

Aquello que Fuimos

Por las segundas oportunidades



Tú, que haces el doble de lo que nadie ve.
Tú, que peleas y pierdes en silencio.
Tú, que te planteas dejarlo todo.
Que al día siguiente te vuelves a levantar
con la intención de intentarlo de nuevo.

Tú, que cuando no vives, sobrevives.
Esta es mi carta de amor para ti.

Gracias por seguir ahí.

Introducción

Antes de nada, gracias. Gracias por interesarte por este vivo. Lo termines jugando, o termines corriendo en la dirección contraria, te agradezco la oportunidad. Este vivo me hace mucha ilusión. Es la primera vez que escribo algo de esta envergadura, y sin saber si estaré a la altura de las expectativas, puedo decir que he disfrutado mucho el escribirlo. Y me alegra poder compartirlo, así que gracias.

Quiero hablar un momento sobre la filosofía detrás de esta obra. Suele haber cierta propensión a no hablar de temas duros por el miedo de hacerlo mal. Es verdad que mejor no hacer algo complicado si no estamos seguros de poder hacerlo bien. También es verdad que estigmatizar las cosas sensibles sólo las vuelve... más sensibles. Con esto quiero decir que mi aspiración es presentar cosas que pueden resultar tristes, pero que no son menos reales que los temas épicos, fantásticos e históricos. Me gustaría hacerlo con cuidado, respeto y cariño, y generar una experiencia en la que podamos explorarlo, hablar de ello, y practicar el querer esa parte dentro de cada uno que pueda estar más herida y sensible.

Con lo anterior en mente, te presento un intento de entender, lectores de sensibilidad mediante, las partes tristes de nuestras vidas. Me gustaría darles un toque de realismo mágico, en un intento de recordarnos entre todos que, incluso heridos, somos más que merecedores del cariño y el amor de nuestros seres queridos. Quiero ver si podemos darle una lectura diferente a lo sensible. Una lectura más bonita.

Me encantaría hablar contigo de temas difíciles. Me encantaría que lo vivieses conmigo, que lo escucharas y que lo sintieras, en la medida en la que te sienta bien hacerlo, y me gustaría que le diésemos un final bonito. Sabe el cielo que todos necesitamos esos finales bonitos más de lo que decimos.

Si te sigue interesando me encantaría que jugases y ver cómo lo haces, qué matiz le das... y en general qué saquemos de todo esto.

Ya sabes cómo va. Estamos aquí para querernos, cuidarnos y divertirnos.

Bendito hobby, ¿Verdad?

Respetemos las Historias

Lo primero y más importante: Esto es un vivo por escenas. ¿Qué significa esto? Que ejerceremos de tiranos y señores de vuestros destinos. O algo así. En realidad lo que significa es que te voy a pedir que construyas al personaje en base a lo que te de para leer, no en base a lo que tengas en el armario.

Verás que, por la naturaleza de la historia, no va a ser muy complicado caracterizarse. Espero que le des un toque personal y característico al personaje, confío en tu imaginación al respecto. Si tienes dudas o necesitas algún cambio sobre lo que hay escrito pregunta, pero por favor no te presentes sin haberte leído de qué va la movida.

Estructura y Funcionamiento

El Vivo está preparado para que todos los jugadores tengan su “momento en pantalla”, cuenta con que te tocará el tuyo. De la misma forma, y al estar dividido por escenas, tendrás la información de cuánto debería durar aproximadamente la escena, y los objetivos básicos o aspectos a grandes rasgos que debes respetar. Todo lo demás es cosa tuya. También habrá momentos en los que te encuentres este símbolo:



Si tu guión previo a la escena contiene este símbolo, significará que las decisiones que se tomen en esa escena podrán generar una severa bifurcación del devenir de los acontecimientos. No sólo afectará a los personajes en escena, si no a todo el Vivo. Sin presiones.

Por lo demás, llevaremos agua y procuraremos que la sala sea cómoda. Las escenas no son muy largas, pero estarás cierta cantidad de tiempo observando desde la silla, así que te animo a que te traigas un cojín o algo similar.

Qué te puedes esperar y qué no

Lo que sí:

- > Una historia bonita llena de matices para recordar. Unos personajes realistas y heridos, pero con un futuro brillante.
- > Conversaciones con tus compañeros sobre la vida y las experiencias.
- > Decisiones y esperanzas. La vida continúa, y nosotros con ella.

Lo que no:

- > Violencia explícita o gratuita. No vamos a escenificar abusos de ningún tipo.
- > Temáticas de fantasía clásica, tonos de humor irreverente, fácil o de mal gusto.
- > Expresiones de sexo o género injustas o ataques hacia cualquier colectivo.
- > Falta de respeto, ataques personales, gritos o insultos a personajes o jugadores.
- > Violencia animal de cualquier tipo de condición.
- > Referencias directas y explícitas a los límites que señales en el formulario.

RELLENA EL JODIDO FORMULARIO

Sobre los fundidos a negro: Hay algunas fichas que contienen fundidos a negro explícitos en algunas escenas. Tómate esos espacios como lo que prefieras. Esto es un ejercicio para evitar contar o comentar temas que puedas no querer experimentar. Aprovechalo. Si en mitad de la partida encuentras que un tema te está empezando a superar, tendrás una herramienta que se explicará antes de la partida para desencadenar una salida de escena pronta o un fundido a negro completo de ésta. En todo momento vas a tener a alguien pendiente de ti, así que no te preocupes por nada.

Si, pese a todo, necesitas parar por el tema que sea, por favor recuerda que tu salud mental, física y emocional está muy por encima de lo que cualquier escena o Vivo pueda llegar a importar. Nosotros intentaremos cuidarte todo lo que podamos. Por favor, haz lo mismo.

Sobre los triggers en biografía: Vuestras biografías son privadas y los demás jugadores apenas sabrán nada de ellas. Esto significa que tú tienes la potestad para sacar en mayor o menor medida lo que elijas. No estás en la obligación de tratar nada que no quieras tratar por mucho que lo ponga en un papel. Si una vez tengas la ficha necesitas que cambiemos algo, avísame y lo cambiamos juntos.

Ahora un poquito de trasfondo,
que lo estás deseando

Kalamos y la tranquilidad

Nos vamos a situar en Kalamos, un pueblo en el este de Grecia de lo más bonito y apacible, a menos de 10 minutos de la playa y, en general, un lugar que consideraremos bucólico y tranquilo.

Nos encontramos a principios del Siglo XX, tampoco nos importa exactamente cuando, así que no te documentes demasiado. Lo importante es que nuestra onírica versión de Kalamos es la de un pueblo con acceso a costa y puerto, prácticamente deshabitado y que sólo recibe a un puñado de turistas al año. La clase de sitio en el que piensas cuando te planteas seriamente irte a vivir con las cabras.

En este lugar la comunidad lo es todo. Los trabajos se hacen por el bien común, y todo el mundo sabe que sin un poco de esfuerzo por parte de todos, el pueblo no se sustentaría. En este punto entra la pesca que, para nosotros, será junto al turismo una de las patas sobre las que la existencia de esta preciosa comunidad se sostiene.

En un lugar así casi todo el mundo se conoce, de primera o segunda mano, pero se conoce. Puede ser que desde hace muchos años, o desde hace apenas unos meses, pero todas las caras como mínimo te suenan. Y es posible que la casualidad traiga a gente que hacía muchos años que no veías, o con quien tengas asuntos pendientes que tratar... Ya te haces a la idea de por dónde va todo esto.

Todos, sin embargo, tenéis en común que sois de otra parte. Ninguno es originario de Kalamos, y todos tenéis a alguien en común a quien habéis tenido la suerte de conocer y que, tú en concreto, conocerás cuando recibas tu biografía.

Vamos a tomarnos este pequeño escenario como algo nuestro. Un rincón del mundo sin la mácula ni el estrés del exterior. Un lugar donde descansar, pensar, respirar... Un lugar donde ser, de forma tranquila y sosegada, alguien más feliz.

Quien pudiese encontrar un sitio así, ¿Verdad?

Un brindis por las segundas oportunidades.

Más información en el futuro

Idea: Jose Soto

Maquetación: Jose Soto y Bebida Energética Chan

Redacción: Lo adivinaste, Jose Soto

Amigo, compañero e imprescindible ayudante: Daniel Rin

