
CUENTOS OSCUROS

JUEGO DE ROL NARRATIVO



ROLERO DE HIERRO 2012

JUAN MANUEL ORTIZ

CUENTOS OSCUROS

Cuentos oscuros es un juego de rol narrativo en el cual los jugadores cuentan un cuento a lo largo de la partida, pero no un cuento tradicional sino un cuento que normalmente escuchan los seres oscuros en noches lúgubres, que cuentan las brujas a sus aprendizas mientras remueven los huesos en su caldero de algún despistado niño y que seguramente han sido protagonizados por su ego oscuro.

JUSTIFICACION DE LOS INGREDIENTES

NOSTALGIA. Todos hemos sido niños e incluso los seres más perversos y malvados y los cuentos han sido una parte de nuestra educación y la de ellos. En las noches en las que los ejércitos del señor oscuro acampan para arrasar al día siguiente el pueblo más cercano, seres grotescos se entretienen contándose cuentos que recuerdan de cuando eran niños. Después las peleas para ver cual es el mejor dictaminaran al mejor cuentacuentos.

SAJA RAJA. Este juego enfatiza una narración violenta y la mayoría de los finales acabaran con muertes y saqueos (final feliz)

INGENIO. Los jugadores deberán echar mano de su ingenio para ayudar al cuentacuentos a tejer una historia que se sale de lo tradicional.

DADOS POLIEDRICOS. Cada jugador echara mano de sus dados para introducir datos, hechos y matanzas dentro de la historia que provocaran las risas de los demás.

UNAS PALABRAS ANTES DE EMPEZAR

Como veras a lo largo de las instrucciones de este juego no existe la figura del Master, Director del juego o demás nombres que reciba en diferentes juegos de rol y eso es debido a la naturaleza del mismo juego. Todos los jugadores en algún momento del juego asumen el papel del narrador y los demás jugadores disfrutan de la historia contada menos uno.

PREPARANDO LA NARRACION DEL CUENTO OSCURO



Primero se elige a uno de los jugadores que será el narrador del cuento y el jugador que este situado a su izquierda será el jugador "METO ME EN TODO". Ambos cogen un set de dados de narración que están formados por 1d4, 1d6, 1d8, 1d10, 1d12 y 1d20.

Si los jugadores quieren dar algo de ambiente a las historias contadas pueden determinar de antemano quienes son. Orcos, trasgos, la guardia negra, gigantes, ogros bicéfalos, duendes maliciosos etc. Son algunos ejemplos y donde se encuentran contando estos cuentos oscuros. Algunos lugares pueden ser mientras esperan en un asedio alrededor de una pira de cuerpos, mientras esperan dentro de un dungeon a que un grupo de aventureros despistados abran la puerta, mientras esperan a que ese sabroso humano se termine de cocinar o incluso mientras regresan a sus poblados porque se ha destruido un anillo.

El jugador-narrador coge una hoja y anota 6 puntos principales de la historia. Esta será llamada hoja de narración y te sirve desde una servilleta hasta un folio usado. Si quieres darle algo más de

fidelidad a la partida te aconsejo que lo anotes en pergamino antiguo o incluso en una hoja caída de un árbol. Estos puntos deben de ser Lugares, Personajes u Objetos que vayan a aparecer en la narración y sin que el otro jugador le vea asigna cada uno de los dados de la narración a cada uno de los puntos principales. El Jugador-narrador dice en alto cuales van a ser los puntos principales de su cuento oscuro pero no dice la puntuación asignada a cada uno de ellos.

HABIA UNA VEZ...

Así comienzan la mayoría de los cuentos tradicionales y de la misma manera deben de comenzar la mayoría de los cuentos oscuros, ya que en la misma frase esta implícito el que algo o alguien hubo en un pasado y lo mas probable es que ese alguien este ya muerto o ese algo ya no exista.

El Jugador-narrador empieza a narrar el cuento. No se le puede interrumpir en el primer minuto de juego ya que durante este tiempo estará iniciando el cuento y sentando las bases del mismo. Además la mayoría de los seres oscuros no prestan atención hasta que se narra el primer conflicto en el que aparezca la sangre o alguien huya de terror.



EL JUGADOR METO-ME-EN-TODO

Cuando haya pasado el minuto en cuestión, el jugador que lleve al personaje METO-ME-EN-TODO podrá participar de forma activa en la narración actuando de forma que haga honor a su sobrenombre. Para ello cuando uno de los 6 puntos principales de la historia aparezca este podrá mofarse, menospreciarlo, realizar una burla e incluso contar un trozo de la historia de forma diferente. Los demás jugadores (si los hay) deberán de aplaudir, reírse, eructar, gritar de forma gutural o lo que les venga en gana. Es en ese momento cuando el METO-ME-EN-TODO escoge uno de sus dados y lo lanza en la mesa, el jugador activo lanza el dado asignado al Lugar, Personaje u Objeto y se comparan los resultados. El ganador coloca su dado victorioso a la izquierda y el perdedor lo deja en el centro de la mesa. En el caso de que el resultado sea un empate ambos dados se quedan en el centro de la mesa.



Carlos (Grotar muerde piedras) esta contando como la bruja del bosque (punto principal) esta escondiéndose entre la maleza para sorprender a unos niños. Sara (Rishzzz nariz rota), la Jugadora METO-ME-EN-TODO coge uno de sus dados en la mano (el d8 en este caso) y cuenta como la bruja se tira unos cuantos pedos que matan a unas ardillas cercanas. Los demás jugadores gritan, ríen e incluso imitan el sonido de

la ventosidad. Carlos mira el dado asignado a la bruja (d12) y ambos jugadores lo tiran simultáneamente. Carlos obtiene un 4 y Sara un 5, Sara recoge su d8 y lo coloca a su izquierda, Carlos deja su d12 en el centro de la mesa y continúa con la narración.

Durante esta tirada enfrentada la narración por parte del jugador activo no debe parar. Si en algún momento vuelve a aparecer alguno de los puntos principales de la historia no se volverá a realizar una tirada enfrentada, el jugador METO-ME-EN-TODO posee cierto control del momento mas propicio para su burla. En el caso de que el Jugador-narrador no vaya a utilizar más ese punto principal de la historia debe de hacérselo saber pronunciando la frase:

-“¿Tienes algo que decir al respecto?”

Si el Jugador METO-ME-EN-TODO no dice nada al respecto debe de dejar uno de los dados en el centro de la mesa y el Jugador-narrador guardara el dado asignado a ese punto en su lado izquierdo como si hubiese salido victorioso en la tirada enfrentada.



El jugador activo puede narrar lo que quiera siempre y cuando sea un cuento oscuro, la narración terminara cuando halla realizado 6 tiradas y a partir de ahí tiene 1 minuto para acabar el cuento.

FINALES FELICES

¡Ni se os ocurra! Si un jugador acaba el cuento de forma en el que hay un final feliz sufre una penalización al final de la partida (ver mas adelante). Los protagonistas deben de acabar mal, malditos o lo que sea, pues estos son ¡Cuentos Oscuros!

Se pueden comer las perdices pero nunca, nunca, ser felices.

FINAL DEL CUENTO

El jugador activo debe de acabar con el cuento después de la 6ª tirada, pues es justo en este momento cuando pierde la paciencia y coge su arma para dar su merecido al jugador METO-ME-EN-TODO. Este en respuesta hace lo mismo y se prepara para pararle los pies, los demás jugadores deben de aplaudirlo, motivarlos, gritarlos y evitar que lleguen a un acuerdo amistoso.

!!!!ME TIENES HARTO!!!!

Ya no hay vuelta atrás, el ambiente esta cargado de adrenalina y

Los personajes de los jugadores poseen un atributo de ataque y otro de defensa en los cuales poseen un 50% de efectividad. Cada jugador tira los dados que tiene colocados a su izquierda y suma los resultados. Esta puntuación se debe distribuir entre ataque y defensa como deseen los jugadores.

Carlos (Grotar muerde piedras) es el Jugador-narrador tira los dados que a apartado a su izquierda a lo largo de la narración del cuento oscuro y suma los resultados. Obtiene 6, 10 y 2. Un total de 18, asigna 15 al ataque y 3 a la defensa. Sus nuevas puntuaciones son 65% en ataque y 53% en defensa.

Sara (Rishzzz nariz rota) es la Jugadora METO-ME-EN-TODO, tira los dados situados a su izquierda y obtiene 16, 6 y 3. Un total de 25, asigna 20 al ataque y 5 a la defensa. Sus nuevas puntuaciones son 70% en ataque y 55% en defensa.

En el caso de que el final del cuento haya sido un final feliz el Jugador-narrador obtiene una penalización de un 50% a restar entre sus puntuaciones de Ataque y Defensa.

Ambos jugadores de forma simultanea realizan una tirada de ataque con 1d100, si se obtiene un numero inferior entonces el ataque tiene éxito y para saber si produce daño el jugador que lo recibe debe de realizar una tirada de defensa para anular el ataque. En el caso de fallar la tirada de defensa entonces el personaje del jugador recibirá un impacto. Cada personaje posee tres impactos, una vez que estos lleguen a cero este se desmaya.

Si cuando se realiza una tirada de ataque de consigue en el dado de 100 caras un resultado igual al porcentaje de ataque entonces es un impacto critico, este solo se puede parar con una defensa critica, en caso de obtener una tirada de defensa exitosa aun así recibe un impacto si la tirada es un fallo entonces se recibe 2 impactos.

Si el jugador que narraba el cuento gana el combate recibirá una ovación de sus compañeros y dicho cuento será contado por generaciones y podrá saquear el cuerpo del jugador METO-ME-EN-TODO y obtener un pago por su historia y porque le ha tocado las narices. En el caso de que el jugador METO-ME-EN-TODO gane todos estarán de acuerdo de que la historia era aburrida y el Jugador- narrador no supo defender su historia y por ello debe de pagar una prenda que será saqueada por el vencedor del combate. En el caso de que los dos personajes queden K.O a la vez entonces los demás saquearan sus cuerpos inconscientes.



FIN