

Juego de rol para dos personas donde interpretarán a una pareja que se reencuentra después de estar un tiempo separados y no haber mantenido contacto.

 **De lo perdido**

... lo encontrado 

Por:
Aguafosil
Marco (RZEROSTERN)
Princess MX
Proto



Presentación

El separarnos de la persona que amamos es sin duda una de las experiencias más dolorosas y complicadas por las que tenemos que atravesar en nuestras vidas, si bien, dicen que el tiempo lo sana todo, ¿qué pasa entre medio?, mientras esperamos a superar o arreglar las cosas. Solemos pensar en lo que pudimos haber hecho para rescatar la relación, soñar con la posibilidad de tener otra oportunidad.

“Si tan solo pudiera decirle todo lo que callé”, “Si tan solo pudiera escuchar todo lo que calló.”

“¿Después de todo habrá tenido razón?” ¿El tiempo nos habrá hecho más fuertes? ¿O maduros?

“¿Existirá la esperanza de regresar?”, “¿La posibilidad de continuar como amigos?”

“¿O quizá solamente la oportunidad de vernos una vez más?”

Y así, despedirnos, liberarnos del pasado, de las dudas infinitas, del dolor compartido. Y sin más, seguir nuestro camino, por fin en paz. O esos eran nuestros planes, pero la vida nos sorprende con un encuentro inesperado.

La premisa de este juego de rol es: Tú y tu pareja se han separado y no han tenido contacto. Pasado un tiempo se reencuentran y comienzan a surgir muchas dudas.

¿Qué sucederá?

¿Podrán revivir la flama de aquello que los unió alguna vez? ¿Será el inicio de una bonita amistad?

O ¿Encontrarán la paz en una serena despedida?

No esperen más y averigüen cuál será el desenlace de su relación, para saber si vale el esfuerzo de intentarlo, pues como *dice el dicho*, “**De lo perdido... lo encontrado**”.



Reglas

El juego se compone de tres actos:

- ♥ **LOST** Primero deberán interpretar los momentos previos a la separación, exponiendo el problema, sus razones y/o detalles de la situación. Para ello tirarán un dado de seis caras cada uno. Anoten su tirada en Nuestra historia, por ejemplo: Primer acto 1-3.
- ♥ **...AND FOUND** Dependiendo de la tirada anterior se ubicarán en un rango y cada uno tirará un dado de seis caras. Anoten su tirada en Nuestra historia, tanto el resultado numérico como el indicador, por ejemplo: Segundo acto 1-3 FUE HORRIBLE.
- ♥ **DESENLACE** A partir de lo que obtuvo cada uno en el acto anterior, ubiquen en la tabla lo que deberán interpretar en la escena del desenlace según la pregunta de la guía.

Escriban la información de sus personajes y de la ambientación, en qué época y lugares va a ocurrir su historia.

Es importante cuidar nuestro corazón, para ello antes de empezar deben acordar los términos del juego en un **Contrato social** y durante el juego tener presentes las **Herramientas de seguridad**.

Herramientas de Seguridad

LÍNEAS Y VELOS

“Ciertos temas forman parte del planteo de la partida y se asume que el grupo está de acuerdo con ellos, asegurándose siempre de haberlas informado previamente. Pero antes de jugar, puede ser buena idea tener una conversación sobre otros temas, ideas o tipos de violencia que el grupo preferiría que no se incluyeran en la partida. Para ello cada participante puede definir sus Líneas y Velos.

- ♥ Las **Líneas** son límites que no cruzaremos. Estas son cosas que no aparecerán en la partida. No se mencionan o tienen lugar fuera de pantalla. Simplemente no ocurren.
- ♥ Los **Velos** son cosas que ocurren fuera de pantalla en la partida. Pueden ocurrir, pero no ser el foco de la partida ni tratarse en detalle. Ocurrirán fuera de escena y serán aludidas posteriormente. La forma más fácil de manejarlas es fundir a negro en la escena cuando sea necesario. Haz referencia a lo que va a ocurrir, describe los eventos previos, funde a negro en el momento adecuado y pasa a la siguiente escena.”

TARJETA X

“La **Tarjeta X** puede ser cualquier objeto o imagen que se identifique para su uso con este propósito.



En partidas presenciales suele ser una carta con una X dibujada.

En partidas online puede ser sustituido indicando que se está usando la Tarjeta X a través del chat o diciéndolo en voz alta.

Cualquier participante puede usarla para vetar contenido que le haga sentir incómodo más allá de sus límites sea quien sea el que lo introdujo en el juego. Una vez que es usada, la persona que la usó debe indicar qué elemento es vetado sin necesidad de dar más explicaciones ni someterse a la presión del resto. A partir de entonces, el contenido será cambiado, ignorado o eliminado por completo según sea necesario.

Se recomienda tomar un descanso si se lo necesita. Ignorar el uso de la Tarjeta X una vez que se ha tomado como herramienta en la mesa de juego es muy dañino y se verá penalizado de manera correspondiente.”

Nuestra historia

Personaje 1

Escribe la información de tu personaje:

- **Nombre**
- **Edad**
- **Personalidad**
- **Apariencia**
- **Pasado**
- **Futuro**
- **Ocupación**

Anota los resultados de tus tiradas:

- **Primer acto**
- **Segundo acto**

Personaje 2

Escribe la información de tu personaje:

- **Nombre**
- **Edad**
- **Personalidad**
- **Apariencia**
- **Pasado**
- **Futuro**
- **Ocupación**

Anota los resultados de tus tiradas:

- **Primer acto**
- **Segundo acto**



LOST

Primer Acto. Interpreten los momentos previos a la separación, exponiendo el problema, sus razones y/o detalles de la situación.

Cada uno tire un dado de seis caras:

1 a 3 La separación fue tan dolorosa que eliminaste todo contacto

4 y 5 Se separaron por causas internas, sin guardar resentimientos pero preferiste no estar en contacto

6 Se separaron por causas externas, aunque querías seguir en contacto algo o alguien lo impidió

Basen la escena en estas cuestiones:

- ¿Cómo sucedió la separación?
- ¿Por qué fue la separación?
- ¿Cuál fue la causa de que perdieran contacto?

... AND FOUND



Segundo Acto. Interpreten cómo sucede el reencuentro, las emociones que les provocan.

Cada uno tire un dado 1d6 e interprete el encuentro dependiendo de lo que obtuvieron en la tirada anterior de LOST:

1 a 3 **FUE HORRIBLE** Es muy desagradable, te peleas.

4 y 5 **COMPLICADO** Es bastante desagradable, pero tolerable.

6 **BAJO CONTROL** Es incómodo.

1 a 3 **COMPLICADO** Es bastante desagradable, pero tolerable.

4 y 5 **BAJO CONTROL** Es incómodo.

6 **AMOR EN EL AIRE** Es agradable, casi amoroso.

1 a 3 **BAJO CONTROL** Es incómodo.

4 y 5 **AMOR EN EL AIRE** Es agradable, casi amoroso.

6 **HILO ROJO DEL DESTINO** Muy agradable. Salta tu corazón de felicidad.

Basen la escena en estas cuestiones:

- ¿Cuánto tiempo ha pasado desde la separación?
- ¿Dónde se encuentran?
- ¿Qué sienten al ver al otro?

Desenlace

Tercer Acto. Interpreten la escena dependiendo de lo que obtuvo cada uno en el acto anterior de acuerdo con la pregunta que corresponda. Por ejemplo:

HILO ROJO – HILO ROJO ¿Cómo le dirías que es tu alma gemela?

Un final feliz. Si en las dos tiradas anteriores ambos obtuvieron 6 y 6, ¡felicidades! tienen todo a su favor para ser pareja de nuevo... si así lo deciden.

		Jugador 2				
		Fue horrible	Complicado	Bajo control	Amor en el aire	Hilo rojo
Jugador 1	Fue horrible	Cero contacto 	Ni como amigos	Poco contacto	Amistad forzada	Amistad agridulce
	Complicado	Ni como amigos	Hay dudas	Posibilidad de amistad	Amistad con reservas	Amistad
	Bajo control	Poco contacto	Posibilidad de amistad	Amigos sinceros	Buenos amigos	Más que amistad
	Amor en el aire	Amistad forzada	Amistad con reservas	Buenos amigos	Amigos especiales	Posibilidad de pareja
	Hilo rojo	Amistad agridulce	Amistad	Más que amistad	Posibilidad de pareja	Pareja 

Guía para escenas del desenlace

- **FUE HORRIBLE – FUE HORRIBLE** ¿Qué salió tan mal que deciden no tener ningún contacto?
- **FUE HORRIBLE – ES COMPLICADO** ¿Qué sucedió que no pueden quedar ni como amigos?
- **COMPLICADO – COMPLICADO** ¿Qué causa que uno o ambos duden que puedan tener una amistad?
- **AMOR EN EL AIRE – HILO ROJO** ¿Qué harán ante la alta posibilidad de ser pareja?
- **HILO ROJO – HILO ROJO** ¿Cómo le dirías que es tu alma gemela?