

Rol en Vivo MALDITA LISIADA!

POR TEMPUSROL

TELENOVELA

HUMOR

CHISTES SEXUALES

VOLUMEN ELEVADO

3 HORAS
13 JUGADORES

INTRODUCCIÓN

En capítulos anteriores de «Maldita Lisiada»…chan chan! (música de fondo) Después de soportar los avatares del destino, un rayo de esperanza aparece en el horizonte. Los avances médicos parecen darle una nueva oportunidad a la familia Fishaflojá, para que la pequeña lisiada recupere la movilidad en sus piernas. Amores, traiciones, giros inesperados, pelo cardado…todo esto y mucho más en el nuevo episodio de su telenovela favorita «Maldita Lisiada»

En capítulos anteriores de «Maldita Lisiada»…chan chan! (música de fondo)

Después de soportar los avatares del destino, un rayo de esperanza aparece en el horizonte. Los avances medicos parecen darle una nueva oportunidad a la familia Fishaflojá, para que la pequeña lisiada recupere la movilidad en sus piernas.

Amores, traiciones, giros inesperados, pelo cardado…todo esto y mucho más en el nuevo episodio de su telenovela favorita «Maldita Lisiada»

ADVERTENCIA

Esta partida no es recomendable para personas sensibles al ruido.

Asímismo las bromas de temática sexual omnipresentes en la partida pueden resultar de mal gusto para ciertas personas.



“Maldita Lisiada” es una partida inspirada por las telenovelas hispanoamericanas que se emiten con frecuencia durante la sobremesa, especialmente por “María la del Barrio” cuyos clips se llegaron a convertir en memes de internet.

Una telenovela (o soap opera) es un melodrama con un numeroso elenco que vive momentos emocionales dramáticos en su vida cotidiana, y suele emitirse cinco días a la semana. Muchas tramas tratan sobre relaciones sexuales, problemas familiares y, ocasionalmente, temas de actualidad como la adicción o la infidelidad. Suele transcurrir en interiores domésticos.

“Maldita Lisiada” tiene como protagonistas a una familia adinerada y el personal de un Hospital. Este episodio doble de final de temporada se desarrolla en el Hospital de Nuestra Señora Mollinera, explotando numerosos tropos propios del género como la villana que desea el mal a la protagonista, secretos del pasado que cambian el status quo de los personajes o enrevesadas tramas amorosas.

INCLUYE:

- Introducción
- Notas para DJs
- Tarjetas de Inspiración
- Fichas de Personaje
- Cartas de Posesión
- Props Imprimibles
- Pistas de Audio

REPARTO DE PERSONAJES

Es una partida diseñada para 13 jugadores aunque podría llegar a jugarse hasta con 10 jugadores.

Si hubiera necesidad de prescindir de personajes se podrían descartar el Padrecito y Marifé sin afectar drásticamente a la trama principal. Podría llegar a eliminarse también a la Enfermera Petarda si fuera necesario pero eso obligaría a modificaciones parciales de alguna trama.

En principio fue diseñada con 6 personajes femeninos y 7 masculinos aunque algunos de ellos podrían cambiar fácilmente de género o incluso ser interpretados indistintamente por mujeres u hombres.
En este documento se plantea un mínimo de 2 personajes femeninos, 5 masculinos y hasta 6 indiferentes cuyo género puede adaptarse con facilidad.

HACIENDA FAMILIA FISHAFLOJÁ

1. AUGUSTA DE LAS PENETRACIONES	(F)	Villana principal, manipuladora y seductora
2. LUIS PABLO JORGE NITALES	(M)	Mujeriego y manipulador
3. FULGENCIO FISHAFLOJÁ	(M)	Patriarca alcohólico
4. HERMENEDILDO FISHAFLOJÁ	(M)	Hermano mayor artista, noble y empático
5. ULALIA PARALIS FISHAFLOJÁ	(F)	La Maldita Lisiada
6. EMILIANO AMBROSIO DONLIMPIO	(M/N)	Mayordomo discreto
7. ELENA NALGAROJAS	(F/N)	Amiga de Ulalia

HOSPITAL NTRA. SRA. MOLLINERA

8. DR. ALONSO NALGASROJAS	(M/N)	Cirujano Proctólogo serio
9. DR. MUSTANG SIETEMACHOS	(M)	Ginecólogo Jefe del Hospital
10. DRA. MACARENA TRESVUELTAS	(F/N)	Doctora de medicina interna
11. ENFERMERA FERNANDA PETARDA	(F/N)	Enfermera de caracter vengativo
12. ENFERMERA MARIFÉ LACIÓN	(F/N)	Enfermera con pasado oscuro
13. CAPELLÁN PADRECITO LIBERTARIO	(M)	Cura rockero

FICHAS Y TARJETAS DE INSPIRACIÓN

Las fichas de esta partida son bastante clásicas; contienen una historia del personaje, sus objetivos actuales y un listado de las personas que conoce y su relación con ellos.

Aparte de las fichas se incluyen unas tarjetas de personaje con enlaces a clips de videos de telenovelas, videos musicales u otros que sirven como sugerencias de inspiración, así como una descripción del aspecto y posible vestuario que llevaría cada personaje.

SEGURIDAD

"Maldita Lisiada" es un juego de humor y esto tiene muchas más implicaciones de las que pueda aparentar a simple vista.

Esta partida fue concebida como un rol en vivo que integra todos los tópicos típicos de las telenovelas de los 80-90, no solo por la estética sino también por la forma de pensamiento y comportamientos de la época muy estereotipados que sabemos pueden chocar con nuestra sociedad actual. Tenedlo en cuenta, porque muy posiblemente veáis banderas rojas sexistas, de ética y moral

Recordad que los masters os consideramos adultos…esperamos de vosotres modales y sentido común para ejecutar vuestras acciones en partida.

Igualmente, NO se tolerarán comportamientos racistas, xenófobos, machistas o violentos, que no estén justificados por trama y controlados por protocolos de seguridad con pacto previo entre jugadores. En casos graves, nos reservamos el derecho de paralizar la partida y expulsar a la persona implicada.

El humor deja de tener gracia cuando incomoda al otro y un juego deja de serlo cuando alguien no lo pasa bien o incluso acaba herido ya sea de manera física o en sus sentimientos. Para que un juego sea tal debe desarrollarse en un entorno seguro; para ello adoptaremos una serie de medidas de seguridad.

LOS JUGADORES DEBEN…	MASTERS Y PROTOCOLOS DE SEGURIDAD
• Tener en cuenta la higiene, el respeto y el sentido común • Respetar el espacio personal de otros jugadores • Preguntar a jugadores implicados antes de… representación de escenas de índole sexual o violento. • Hablar con los masters para el desarrollo de escenas complicadas o conflictivas	• Los masters estarán a vuestra disposición en caso de conflicto o necesidad. • Delimitación de áreas durante la partida • Cartel "esto es un espacio seguro" • Material de escritura disponibles • Efectos de sonido que habrá en partida • Técnica OFF ROLL (técnica gestual) • Técnica semáforo (técnica hablada) • Contrato social: sexo y violencia en la interacción de personajes. (técnica pactada) • Recordatorio de la aceptación de condiciones de partida en el cuestionario • Técnicas de teatro (técnicas corporales)

Acciones Físicas: Es importante no hacer movimientos bruscos, anunciarlos gestualmente de manera exagerada y evita tocar a la otra persona al realizarlos. Especialmente cuando son acciones violentas o con connotaciones sexuales. Debe ser la otra persona quien con su reacción dé credibilidad a la acción. Incluso un empujón suave puede llegar a provocar una caída si te pilla desprevenido.

Insultos: Aunque algunos de los personajes son dados al abuso verbal siempre deben estar centrados en el personaje y no en el jugador y siempre evitando referirse a la apariencia física.

Al comienzo de la partida es importante dejar claros los limites entre jugadores antes de comenzar; hay gente que puede no llevar bien que le hablen a voces o incluso que se halla quemado los hombros con el sol y prefiera evitar el contacto físico. Se pactará con les jugadores las posibles situaciones que puedan generar conflicto y cómo abordarlos, durante el taller previo al inicio de partida. Algunas situaciones de sexo y violencia puede que no se desarrollen en partida y otras solo bajo supervisión o pacto previo con jugadores.

- RECORDATORIO -

Les jugadores han aceptado previamente (https://tempusrol.es/normas-y-protocolo/) las siguientes condiciones para jugar esta partida en el cuestionario de personaje:

1º Queda prohibida toda agresión física o verbal ENTRE JUGADORES. Pueden existir representaciones no reales de estas ENTRE PERSONAJES ,siempre y cuando estén aceptadas previamente por todos los integrantes y con el visto bueno de los narradores presentes.

2º Cualquier situación incómoda entre integrantes de la partida deberá ser finalizada en el mismo momento que se indique. En caso de persistir notificar a los narradores para tomar las medidas correspondientes.

3º Los problemas personales o equivalentes deben quedar fuera de la partida, sin excepciones.

4º El puño levantado a media altura por parte de un integrante de la partida, indicara que está fuera de la partida de forma momentánea o esta se encuentra pausada según indicación de los narradores presentes.

5º Antes de la partida se realizarán talleres previos de seguridad, trato y cuestiones específicas de cada partida. Cada integrante de la partida debe prestar atención para su aplicación.

6º Siempre que el tiempo lo permita, se realizar un pequeño de briefing para poner en común tramas, anécdotas, etc. sin entrar en excesivos pormenores y permitiendo a cada integrante su opinión personal.

7º Estas reglas podrán ser ampliadas o restringidas según la localización y normas establecidas en el lugar de reunión, asociación, etc.

8º Queda prohibido por defecto el uso de simbología que fomente el odio en cualquiera de sus formas, salvo que esto corresponda a la partida y con indicación expresa y con anterioridad de los narradores.

9º El incumplimiento de estas reglas puede llevar a amonestación o expulsión de la partida a discreción de los narradores, sin posibilidad de apelación o discusión.

TÉCNICAS DE TEATRO (técnicas corporales)

Todas estas escenas deberán ser pactadas por les participantes que la juegan y bajo su consentimiento.

1. Técnica del beso

a. Individual: el personaje que va a realizar la escena debe ponerse de espaldas, abrazándose a si mismo mientras se acaricia, dando la impresión de ser abrazado por otra persona.

b. En pareja:
i. Besando el aire: Les jugadores posarán sus brazos a modo de abrazo parcial, uno sobre los hombros y otros sobre la cintura, de forma cómoda y dando a entender la intimidad de la pareja. Acto seguido, se mirarán de frente para después hacer ruidos de besos mientras ladean las cabezas de un lado a otro.
ii. Boca tapada: un jugadore tapará la boca del otro con la palma de su mano, y besará el dorso en representación de la boca. Se recomienda inclinarse para dar la sensación de beso real.

2. Técnica de la cachetada

a. Una mano: la persona que va dar la cachetada pondrá la mano no dominante sobre el lateral del muslo, que será la que genere el sonido de cachetada. La otra mano, hará como que golpea al otro jugador sin llegar nunca a tocar su cara. El que cachetea llevará la mano dominante hacia la cara del cacheteado (este girará la cabeza como si recibiera la bofetada) y la mano no dominante golpeará el muslo al mismo tiempo para crear el sonido.

b. Dos manos: la persona que va dar la cachetada pondrá una mano cerca de la cara del cacheteado para hacer de bloqueo mientras las otra choca con fuerza, palma con palma. El cacheteado debe girar el cuerpo al mismo tiempo que chocan las palmas para dar la sensación de ser cacheteado.

Chequeo de Seguridad

Sabemos que en las telenovelas todo se vuelve mas pasional y que es posible que en el calor de una interpretación no distingamos con claridad si una persona está afectada o simplemente metida en el papel. Es por ello que emplearemos una serie de chequeos de seguridad empleando gestos en estos casos.



Chequeo de Seguridad - ¿Está todo OK?
Es el signo con el que iniciamos la interacción para preguntar si todo está bien.



Todo Bien
Es la respuesta positiva que nos hará continuar con la escena como si nada hubiera sucedido.



Así Asá
Si hay una respuesta insegura o no hay respuesta alguna deberíamos parar la escena y comprobar qué tal está el jugador; a veces nos cuesta reaccionar al estar sobrepasados por la situación.



Nada Bien
Se debe parar la escena y llamar a un director de juego de inmediato.



Puño en Alto
Suele indicar la paralización inmediata del juego. Puede realizar esta señal cualquier jugador y después se explica el motivo.

IMPORTANTE: no olvides divertirte. Al fin y al cabo, el rol es para eso.