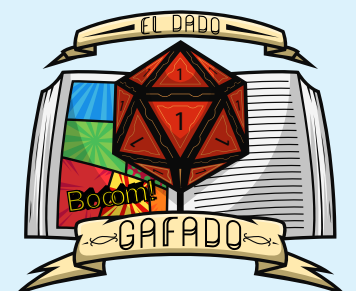


Mecenazgos

El pequeño juego de rol sobre de lo que de verdad va el rol

Por El Dado Gafado



¿Qué es un juego de rol?

A ti no te interesa lo que es un juego de rol. Tú no vienes a eso. Este juego va sobre ganar pasta con tu proyecto. En las partidas de Mecenazgos no juegas como un personaje, sino que interpretas a la empresa o persona que quiere sacarlo adelante. Ya sabes cómo va la cosa, si estás leyendo esto es porque más de una decepción te has llevado.

Los jugadores podéis llevar una editorial en común o llevar varias y competir por un gran bote. ¡Ten cuidado! Las discrepancias dentro de la editorial son carne de cañón para YouTube y redes sociales.

¿Cómo jugar?

Muy sencillo. Mecenazgos funciona con el sistema MISCO, que proporciona una partida rápida y entretenida. Los PJ tienen varias características generales (CG) y habilidades (H), que van del 1 al 10. Durante la partida, podrás tirar un dado de diez caras y sumar CG y H correspondientes para poder beneficiarte y preparar el juego antes, durante y después del mecenazgo. El DJ y la suerte os dirá si vuestra editorial sobrevive un año más o si cae al olvido de los juegos de rol.

La ficha

Hay 4 características principales con 3 habilidades relacionadas cada una:

- **Capital:** Este valor representa la pasta con la que cuentas.
 - **Beneficios:** La base económica de las ventas anteriores.
 - **Inversión:** La reserva de dinero de la editorial para el proyecto.
 - **Tiendas:** Representa la colaboración con tiendas y asociaciones para preparar tu proyecto.
- **Fama:** Experiencia y reconocimiento de la editorial.
 - **Proyectos anteriores:** Representa la experiencia del público con éxitos pasados.
 - **Autor:** Representa la fama del autor.
 - **Línea:** Si el juego tiene un sistema o una ambientación conocidos, esta es la habilidad.
- **Publicidad:** Habilidad para promocionarse.
 - **Redes sociales:** Representa el dominio de la editorial en redes.
 - **Kit de prensa:** Representa la habilidad de anunciarse en YouTube y blogs externos.
 - **De boca en boca:** Si el juego ya ha sido testeado y se conoce, esta es la habilidad.
- **Producto:** Si una tirada no corresponde a las otras tres características, se tira con este valor. Representa el producto per se (seamos realistas, el resto es para venderlo. ¿Algo tendrá que ver el libro, no?).
 - **Merchandising:** Posavasos, marcapáginas, bolsas, almohadas... todo vale para tu proyecto.
 - **Ilustraciones:** ¿Tienes artistas en plantilla y buen arte? Ponlo aquí.
 - **Físico:** Tanto si es juego de mesa como juego de rol, esto representa las calidades del producto (sin contar arte).

Bonificadores y penalizadores

A continuación, se especifican los bonificadores a escoger:

- Editorial principal: Eres una de las editoriales más importantes del estado (enhorabuena). Consigues un +2 en beneficios.
- Las tiendas te adoran: Aunque te las quieres saltar para ganar pasta, te sale mejor tenerlas de tu lado para que venda tu producto. +1 a tiendas y +1 a de boca en boca.
- “EL AUTORAZO”: No hay nada que mueva más al mundo rolero que la calidad (jajajaja), y a veces los nombres lo representan más que nunca. +1 a autor y +1 a de boca en boca.
- Calité: Pedazo de productos que te montas, los coleccionistas te adoran y las editoriales cutres te miran con envidia. +1 a físico y +1 a ilustraciones.
- El portavoz: No sabéis si es por gracia natural o interés, pero vuestras redes sociales echan humo. +1 a redes sociales y +1 a Merchandising (que se vende mejor)
- El amigo de YouTube: “¿Ese no es el juego que salió en ese canal de Youtube? Menuda entrevista la de ayer...” Vuestra presencia en el mundo de los vídeos y los directos es poderosa, +1 a kits de prensa y +1 a línea.
- Nostalgia forever: Tu juego se va a comprar por aquello que sale, no exactamente por el contenido. Si vendes algo de Cthulhu, te quedas sin existencias. +1 a de boca en boca y +1 a línea.
- Kickstarter: Vas de guay y lo has publicado en inglés, para todo el mundo. +1 a redes sociales y +1 a kits de prensa.
- Stretch goals: 130 aventuras en 3 libros tapa dura... ¿Si llegamos a los 100 euros? Dónde está la trampa? +1 a De boca en boca y otros +1 a inversión.
- Indie: ¡Menudo juego nuevo que hemos descubierto! No tiras dados, haces raíces cuadradas e interpretas divisiones, es el futuro. +1 a kit de prensa y +1 a autor.

A continuación, se especifican los penalizadores a escoger:

- Editorial de garrafón: Ni fama, ni hostias, tú quieres sacar un juego... pero no lo tienes claro. -1 a redes y -1 a físico.
- Pasado oscuro: ¿Te acuerdas de tu último mecenazgo? Pues nosotros tampoco, no ha llegado. -1 a De boca en boca y otros -1 a proyectos anteriores.
- El mercadillo: Yo he venido aquí a comprarte el juego, no el pin. +1 a merchandising, -1 a redes sociales y -1 a kits de prensa.
- No entra por los ojos: El juego... ¿Cómo es? Es que las ilustraciones y calidades... no, si lo compro para jugar, pero... -1 a físico y otros -1 a ilustraciones.
- Palma pasta: Tu último mecenazgo fue bien, pero fuiste justillo. -1 a beneficios y -1 a inversión.
- Mala fama: ¿De quién dices que es el juego? ¿Ese otra vez? Pues ya no entro. -1 a autor y -1 a kit de prensa.
- Juego malo: Esto no es ningún juego de palabras, simplemente tu juego es una mierda y punto. -1 a de boca en boca y -1 a físico.

- Web propia: ¿Cómo que no está en Verkami? No me extraña que no haya reseña. Un -1 a kit de prensa y -1 a beneficios.
- Sin stretch goals: Bueno, pues ahí está. Al menos no son posavasos. -1 a inversión y -1 en beneficios.
- Indie: ¿Esto no era un beneficio? Sí, bueno... pero al final del día todos jugamos a lo mismo siempre. -1 a tiendas y -1 a beneficios.

Además de estos, pueden escogerse modificadores neutros, que suman una habilidad pero restan en otra. Se pueden encontrar a continuación:

- Edición 25 aniversario: Admítelo, va a vender. Mucho. Muchísimo. Ya lo entregarás en otro momento. +1 a beneficios, -1 a físico.
- Licencia exclusiva: Esto lo sacas tú en exclusiva, es tu “bebé” (de los huevos de oro). +1 a línea y -1 a inversión.
- Early bird: Es un tantocontroversial, pero te has decidido. Tu próximo mecenazgo tendrá un beneficio para los más rápidos. El despilfarro en publicidad te da un -1 a inversión, pero un +1 en redes sociales.
- Juego en blanco y negro: Las impresoras de adoran, los “fanses” de los clásicos se secan las lágrimas de los ojos. Tienes un +1 a beneficios, pero un -1 a físico (que sí, lo sabemos, que el arte en B/N mola, pero la gente es así). Si tu juego es un retroclón (OSR) o España Caníbal, olvida este penalizador.
- El tamaño importa: Da igual si tu juego es Din A4, Letter, A5, Cómico americano o lo que prefieras, siempre habrá quejas. Por razones X, tu producto debería ir en otro tamaño, tienes un -1 en producto y un +1 a De boca en boca (da de qué hablar en blogs y charlas).
- Mundo digital: Tu proyecto va justito... bueno, más bien tu cartera va justita. Es por eso por lo que has decidido sacar todos los añadidos únicamente en formato digital. Aunque has intentado compensarlo con un stretch goal final de “todo a físico”, no a todo el mundo le ha hecho gracia. Tienes un +1 a inversión y un -1 a físico.
- De concursos también se vive: ¡Que no pare la fiesta! Si hay una que le guste a la gente, eso es el rol gratis, y tú se lo vas a dar llenando el internete de sorteos. Un -1 a beneficios y -1 a inversión, pero +2 a redes sociales.

Cómo jugar

La empresa de vuestra aventura en el maravilloso mundo de los mecenazgos comienza desde el mismo momento en que hacéis la ficha. A medida que creas la editorial, evolucionas tu proyecto y creas tu gran idea fuente de ingresos. ¡No te olvides de las ediciones firmadas y premium!

Antes de la partida, reparte 20 puntos entre las CG. Después de eso, reparte el triple de puntos invertidos en una CG dentro de las habilidades enlazadas.

A medida que pasa el tiempo, el DJ narrará cómo evolucionan las cosas, desde el early bird hasta el final de la campaña, pasando por la producción y quizás quedándose ahí. ¿Habrà polémica por una frase malinterpretada? ¿La imprenta tendrá errores en la calidad? ¿Qué pasa con las faltas de ortografía?

Todas esas distintas posibilidades y contratiempos se irán resolviendo principalmente mediante pura narración. Sin embargo, algunas características pueden necesitar una tirada de dados por su importancia. En el momento de tirar, como ya se ha dicho, se escogerá una CG y una Habilidad relacionadas con aquello que se quiere conseguir y se sumarán a un dado de 10 caras. El rango de resultados varía desde el 1 hasta el 30, así que la media de resultados es 15. A partir de ahí, las tiradas van volviéndose más complicadas con una diferencia de 3 puntos.

Dificultad	Resultado
Innecesaria	1
Ínfima	3
Chupada	6
Sencilla	9
Fácil	12
Media	15
Difícil	18
Muy difícil	21
Inverosímil	24
Heróica	27
Perfecta	30

Bienvenido... al verdadero mundo del rol.

Tabla de eventos aleatorios

¿Te has quedado sin ideas pero quieres sorprender a tus personajes? No te preocupes, esta tabla viene a salvarte el pellejo.

Resultado (id20)	Consecuencia
1	El Urloc: Pifiote. No sabes si es el juego, el sistema o quienes te rodean, pero la crítica te muele a palos. La próxima vez, olvídate de juegos sencillos y complejos a la vez (y menos con mercadillo, que te has pasado con las tazas).
2	El famoso: Pedazo de cameo que vas a tener en tu juego. El crack del rol te va a escribir nada menos que ¡un párrafo! No te preocupes, la gente no se va a dar cuenta, eso cuela seguro.
3	Problemas editoriales: El autor original/propietario de la licencia está cabreado y no le mola tu producto. Es hora de renovarse o morir (o seguir y rezar para que no ocurra nada).
4	El precio justo: Has encontrado una imprenta en China con los mejores precios posibles. Te aseguran que la edición de tu juego hará llorar a los mejores editores de la galaxia (y la del lado). Eso sí... ¿Hasta que punto es una ganga?
5	Kalise para todos: Parece que los reseñadores hablan maravillas sobre tu proyecto... ¿No será que hay kit encerrado? Los beneficios económicos bajan, pero parece que la recaudación compensa... con creces.
6	Retraso: Parecería que la producción está tardando un poquillo... y la marabunta se está levantando. ¿Será este el fin de tu proyecto?
7	La historia interminable: Parece que el proyecto va teniendo tirón entre la gente y el público os pide preparar una línea. ¿Os adentráis en la aventura o preferís prevenir?
8	Erratas en las paredes: Tu primo puede estar estudiando filología hispánica, pero como corrector es mediocre. Si algo de algo se habla sobre tu juego, es de las tiradas de “intelijenzia.”
9	Una nueva esperanza: Parece ser que tu juego se parece mucho a uno que hace tiempo que no saca suplementos. Los fans creen que esto podría ser un gran renacer.
10	Competencia: ¡Que le parta un rayo! Alguien ha creado otro mecenzago bastante jugoso, y le está haciendo la competencia a tu proyecto. Habíais pensado sacarlo en un momento acordado, pero... la guerra ha comenzado.

Resultado (id20)	Consecuencia
11	Caos en producción: Pese a tus estrictas instrucciones respecto a la producción de los añadidos, te acaban de informar de que han impreso el doble de la cantidad que pediste. Por suerte, comprenden el error y prefieren no cobrarte la diferencia.
12	Ciberpiratas: Se te ocurrió sacar el pdf para los mecenas pero, para tu sorpresa, ha terminado en ciertas webs... de dudosa reputación (y que no has visitado en tu vida). El futuro del proyecto está en tus manos.
13	Problemas con imprenta: Parece ser que el precio de los libros se ha encarecido, así que ese Stretch goal de 40 páginas al libro... va a tener que convertirse en pines i posavasos. Sé de uno que no lo va a ver muy bien.
14	Urbanizaciones, el juego de rol: La idea del juego mola, pero... ¿esa licencia no era propiedad de alguien? ¿Ya tienes permiso? Vampiro: La mascarilla tendrá que esperar.
15	Las partidas en canales: ¡Por fin! La gente va a ver cómo es tu juego... sin embargo, el público empieza a dividirse en algunos aspectos del sistema. ¿Lo cambias o te mantienes fiel al proyecto?
16	18:00: Como lo oyes, el proyecto se ha financiado a las 6 de la tarde y vais directos a por los stretch goals. ¡Es un gran empujón! Pero... ¿Cómo irá el valle?
17	Piratas del Caribe: Vaya, vaya, vaya... Parece ser que os estáis “inspirando” demasiado en otros juegos y arte que no os pertenece. Por ahí os llaman los “Hermanos de la Costa...” ¿Qué haces?
18	Problemas en la red: La plataforma que estás usando para tu mecenazgo se ha caído antes de poder recaudar toda la información y el dinero de los mecenas (o antes de terminar, en cualquier otro caso). Vuestro futuro está sellado. ¿Cuál es tu próximo paso?
19	Mambrú, el juego de rol: Entre tus mecenas y fans se ha creado una comunidad bastante interesante sobre tu juego. En tus manos está hacer algo memorable... o algo desastroso.
20	Escritura complicada: La cosa se complica y el contenido no sale, no llega la inspiración. La hora no llega y la fecha se acerca... ¿Listo para un buen apocalipsis?

Nombre de la editorial: _____
Nombre del producto: _____
Eslógan: _____

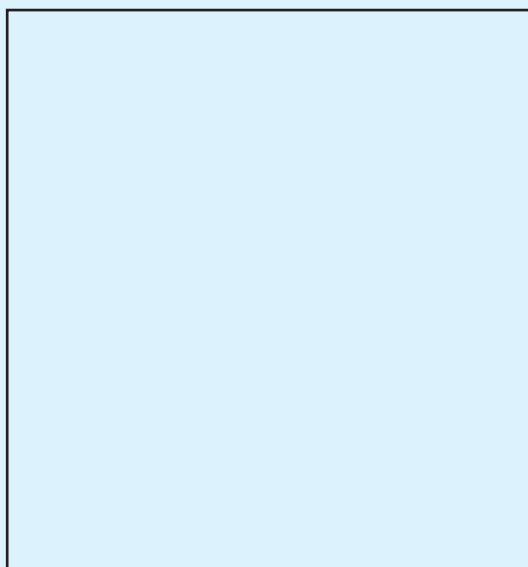
Jugador/es: _____

CARACTERÍSTICAS

Capital	Fama	Publicidad	Producto
—	—	—	—

HABILIDADES

Beneficios	Proyectos anteriores	Redes sociales	Merchandising
—	—	—	—
Inversión	Autor	Kit de prensa	Ilustraciones
—	—	—	—
Tiendas	Línea	De boca en boca	Físico
—	—	—	—



Trasfondo: _____

