé razones podrá intervenir brevemente para persuadir al comité antes de la votación. Enmiendas propuestas por un patrocinador de la directiva se aprueban automáticamente sin declaración ni votación



MOCIONES:

Las mociones son la forma en el que el comité va navegando, cada moción indica el paso a seguir, es por esto que es súper importante que se las aprendan, ya que estas serán su mejor amiga durante los días de modelo.

Es por esto que decidimos hacer una tabla donde expliquemos cada una de ellas y su función.

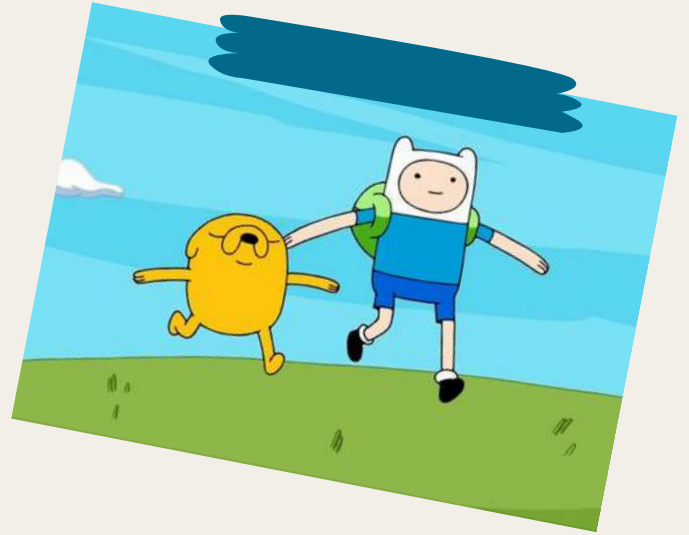
Así que, dale click al click

CLICK

Ya Jake, esto es lo último

¿MÁS? Ay no, me duele la manito





Casi que no hermano

Pero ey, es la mejor guía definitiva para entender crisis que se puede encontrar

Y total, si ustedes no la entienden, no es nuestro problema, es de los AGENTES

Así que si nuestro brillante trabajo no es suficiente, acudan a ellos, los podrán entrenar y sacar de dudas

Eso es todo humanos, cambio y fuera, Finn y Jake se despiden.

