

Maldito Narrador del Infierno

Por Ryback. Licencia CcBySa.



1

DE QUÉ VA ESTO

El Narrador de Historias es un tipo la mar de majo, le encantan las buenas historias, y le encanta contarlas. Solo tiene un pequeño defecto: todos los protagonistas de sus historias terminan muertos de la forma más horripilante.

Muerte anunciada: El Maldito Narrador del Infierno tiene un tiempo límite para intentar aniquilar a sus protagonistas. Una vez que el cronómetro marque las dos horas, la partida finalizará, y los protagonistas podrán salir victoriosos.

Muerte a la dictadura del Master: Los jugadores que controlen a los protagonistas poseen medios para oponerse a la voluntad del Maldito Narrador. De hecho, oponerse a su voluntad es la única forma de lograr que sus protagonistas sobrevivan.

Bolsillo mortal: Tanto el manual de juego como las fichas de los protagonistas están en formato pocket, para una mayor portabilidad. De hecho, si imprimís estas hojas por las dos caras, os saldrán dos manuales completos ^_^.
Por último, aclarar que este juego utiliza una baraja de cartas como método de introducir el azar.

2

CREACIÓN DEL PERSONAJE

Para crear un personaje reparte 24 puntos entre tus atributos (máximo 10, mínimo 3): **Reflejos** (moverse, sentidos), **Astucia** (engañar, reparar), **Fortaleza** (golpear, resistencia) y **Personalidad** (tesón, ligar).

Después reparte 40 puntos entre tus habilidades (máximo 10 puntos por habilidad). Puedes inventarte las que tú quieras, siempre y cuando pertenezcan solamente a una de estas categorías:

Atléticas: forzado, jugador de futbol, rápido escapando... Reflejan tu forma de moverte o pelear.

De lógica: perspicaz, hábil con los números... Reflejan cómo, y en que detalles de fichas.

De personalidad: impasible, más cabezota que una mula... Reflejan tu forma de ser.

De conocimientos: historia local, medico de pueblo, mecánico... Reflejan algo que sabes.

De comunicación: persuasión, seducción... Reflejan cómo te comportas con los demás.

Por último, calcula tu **Defensa** (Reflejosx2 +5), tu **Salud** (Fortaleza x5), tu **Suerte** (Astucia x1), y tu **Aguante** (Personalidad x5).

3

RESOLUCIÓN DE ACCIONES

Cuando queremos realizar una acción peligrosa o emocionante, el Narrador nos dirá que Estilo es el que deberemos empujar, y que habilidad es la más adecuada. Luego saca una carta y suma el valor que marque con los otros rasgos.

Valor	Dificultad
12	Fácil.
15	Normal.
18	Complicado.

Valor	Dificultad
21	Difficil.
24	Muy difficil.
27	Casi imposible.

Si el valor obtenido es igual o superior a la dificultad que dicte el Narrador, o a la tirada que realice el personaje rival (en caso de una competición), lo habremos logrado. Generalmente actúa primero aquel protagonista que sea más Discreto, si hay empate, decididlo tirando un dado.

En caso de una confrontación física (una pelea, un tiroteo, etc.), la dificultad a superar será la Defensa del rival, y la diferencia indica la salud perdida.

También hay que tener en cuenta la ayuda y condiciones del enfrentamiento: si el Narrador considera que hay ventaja podrá sumar +3, o +6 o +9, a tu tirada, o a tu Defensa, ¡o a la de tu rival!

4

DESARROLLO

El jugador que haga de Maldito Narrador deberá de conectar el cronómetro, y empezar a proponer escenas al resto de jugadores, con **la sana intención de cargarse a todos los protagonistas**. Por tanto, todas las historias deberán de ser ricas en situaciones de peligro (aventuras, horror, supervivencia, etc.)

Las escenas, a su vez, se dividen en desafíos (un ataque de un perro, cruzar un acantilado). **Cada desafío, a su vez, puede tener seis dificultades distintas** (12, 15, 18, 21, 24 y 27), y no pueden existir dos desafíos con una misma dificultad dentro de una misma escena. Por tanto, **puede haber un máximo de seis desafíos por escena**.

Cada desafío de cada escena ha de ser superado por todos los protagonistas. Es decir, si el desafío es, por ejemplo, un ataque de un ninja, y hay tres protagonistas, nos atacarán tres ninjas.

Fallar en un desafío supone perder tanto Aguante (si el desafío implica Astucia o Personalidad) o Salud (si el desafío implica Fortaleza o Reflejos) como diferencia entre tirada y dificultad.

5

MONTANDO LAS ESCENAS

Al comenzar una escena, el Narrador ha de sacar dos cartas, y sumar a sus valores conjuntos un +12. Ese será el valor máximo disponible para los desafíos de la escena. Es decir, si obtenemos un valor de desafío de 19, podremos imponer desafíos a una dificultad de 18, 15 y 12, y, por tanto, esa escena solo podrá tener, como mucho, 3 desafíos.

A sí mismo, los palos sacados definirán los enfoques disponibles para los desafíos de la escena.

Espadas: Reflejos. Obstáculos, carreras, combates.

Bastos: Fortaleza. Enfermedades, combates.

Oros: Astucia. Acertijos, engaños, reparaciones.

Copas: Personalidad. Escena social, dilema moral.

Para crear un personaje no jugador hazlo que un protagonista, pero la puntuación en atributos y habilidades no ha de sobrepasar el valor de la carta más alta, el valor de sus tiradas jamás podrá ser más alto que la dificultad estipulada para el desafío en el que esté implicado, y su Salud y Aguante se calculará multiplicando x2, en lugar de x5.

6

LA SUERTE

Los Puntos de Suerte sirven para introducir pequeñas modificaciones en una escena para obtener un beneficio **antes de tirar**. Por ejemplo, si estás en una casa infectada de vampiros, puedes introducir una ventana cerrada, que al abrirse exponga a los vampiros a la luz del sol. Usado de este modo, otorga +6 a nuestras tiradas contra ese desafío en particular.

Otro uso de la Suerte es salvar tu culo o el de un compañero **una vez que ya hayas tirado**. Por ejemplo, si una flecha te alcanza en el pecho, puedes decir que la flecha chocó contra el medallón que te regaló tu padre. Usado de este modo, te salvas, pero el desafío no se da por finalizado.

Un tercer uso es **poder cambiar el palo** de una de las cartas de escena sacadas por el narrador, pero solo para ti, pudiendo solucionar con un atributo diferente todos los desafíos de una escena. Dialogar para vencer en un combate, por ejemplo.

Cada vez que el Narrador saque un 12, ha de dar un punto de Suerte al que tenga menos. Si hay empate, al primero que diga "supercalifragilisticoespialidoso"

7

EL FINAL

Una vez que el cronómetro llegue a cero, el Narrador deberá de plantear la última escena de la partida, en la que todos los hilos argumentales planteados se resuelvan, y los protagonistas puedan escapar con vida.

Si el personaje de un jugador muere antes de que finalice la partida, su personaje se transformará en un fantasma. Los fantasmas son figuras intangibles, que no pueden manipular ningún objeto material. Solo andan por ahí flotando haciendo cosas de fantasmas (aparecerse de repente para asustar a la gente, atravesar paredes, etc.)

Si un fantasma consigue tres Puntos de Suerte, vuelve a la vida (no cuentan los que ya tuviese cuando estaba vivo, o los que le den otros jugadores).

Si todos los protagonistas se convierten en fantasmas, el Maldito Narrador del Infierno se reirá en vuestras caras, y se marchará ufano, tras haber logrado otra impecable victoria.

8

DESARROLLO

El jugador que haga de Maldito Narrador deberá de conectar el cronómetro, y empezar a proponer escenas al resto de jugadores, con **la sana intención de cargarse a todos los protagonistas**. Por tanto, todas las historias deberán de ser ricas en situaciones de peligro (aventuras, horror, supervivencia, etc.)

Las escenas, a su vez, se dividen en desafíos (un ataque de un perro, cruzar un acantilado). **Cada desafío, a su vez, puede tener seis dificultades distintas (12, 15, 18, 21, 24 y 27), y no pueden existir dos desafíos con una misma dificultad dentro de una misma escena. Por tanto, puede haber un máximo de seis desafíos por escena.**

Cada desafío de cada escena ha de ser superado por todos los protagonistas. Es decir, si el desafío es, por ejemplo, un ataque de un ninja, y hay tres protagonistas, nos atacarán tres ninjas.

Fallar en un desafío supone perder tanto Aguante (si el desafío implica Astucia o Personalidad) o Salud (si el desafío implica Fortaleza o Reflejos) como diferencia entre tirada y dificultad.

MONTANDO LAS ESCENAS

Al comenzar una escena, el Narrador ha de sacar dos cartas, y sumar a sus valores conjuntos un +12. Ese será el valor máximo disponible para los desafíos de la escena. Es decir, si obtenemos un valor de desafío de 19, podremos imponer desafíos a una dificultad de 18, 15 y 12, y, por tanto, esa escena solo podrá tener, como mucho, 3 desafíos.

A sí mismo, los palos sacados definirán los enfoques disponibles para los desafíos de la escena.

Espadas: Reflejos. Obstáculos, carreras, combates.

Bastos: Fortaleza. Enfermedades, combates.

Oros: Astucia. Acertijos, engaños, reparaciones.

Copas: Personalidad. Escena social, dilema moral.

Para crear un personaje no jugador hazlo que un protagonista, pero la puntuación en atributos y habilidades no ha de sobrepasar el valor de la carta más alta, el valor de sus tiradas jamás podrá ser más alto que la dificultad estipulada para el desafío en el que esté implicado, y su Salud y Aguante se calculará multiplicando x2, en lugar de x5.

LA SUERTE

Los Puntos de Suerte sirven para introducir pequeñas modificaciones en una escena para obtener un beneficio **antes de tirar**. Por ejemplo, si estás en una casa infectada de vampiros, puedes introducir una ventana cerrada, que al abrirse exponga a los vampiros a la luz del sol. Usado de este modo, otorga +6 a nuestras tiradas contra ese desafío en particular.

Otro uso de la Suerte es salvar tu culo o el de un compañero **una vez que ya hayas tirado**. Por ejemplo, si una flecha te alcanza en el pecho, puedes decir que la flecha chocó contra el medallón que te regaló tu padre. Usado de este modo, te salvas, pero el desafío no se da por finalizado.

Un tercer uso es **poder cambiar el palo** de una de las cartas de escena sacadas por el narrador, pero solo para ti, pudiendo solucionar con un atributo diferente todos los desafíos de una escena. Dialogar para vencer en un combate, por ejemplo.

Cada vez que el Narrador saque un 12, ha de dar un punto de Suerte al que tenga menos. Si hay empate, al primero que diga "supercalifragilisticoespialidoso"

EL FINAL

Una vez que el cronómetro llegue a cero, el Narrador deberá de plantear la última escena de la partida, en la que todos los hilos argumentales planteados se resuelvan, y los protagonistas puedan escapar con vida.

Si el personaje de un jugador muere antes de que finalice la partida, su personaje se transformará en un fantasma. Los fantasmas son figuras intangibles, que no pueden manipular ningún objeto material. Solo andan por ahí flotando haciendo cosas de fantasmas (aparecerse de repente para asustar a la gente, atravesar paredes, etc.)

Si un fantasma consigue tres Puntos de Suerte, vuelve a la vida (no cuentan los que ya tuviese cuando estaba vivo, o los que le den otros jugadores).

Si todos los protagonistas se convierten en fantasmas, el Maldito Narrador del Infierno se reirá en vuestras caras, y se marchará ufano, tras haber logrado otra impecable victoria.

Maldito Narrador del Infierno

Por Ryback. Licencia CcBySa.



DE QUÉ VA ESTO

El Narrador de Historias es un tipo la mar de majo, le encantan las buenas historias, y le encanta contarlas. Solo tiene un pequeño defecto: todos los protagonistas de sus historias terminan muertos de la forma más horripilante.

Muerte anunciada: El Maldito Narrador del Infierno tiene un tiempo límite para intentar aniquilar a sus protagonistas. Una vez que el cronómetro marque las dos horas, la partida finalizará, y los protagonistas podrán salir victoriosos.

Muerte a la dictadura del Master: Los jugadores que controlen a los protagonistas poseen medios para oponerse a la voluntad del Maldito Narrador. De hecho, oponerse a su voluntad es la única forma de lograr que sus protagonistas sobrevivan.

Bolsillo mortal: Tanto el manual de juego como las fichas de los protagonistas están en formato pocket, para una mayor portabilidad. De hecho, si imprimis estas hojas por las dos caras, os saldrán dos manuales completos ^_^.
Por último, aclarar que este juego utiliza una baraja de cartas como método de introducir el azar.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

Para crear un personaje reparte 24 puntos entre tus atributos (máximo 10, mínimo 3): **Reflejos** (moverse, sentidos), **Astucia** (engañar, reparar), **Fortaleza** (golpear, resistencia) y **Personalidad** (tesón, ligar).

Después reparte 40 puntos entre tus habilidades (máximo 10 puntos por habilidad). Puedes inventarte las que tú quieras, siempre y cuando pertenezcan solamente a una de estas categorías:

Atléticas: forzado, jugador de futbol, rápido escapando... Reflejan tu forma de moverte o pelear.

De lógica: perspicaz, hábil con los números... Reflejan cómo, y en que detalles de fijas.

De personalidad: impasible, más cabezota que una mula... Reflejan tu forma de ser.

De conocimientos: historia local, medico de pueblo, mecánico... Reflejan algo que sabes.

De comunicación: persuasión, seducción... Reflejan cómo te comportas con los demás.

Por último, calcula tu **Defensa** (Reflejosx2 +5), tu **Salud** (Fortaleza x5), tu **Suerte** (Astucia x1), y tu **Aguante** (Personalidad x5).

RESOLUCIÓN DE ACCIONES

Cuando queremos realizar una acción peligrosa o emocionante, el Narrador nos dirá que Estilo es el que deberemos empear, y que habilidad es la más adecuada. Luego saca una carta y suma el valor que marque con los otros rasgos.

Valor	Dificultad
12	Fácil.
15	Normal.
18	Complicado.

Valor	Dificultad
21	Difícil.
24	Muy difícil.
27	Casi imposible.

Si el valor obtenido es igual o superior a la dificultad que dicte el Narrador, o a la tirada que realice el personaje rival (en caso de una competición), lo habremos logrado. Generalmente actúa primero aquel protagonista que sea más Discreto, si hay empate, decididlo tirando un dado.

En caso de una confrontación física (una pelea, un tiroteo, etc.), la dificultad a superar será la Defensa del rival, y la diferencia indica la salud perdida.

También hay que tener en cuenta la ayuda y condiciones del enfrentamiento: si el Narrador considera que hay ventaja podrá sumar +3, o +6 o +9, a tu tirada, o a tu Defensa, ¡o a la de tu rival!

Nombre: _____
Fortaleza: _____ Astucia: _____
Reflejos: _____ Reflejos: _____
Defensa: _____ Suerte: _____
Salud: _____ Aguante: _____

Habilidades	Tipo	Nivel

Inventario (Sigue por detrás):

Nombre: _____
Fortaleza: _____ Astucia: _____
Reflejos: _____ Reflejos: _____
Defensa: _____ Suerte: _____
Salud: _____ Aguante: _____

Habilidades	Tipo	Nivel

Inventario (Sigue por detrás):

Nombre: _____
Fortaleza: _____ Astucia: _____
Reflejos: _____ Reflejos: _____
Defensa: _____ Suerte: _____
Salud: _____ Aguante: _____

Habilidades	Tipo	Nivel

Inventario (Sigue por detrás):

Nombre: _____
Fortaleza: _____ Astucia: _____
Reflejos: _____ Reflejos: _____
Defensa: _____ Suerte: _____
Salud: _____ Aguante: _____

Habilidades	Tipo	Nivel

Inventario (Sigue por detrás):

Nombre: _____
Fortaleza: _____ Astucia: _____
Reflejos: _____ Reflejos: _____
Defensa: _____ Suerte: _____
Salud: _____ Aguante: _____

Habilidades	Tipo	Nivel

Inventario (Sigue por detrás):

Nombre: _____
Fortaleza: _____ Astucia: _____
Reflejos: _____ Reflejos: _____
Defensa: _____ Suerte: _____
Salud: _____ Aguante: _____

Habilidades	Tipo	Nivel

Inventario (Sigue por detrás):

Nombre: _____
Fortaleza: _____ Astucia: _____
Reflejos: _____ Reflejos: _____
Defensa: _____ Suerte: _____
Salud: _____ Aguante: _____

Habilidades	Tipo	Nivel

Inventario (Sigue por detrás):

Nombre: _____
Fortaleza: _____ Astucia: _____
Reflejos: _____ Reflejos: _____
Defensa: _____ Suerte: _____
Salud: _____ Aguante: _____

Habilidades	Tipo	Nivel

Inventario (Sigue por detrás):