¿DONDE COÑO ESTÁ MATEO?

INGREDIENTES UTILIZADOS:
Quentin Tarantino, George A. Romero, Bruce Willis, un cuenco.

JUSTIFICACIÓN DEL USO DE LOS INGREDIENTES:
Quentin Tarantino y George A. Romero me aportan un ritmo frenético y trepidante, acción, zombies y un evidente humor negro.

Además Tarantino me sugiere escenas caóticas, sin una coherencia total llenas de gritos y balas. El ritmo que pide este juego es claramente este.

Romero es un total desconocido para mi. Sólo sé lo que se comentó en el foro de Salgan Al Sol y en el blog del Rolero de Hierro. Me sugirió, instantaneamente películas de zombies a la vieja usanza: con un punto *cutre salsichero* que mi juego transpira por todos sus poros.

Bruce Willis es el paradigma del espíritu medio de todo grupo de jugadores de rol (especialmente *mainstream*). Duro, siempre listo para la acción, con una frasecilla irónica pegada a los labios y dispuesto a todo por la victoria. Este juego va sobre sobrevivir. ¿Hay mayor superviviente que Bruce Willis que sobrevivió a Demi Moore?

El cuenco es el elemento principal para mezclar todos los ingredientes con muchos, muchos dados.

¿DÓNDE COÑO ESTÁ MATEO? Es la participación de Pau Martinell (aka Menécrates) en el Rolero de Hierro 2010.
Pau reside en Girona, una pequeña ciudad al norte de Barcelona, en Cataluña – España.

¿DONDE COÑO ESTÁ MATEO?

El Survival Horror RPG definitivo para esperar al jugador que llega tarde a la partida.

¿DONDE COÑO ESTÁ MATEO? (DCEM) no es un juego de rol. Es una herramienta de provocación de dinámicas lúdico-terapéuticas.

Este juego fue creado en 48 horas para participar en el concurso **El Rolero de Hierro 2010** organizado por integrantes del colectivo Salgan Al Sol.

***Quentin Tarantino** jugaría este juego... porque decir "Joder" en cualquier frase te da un dado extra.*

***George A. Romero** jugaría este juego.... porque puede haber zombies. Muchos zombies.*

***Bruce Willis** jugaría este juego... porque cada personaje se enfrenta solo contra la horda zombie, al estilo John McClane*

Ingredientes: papel, lápiz, dados (muuuuchos dados) y el cuenco para los snacks que, como siempre, trae Mateo a la partida.

Sus objetivos son 3:

1) dar valor lúdico a los ratos de espera hasta que el grupo está al completo para promover la puntualidad entre los jugadores.
2) proponer al grupo un ejercicio de calentamiento de la creatividad para estar a punto para juegos de rol "como dios manda" (p.e. Burning Wheel).
3) esperar a Mateo (nombre de ejemplo que representa a aquel jugador de todo grupo que SIEMPRE llega tarde).

LOS PREPARATIVOS

Cada jugador prepara una hoja de papel en blanco, un lápiz y su típico montoncito de dados.

El Director de Juego (DJ) prepara una hoja de papel en blanco, un lápiz, sus dados y el cuenco de los snacks (que aún está vacío porque Mateo (el encargado de los snacks) aún no ha llegado). El Dj coloca el cuenco enfrente suyo equidistante a todos los jugadores.

(edito) Sobre los dados: no importa ni cantidad ni tipo de dados. DCEM es un juego que premia a aquellos jugadores i DJs que durante años han ido acumulando dados respecto a aquellos jugadores que ni siquiera tienen dados....

¡La partida puede empezar!

CREACIÓN DE LA SITUACIÓN INICIAL

Cada partida/sesión de DCEM se inicia con un diálogo teatralizado entre DJ y jugadores:

(DJ): Parece que Mateo llega tarde...
(Jugadores vocean al unísono): ¿Dónde coño está Mateo?
(DJ): Parece que se lo han llevado..... ¡los zombies!
(Nota: se recomienda encarecidamente que las primeras sesiones de DCEM sean siempre contra zombies. Cuando el grupo esté cómodo con la dinámica propuesta se puede cambiar por lechugas karatekas, amas de casa armadas, cosacos intergalácticos, plantas carnívoras o duendecillos psicotrópicos...)

EL DJ dibuja en su papel una viñeta por cada jugador que haya en la mesa. Una vez hecho esto empieza la creación de la situación inicial.

Empezando por la derecha del DJ cada jugador aporta una idea/concepto de la situación inicial que el DJ anota en la viñeta que le parezca. Cuando el jugador nombra la idea/concepto coge uno de sus dados y lo tira dentro del cuenco. Si el jugador duda más de 5 segundos los otros jugadores pueden robarle el turno gritando su idea/concepto y tirando ellos su dado en el cuenco. El jugador a quién han robado el turno debe dar un dado al jugador que le ha robado el turno. El DJ también participa en la aportación de ideas.

Se llevan a cargo tantas rondas como jugadores hay. El DJ procurará que en cada viñeta haya un número similar de ideas o conceptos.

Las ideas/conceptos pueden ser lugares, personas, objetos, conceptos filosóficos, marcas comer-ciales... Ejemplos de ideas o conceptos: boda, armería, bebé, Uma Thurman, shuriken, mariposas....

CREACIÓN DE PERSONAJES

- Cada personaje tiene 4 Etiquetas: 3 positivas y 1 negativa.
- Las etiquetas positivas permiten repetir una tirada de dado (ver más adelante el capítulo de Mecánicas) y quedarse con el mejor resultado.
- Las etiquetas se anotan en la hoja de papel de cada jugador.
- La invocación de las etiquetas negativas permiten al DJ obligar a un jugador repetir una tirada y quedarse con el peor resultado.
- El uso de una etiqueta en una escena la elimina para el resto de la partida.

Para crear los personajes se practica una dinámica similar a la creación de la situación actual:

1era ronda: Empezando por la izquierda del DJ cada jugador enumera una Etiqueta de su personaje mientras lanza un dado al cuenco del DJ.
Cuando le toca al DJ enumera una etiqueta negativa para cada personaje mientras lanza con desdén dos de sus dados a cada jugador.

2a ronda: cada jugador, empezando por el que está a la derecha del DJ, enumera una etiqueta positiva para el jugador que tiene a la derecha. Este, agradecido, le da uno de sus dados.

3a ronda: cada jugador, empezando por el que está a la izquierda del DJ, enumera una etiqueta positiva para el jugador que tiene a la izquierda. Este, preocupado por tanta gratitud tira con miedo un dado al cuenco.

4a ronda: los jugadores ponen nombre a su personaje y lo dibujan en la hoja de papel.

¡Los personajes están a punto para la acción!

MECÁNICAS BÁSICAS

- cada jugador tiene como reserva de dados inicial aquellos que no ha tirado al cuenco y los que ha recibido como gratitud durante la creación de personajes. El DJ usa el cuenco como reserva de dados.
- en DCEM las tiradas siempre son enfrentadas: un jugador tira un dado de su reserva de dados contra un dado de otro jugador o el DJ. La tirada más alta gana.

- como las bolsas de dados de los jugadores contienen diversos tipos de dados los jugadores y el DJ tienen que jugar sus tiradas con estrategia.
- el DJ puede escoger uno o dos dados del cuenco. Si tira con dos dados escoge la tirada más alta. Se aconseja a los DJ novatos reservar las tiradas dobles para momentos de alta intensidad narrativa.
- quién gana la tirada se queda todos los dados que se han utilizado en la tirada (los propios y los del contrincante). En caso de ganar el DJ los devuelve al cuenco.

EL USO DE LAS ETIQUETAS:

- Las etiquetas positivas permiten repetir una tirada de dado y quedarse con el mejor resultado.
- Las etiquetas se anotan en la hoja de papel de cada jugador.
- La invocación de las etiquetas negativas permiten al DJ obligar a un jugador repetir una tirada y quedarse con el peor resultado.
- El uso de una etiqueta en una escena la elimina para el resto de la partida.

ETIQUETAS DE LAS ESCENAS:

El DJ improvisa una escena con todas las etiquetas situada en una de las viñetas. Si durante la resolución del conflicto planteado usa alguna de las etiquetas de forma especialmente original puede repetir repetir la tirada.
La risa, las caras de sorpresa y las exclamaciones de los jugadores son buenas formas para evaluar la originalidad del uso de las etiquetas de las viñetas. Si tienes la desgracia de tener un grupo de rol demasiado estricto puedes plantear un sistema democrático: si alguien considera que la escena es original que tire un dado al cuenco, este es el dado con el que podrás repetir la tirada.

THE TARANTINO'S RULE:

En medio de la locura delirante, la acción trepidante y los gritos descontrolados, si un jugador utiliza JODER (o FUCK para grupos spanglish) en una frase de su personaje puede coger un dado del cuenco para la tirada en cuestión (se trata de la única manera que permite a un jugador hacer una tirada doble como las del DJ).

THE END OF EVERYTHING

El partida acaba cuando sucede una de las siguientes situaciones:
- se acaban los dados del cuenco. Los personajes han sobrevivido la horda zombie!
- todos los jugadores se quedan sin dados. No hay supervivientes.
- llega Mateo. El DJ describe como los personajes aún vivos encuentran a su amigo en medio de la invasión de muertos vivientes. Si Mateo ha olvidado la ficha de su personaje o los snacks aparecerá en la historia como muerto, degollado o transformado en drag queen zombie (a gusto del grupo).

Como ejercicio de socialización y camaradería se aconseja disfrutar el momento de recuperar los dados propios y devolver los de los compañeros.

Pau Martinell Creative Commons (by Sa)

Mi blog personal: http://red-rats.blogspot.com/

Salgan al Sol: http://www.salganalsol.com/

Rolero de Hierro: http://rolerodehierro.wordpress.com/