

# BARRIO XINO

Un juego de rol chungo, mu chungo



La Factoría de Ideas

# BAIRRIO XIÑO

Un juego de rol chungo  
Mu chungo



Cedido, adelgazado, pasado a PDF  
y colgado en la Red por Kronovader

Sergi Latorre

### Los que se lo han currao

**Escrito:** (se ve que saburria el shaval) por Sergi Latorre.

**Ilustraciones chistes:** (po llamahas de alguna manera) de Sergi Latorre.

**Ilustraciones personajes:** (questas si que molan) de Sergi Domenech Casas.

**Entintado:** (a vé si podemo arreglarlo un poco) de Josep Andreu «Cabezas cortadas» Latorre.

**Diseño y maquetación:** (Hay que vé, pobresillos) Dinamic Duo, Kay, Javier Pérez Calvo y Daniel Sánchez.

**Diseño de la papela:** (con Jaedaniels lo celebramos) de Dani «UHHHAH!» Prieto.

**Soporte informático:** (el escaner, coño, el escaner) de David «Jinix» Jimenez y Enrique Sánchez.

**Traducción y adaptación:** (que pasó a limpio, vaya) por Jordi «El Engendro» Castells.

### Kiero dar las gracias a

**Yordi Simon** por su sistema de priva y colocamiento (que bien te lo habrás pasao documentandote, bandarra).

**Dani Pietro** por poner sus conocimientos informáticos y su dni al servicio deste juego.

**Yordi Gayardo y Pera Puch** por el playtestin.

**Simon Losano** por emborracharme la noche que salió la idea:

A mi **Esperansa** por sus ideas sobre el rol ("¿Y de marsianos, ya hay?").

**Josep Andreu Latorre** por su trabajo con el 08; a **Aleccis** por su juego de tablero (la semilla).

**Yordi Castells** por su trabajo de "adaptación".

**David Jimenes** por el soporte informático.

**Luis Antonio Torres** "peichmeiker" porque Cron sigue velando por nosotros.

*Gracias tambien a **IvÁ** y a toda la peña que mapollao en ef.fe proyecto (que sois mushos; gracias a toos). AHÍ Y Tambien gracias por la inspiración a mis colegas, que son unos kinkis, y al club de rol AJJRR de Reus y al club hermano Gunthang de Andorra por sé los dos mes kun club.*



colección dosdediez nº1

Publicado por **La Factoría de Ideas**, C/Pico Mulhacén, 24.  
Pol. Ind. El Alquitón. 28500, Arganda del Rey. Madrid. © por esta edición  
teléfono: 91 870 45 85 [www.distrimagen.es](http://www.distrimagen.es) e-mail: [factoria@distrimagen.es](mailto:factoria@distrimagen.es)

Primera Edición: **Enero de 2000**

Segunda Edición: **Julio de 2001**

**La editorial autoriza a fotocopiar las páginas 65 y 66 de este libro para uso personal.**

© 2000 **Sergi Latorre**. © 2000 por esta edición **La Factoría de Ideas**. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción sin el permiso escrito de la editorial, excepto si es con la intención de escribir reseñas. Todos los personajes, nombres, lugares y textos mencionados en este libro son propiedad intelectual de **Sergi Latorre**.

La mención o referencia a cualquier otra compañía o producto en estas páginas no debe ser tomada como un ataque a las marcas registradas o propiedades intelectuales correspondientes.

**Debido a su temática, este producto se recomienda sólo para lectores adultos.**

# BARRIO XINO

Un juego de rol chungo  
Mu chungo

## INDISE

<b>Introito</b>	<b>7</b>	•De farra salvaje	26
<b>Unas notillas</b>	<b>7</b>	•Pá cohones los mio	28
<b>Creasion de pejotas</b>	<b>8</b>	<b>La ley de la calle</b>	
•Ficha polisial	8	<b>en fastfut</b>	<b>30</b>
•Caracteristicas	10	•El conzepto	30
•Curriculum	10	•Creasion de la papela	30
•Habilidad de conosimientos	10	•El reglamento, pero en canijo	30
•Habilidad física	12	•La tirada de dados sin dados	32
•Habilidad perseptivas	12	•El combate	34
•Las profesione	12	•Últimos detalles	35
•Resistencia	15	<b>Ambientasión</b>	<b>36</b>
•Resistencia a sustancias	16	<b>Peña Shunga</b>	<b>38</b>
<b>La ley de la calle</b>	<b>18</b>	<b>Ideas de aventurillas</b>	<b>44</b>
•Las tiradas	18	<b>Módulos</b>	
•Los piños	20	—Operasion Dragon	48
•Reflejos	21	—Octopusi y tó	52
•El daño	22	<b>Fisha</b>	<b>65</b>
•Inconsiensia y recuperasión	24	<b>Carnetes</b>	<b>66</b>
•El espíritu de superasion	24		
•Entrenar las habilidades	24		

# BARRIO XINO

PUÉ SI, OSCHE...  
QUE PARESE QUE HAY  
UN JUEGO DE ROL QUE  
VA DINTERPRETÁ A LA  
FLÓ Y NATA DEL  
CHINO...

¿JUEGO  
DE  
ROL?

ROLE PULLIN GUEIM, O  
ARGO ASÍ... UNA COSA MU  
RARA A LA QUE  
JUEGA LA JUVENTÚ...

ASÍ VAL  
PAÍS, COÍSO  
...

PUÉ ESO.  
EL JUEGO STÁ  
AMBIENTAO EN LACTUA-  
LIDÁ, Y LOS PEJOTA  
PUEDEN SÉ XORISOS,  
PUTAS, GUARDIASIVILE...

¿LO JOVENE  
DAORA SON GIUPOYA  
U QUE? SI TUVIERA YO  
VENTE AÑO MIBA A  
ESTAR ASIENDO  
LA MONJA...

...Y AT-TA  
MONJAS HAY,  
TU!

ESCALERA  
DE  
COLÓ.

YA A VUELTO  
A GANÁ EL  
MU CABRÓN...



## INTROITO

Et.te juego que tienes en las mano mu, mu serio, no é. De esho, la idea nació una noshe de borraquera a causa de una lamentable confusión, pero que coño. Así aparecen las ideas geniales y las partidikis de playtesting fueron de pitufa, asin que, ala, toma manual básico.

En él encontrarás todo lo que nesesitas para jugar partidas interpretando shorisos, guardiasivile, shuloputas y putas propiamente dishas, así como un innovadó sistema

tema "redusió" pa podé jugá en cualquíé sitio (en el bar, el asilo, la comisaria...).

Et.te juego no é para menore y mentes retrógada y poco abiertas a conceptos algo fuertesillos (de esho, et.te juego no é aconsehable para nadie con dos deos de frente). Y, pese a hablá de droga, secso i rocanrol, no se pretende aser de et.tos temas ni apología ni crítica. Simplemente, et.tan ahín (que lo sepais los de siempre; Y ellos ya saben a quien me refiero).

### EL AUTÓ.

Empesao a finales del 97. Acabao a prinsipios del 98 (acabao describí, claro, quentre pitos y flautas hemos tardao má de un año en editarlo).

## UNAS NOTILLAS

### ¿Que é un juego de rol?

Pue eso. Un juego. Y rol. Un juego de rol (Parese mentira que seas tan capusho).

### ¿De que va et.te juego?

De la vida un dia cualquiera en alca-meco, en las Ramblas de Barcelona o lavapies de Madrí... de ir tirando, vaya. Aki se tiran dados de 10.

### ¿Para quien va dirigido?

Para diretores de juego mu perros que no tengan ganas de describir y para los típicos jugadores revientapartias. Con et.te juego no sólo no reventanan la partida sino que lanimarán i le darán sabor.

### ¿Para quien no va dirigido et.te juego? ¿Deberian leelo, a pesar de to?

Para tiernas mentes infantiles y para paranoicos-conservadores-fascistoides que vean et.te juego un instrumento del diablo o (lo que mas jode) un medio para chotearse en la cara de la sociedad, de los estamentos ofisiales y de nosotros (y ellos) mismos.

Aunque si se lo quieren leer, adelante. Son ellos los que prohíben, no nosotros.

### ¿Firmara el autó ejemplare?

Lo siento, et.toi mu ocupao. Pregunta a mi secretaria si te quiere dar hora.

# Creación de Pejotas

Los protas del tinglao, vaya

En esta sección vamos a explicar cómo rellenar la ficha policial y el curriculum de nuestro héroe (la ficha está al final, ya sabes: autorizada su reproducción para uso personal, etc...)

## FICHA POLICIAL

**NOMBRE:** Aquí ponemos el nombre del pejota.

**EN CASO DE ACCIDENTE AVISAR A:** y aquí el del jugador.

**EDAD:** Para saber la edad del pejota, usaremos la siguiente tabla (la tirada de dado es por si se quiere hacer aleatorio; yo no lo aconsejo).

EDAD	
IDIO	RESULTADO
1	Puto crío (0-17 años)
2-3	Jovensillo (18-30 años)
4-5-6	En la flor de la vida (31-40)
7-8	Maduro (41-55 años)
9	Abuelete (56-67 años)
10	Matusalén (68...af.ta que Dió lo llame a su presencia)

**RASA:** Este dato no es importante en una sociedad tan tolerante y liberada como la nuestra (sic). Pero bueno, aquí va la tabla (incluye también la tabla de nacionalidad).

RASA	
IDIO	RESULTADO
1	Xino
2	Blanco
3-4	Negro
5-6	Moro
7-8	Gitano
9-10	Sudaca

NACIONALIDAD	
IDIO	RESULTADO
1-2	Español
3-4	Polaco
5-6	Vajco
7-8	Guri
9	Solivista
10	Otros

**ASPECTO:** Pue eso. Pa que nos agamo una idea del notas.

**PROFESION:** Et. te dato e importante porque define las habilidade del pistusin. La lit. ta et. tá en la pag 12 (donde se splica como rellená el curriculum).

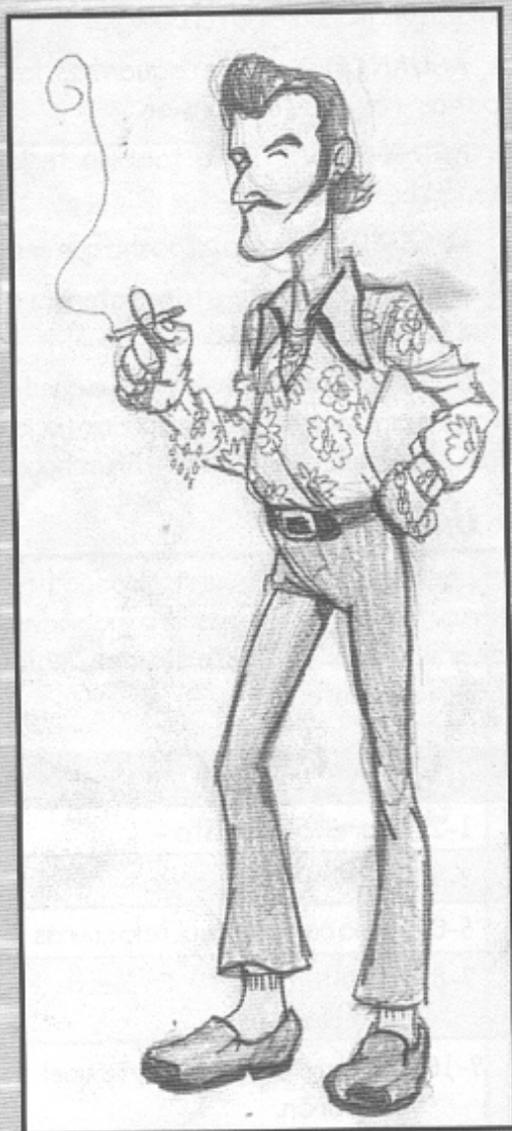
**VISIOS:** Aquí esplicaremo de que pie cojea el bisho. La elección é de libre albedrío, pero, de toas formas, ahí va una lit. ta (no et. tan todos los que son, ni son todos los que et. tan):

**ANTESEDENTES:** Unaves mas, agut. to del consumidó, aunque adjuntamo una lit. ta para los que no et. tén inspiraos:

Y por ultimo dos fotikis, de cara y de perfi.

TABLA DE VISIOS	
IDIO	RESULTAO
1	Tabaco
2	Priva
3	Petas
4	Patatas bravas
5	Bola de dragon
6	Farlopa/ Rulas
7	Jako
8	Tragaperras/ Bingo
9	Tebeos
10	Nesquit

TABLA DANTESEDENTES	
IDIO	RESULTAO
1	Asesinato
2	Robo
3	Violasion
4	Trafico destupefasientes
5	Atraco a mano armada
6	Vandalismo callejero
7	Desacato a lautoridá
8	Fraude fiscal
9	Afisionao al karaoke
10	Universitario disquierdas



## CARACTERÍSTICAS

Para determinar éstas, tira 7d10 teniendo cuenta que el valor máximo es 21 y el mínimo 9 (Bueno, al revés, pero ya se siente, ¿no?) y, una vez esho el total, reparte los resultados como a ti te parezca entre las características. Las características son:

**CACHAS:** La fuerza física que corre por tus venas.

**MAÑA:** Lo bien que te currabas los trabajos manuales en el colegio.

**AGUANTE:** Lo que aguantas las ostias y algunas sustancias.

**PERSEPCIÓN:** ¿Tú también te lo tengo que explicar?

**LUSES:** Lo listo o lo gilipoloso que eres.

**MALASTIA:** ¿Tú eres resistente a que te toquen lo güevo.

**GÜEVO:** ¿Tú eres resistente a que te toquen la malaostia... no, no, es broma (ja, ja, ja). ¿Tú eres el que define tu valor y tus cojones.

## CURRÍCULUM

Las habilidades del currículum no tienen mínimo pero sí un máximo (habilidades de grado diez "10"). Así es la idea con la tabla siguiente:

GRADO	HABILIDAD
1-2	Pardillo - novato -
3-4	Afisionao - apañado -
5-6	Telo curras, xaval, telo curras
7-8	De pitufa, osche. Un fuera de serie.
9-10	Cágate lorito. Ma arte que Camarón.

Las habilidades se dividen en tres grandes grupos o áreas: Conocimientos, Habilidades físicas y Habilidades perceptivas.

Estos grupos básicos tienen un grado de habilidad, y se pillan tal cual:

**Conocimientos:** (percepción + luses) / 2

**Habilidades Físicas:** (cachas + maña + aguante) / 3

**Habilidades perceptivas:** Percepción y gustos.

Cuando tengamos el grado de estos grupos básicos (si no sabes calcularlo pídeselo a un adulto) podremos conocer el grado de cada habilidad concreta. Cada habilidad tiene al lado un modificador negativo, que indica la dificultad de la disciplina. Nuestro grado en habilidad será el grado base a la que pertenece la habilidad menos (-) el modificador que indica la dificultad de la misma (es decir, si tenemos de grado base en Habilidades perceptivas 7, tendremos en conducción - dificultad de -2 = 5 // - ualall-).

## HABILIDADES DE CONOCIMIENTOS

**Burocracia (-2):** Pasa eso. Mucho fino y muy señero.

**Callejeo (-1):** Habilidad con la que te deslizas con seguridad por callejas cual gato en celo (usa, lo bien que te mueves y conoces las calles, pero sin tanto gato ni tanta ostia).

**Cantar (-1):** Cantar... pero cantar de verdad (nada de ir con el cuento a la poli).

**Chapusas (-2):** Esta habilidad separa a maquiver de Pepe gotera y Otilio.

**Cuento (-1):** Para ver lo bien que se da el arte dramático (-"Ke va, señó poilisia, si uté sesta confundiendo, yo ya miba a casa").

**Culturilla (-2):** Que pasa, qe vas de listo, gilipollas?

**Empresariale (-3):** Fundamentá pa que te montes tus "Bisnes".

**Esplosivos (-3):** Ya sabes tu de que va. Al fin y al cabo, ya has jugao antes a rol, no?

**Idiomas (-2):** Pue eso: mírate la tabla que tinteresa (la segunda columna indica el número de lenguas que sabe hablá el Pejota y la tersera lo bien que las habla).

**Juegos d'asar (-2):** Desde'l Mas al Magic.

**Pipas y otras herramientas (-2):** Habilidad con armas de fuego (Ere mu xungo tu, xaval).

**Primeros auxilios (-2):** Ya sabe... torniquetes, sacá muelas ...

**Sedución (-2):** Indica lo que te cuesta pillar cacho con el secso contrario.

**Siensias (-3):** La que quiera el señó: desde bioqumica nucleá a las siensias oculta.

TABLA DE IDIOMAS

Grado de habilidad	Nº lenguas Ke sabe hablá	Dominio de la lengua
1	1	N
2	2	1N, 1M
3	2	1N, 1B
4	3	1M, 1N, 1B
5	3	2N, 1B
6	4	1M, 2N, 1B
7	4	2N, 2B
8	5	1M, 3N, 1B
9	5	3N, 2B
10	6	1M, 3N, 2B

M: nivel malo, chapurreao.

N: nivel normal. Po bueno.

B: nivel Bueno. A ligá con las giris.



**Supervivencia (-2):** Pa vé si ere ma difilsil de matar quel malo duna película de miedo.

### HABILIDADE FÍSICA

**Habilidad atléticas (-1):** Saltá, trepá, jugá a boleibol...

**Armas blancas (-1):** Cushillos, sirlas, asucarillos, bates de beisbol...

**Bailoteo (-1):** Venga, a vasilá a la discoteca.

**Chorisar (-2):** Todo un arte. De derobar birras en un supermercao a una cartera en un consierto.

**Deportes (2):** Si hay alguien que sepa de que va et.to del deporte y la vida sana, ke porfavó se lo comuniqué al autó deste juego (É argo de las olimpiadas, no?).

**Folleteo (-1):** La seduccion e una cosa, pero luego... te lo curras en el catre, ein?

**Lansar (-1):** Pa jugar a los dardos o a la petanca.

**Ostias (-1):** Pavé si eres un mierda o el primo de brusli.

**Reflejos (-1):** Aquiliouá. Pa esquivá lo golpe.

### HABILIDADE PERSEPTIVAS

**Alevosia y nocturnidá (-1):** Como te mueves en loscuridá de la noshe y el silencio.

**Buscar (-1):** La caja fuerte, por ejemplo.

**Conduccion (-2):** pa aser carreras por la diagonal o la gran via.

**Ocultar (-1):** El botin dun robo, por ejemplo.

Todo seria asi de facil... sino fuera por la influencia de la profesion del pejota en las habilidade. Esta influye así:

Cada profesion viene seguida de una lit.ta de habilidade propias de la mim.ma. En esas habilidade, el pejota no solo no sufrirá el modificadó negativo de estas sino que, a veses, tendrá un bonificadó y todo (que se suma al grado base de la habilidá). Otras veses, por contra, puede que se sufran modificadores negativo si se pertenese a un determinao colectivo. Se puede tené má de 1 profesion. Que lo sepas.

### LAS PROFESIONE

**Artit.ta callejero:** (Puede sé actó de mimo, músico, bailarín...) Cantar, cuento, culturilla, Idiomas, supervivencia, habilidade atléticas, bailoteo, reflejos.

**Artit.ta porno:** habilidades atleticas, deportes, folleteo.

**Asasino a sueldo:** Explosivos, pipas y otras herramientas, armas blancas, lansar, ostias, alevosia y nocturnidá.

**Barman:** (Ded.de currante de shiringuito en la costa a bar dabuelos, franfur...) Empresariales, burocrasia, cuento, culturilla, juegos dasar.

**Basurero:** Callejeo, supervivencia, lansar.

**Borrasho:** (no é una profesion, pero dedicas todo tu tiempo al vino) callejeo, cantar(-8), cuento, reflejos(-6), conduccion(-5).

**Butanero:** Callejeo, chapusas, habilidade atléticas, folleteo.

**Camello:** (que la vida et.ta mu dura, shaval) callejeo, cuento, reflejos, ocultar.

**Camionero:** Chapusas, culturilla, Idiomas, primeros auxilios, conducción.

**Cantante de fiestas de barrio:** (opsionalmente, se puede sé el que toca lorganillo) Cantar, cuento, culturilla (musical), bailoteo, reflejos (pa esquivar los tomates).

**Chapero:** Callejeo, cuento, seducción, folleteo.

**Cura:** Burocrasia, cuento, culturilla, Idiomas, ostias (consagradas!).

**Dibujante de comics:** Burocrasia, cuento, culturilla.

**DrajKuin:** Callejeo, cantar, cuento, culturilla (musical), seducción, bailoteo.

**Empresario:** Burocrasia, cuento, empresariales.

**Etudiante:** Culturilla, Idiomas, juegos dasar, siensias, bailoteo.

**Ganster:** (miembro de un grupiki organisao: la mafia, la camorra, los 3 tenores... Puede ser un matón, asesino o guardaespaldas) Callejeo, esplosivos, pipas y otras herramientas, armas blancas, ostias, alevosia y nocturnidá.

**Gigoló:** Cuento, culturilla, seducción, bailoteo, folleteo.

**Guardia siví:** Burocrasia, callejeo, esplosivos, pipas y otras herramientas, armas blancas (porra), ostias, conducción.

**Inmigrante ilegal:** (a de sé de otro paí, clarostá) Cuento, culturilla, Idiomas, supervivencia, reflejos, alevosia y nocturnidá, ocultar.

**Jubilao:** (a de sé abuelete o matusalén, eh?) Culturilla, juegos dasar, armas blancas (gayata), habilidade atleticas (-1), folleteo (-2).

**Macarra:** Callejeo, cuento, seducción, armas blancas, ostias.

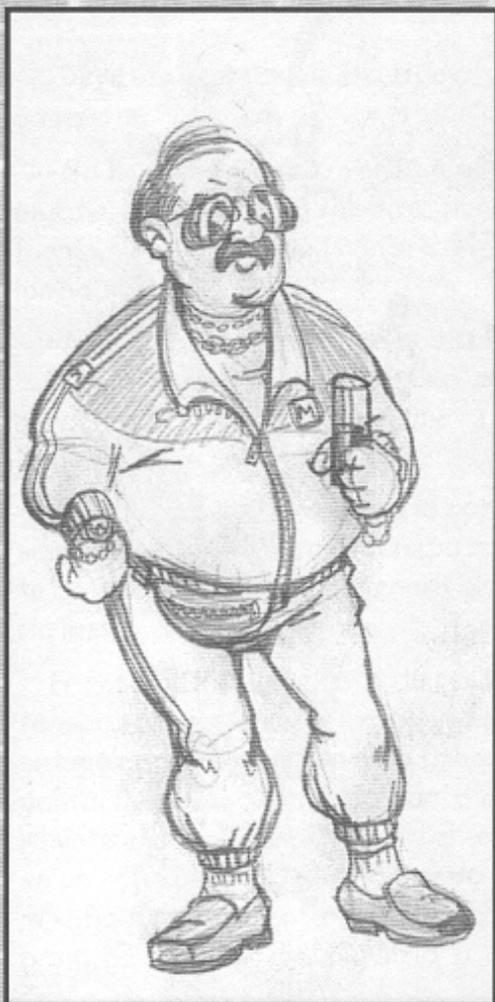
**Mendigo:** Callejeo, chapusas, cuento, supervivencia, reflejos.

**MensaKa/ Repartidó:** Callejeo, supervivencia, reflejos, conducción.

**Monja:** Cantar, cuento, culturilla, primeros ausilios, ocultar.

**Obrero:** Chapusas, juegos dasar, habilidades atléticas, reflejos.

**Polisia:** (urbano, nasional, moso...) Burocrasia, callejeo, chapusas, cuento.



## CREACIÓN DE PEJOTAS

pipas y otras herramientas, armas blancas (porra), ostias, conducción.

**Presentadó de realiti-chou:** Cuento, culturilla, Idiomas.

**Putá:** Callejeo, cuento, seducción, folleteo.

**Relaciones publicas:** (de discoteca, pap...) Callejeo, cuento, seducción, baileto.

**Sectario:** (Puede sé cualquier tipo de secta: de del Are-crisna al opus) Cuento, culturilla, siensia (ocultas).



**Segurata:** Pipas y otras herramientas, habilidade atléticas, ostias.

**Shoriso:** (atracadó, carterit,ta, Revientapiso...) Callejeo, chapusas, cuento, pipas y otras herramientas, armas blancas, chorisar, ostias, alevosia y nocturnidá.

**Tacsista:** Callejeo, chapusas, culturilla, conducción.

**Timadó:** (a gut, to del cliente: Trilero, adivinadó, tahur, político...) Callejeo, cuento, juegos dasar, chorisar, reflejos, ocultar.

**Travet-ti:** Callejeo, cuento, folleteo.

**Vendedó de cupone:** (a de tené, como macsimo, 2 o 3 de persepsion. A parte desto, cuatro habilidade a escogé).

Ademá de las habilidade própias del ofisio, hay otras que dependen del turbio pasao del pejota:

**Ex-legionario:** Chapusas, culturilla, explosivos, pipas y otras herramientas, supervivensia, habilidade atleticas, armas blancas, ostias, alevosia y nocturnidá, conducción.

**Ex-presidiario:** Chapusas, cuento, juegos dasar, supervivensia, ostias, reflejos, ocultar.

**Miembro de tribu urbana:** Jevis, punkis, jipis, rokers, eskins, makineros, poperos, raperos, rastafaris, mods, cumbayás, jugadores de rol...todas valen. Tiene las ventajas lógicas de pertenecer a un colectivo, pero las desventajas son que puedes ser currado por otros "colectivos" i que las "gentes bienpensantes" no harán honor a su nombre contigo (la madre que los parió...).

TABLA DE RESISTENCIA Y ESTADOS DE SALÚ

Aguante	PJ	PR	de pitufa	No hay doló	Agg...	!c!
2	Pffff!	8	8-7	6-5	4-3	2-0
3	Mierdatio	12	12-9	8-7	6-4	3-0
4	Ya ves...	16	16-13	12-9	8-5	4-0
5	Fueno...	20	20-16	15-11	10-6	5-0
6	Cachillas	24	24-19	18-13	12-7	6-0
7	Cuadrao	28	28-22	21-15	14-8	7-0
8	Una máquina letás	32	32-25	24-17	16-9	8-0
9	Chachenagüer	36	36-28	27-19	18-10	9-0

Una ves acabao todo esto, solo nos queda repartir 6 puntos entre las habilidades según nos apetiesca (por cierto, que las líneas que hay debajo de algunas habilidades sirven para concretar más sobre lo que conosen esa habilidad. Por ejemplo, al debajo de deportes, se puede poner que del barsa).

### LO QUE LLEVAS ENSIMA

Aki tenemo capuntar las pruebas que podrian llevarte al taieg... digo, las cosa que llevamo de equipo en los bolsillo y tal...

### RESISTENCIA

La resistencia é lo que define nuestro aguante al daño físico (ostias, tiros a bocajarro, collejas...) y se obtiene multiplicando por 4 el aguante. Además, dependiendo del estado de salud del pejota, sufriremo penalizaciones a nuestro tras tiradas. El estado de salud se describe a continuación y sobtiene en la tabla de resistencia.

-De pitufa: ya ves... pue eso. El pejota, como si ná.

-No hay doló: Pues la verdá é que el pejota a resibió de valiente, pero fueno. Mas corriás da l'hambre. -1 a las habilidade.

-Agg...: Jodee ... La cosa se complica. Mejó ir a la casa socorro mas sercana. O a la UVI directamente. -3 a las habilidade.

-!c!: ay ay ay ... a meno que la cosa sarregle, ma vale avisá a un cura pa que te dé la tremenda unsión ... sic transit gloria mundi. -5 a las habilidade.

Er resultado de lo punto de resistencia y estados de salud lo ponemo en su lugar correspondiente en la ficha, y gastá. Dependiendo de los puntos de resistencia que tengamo, estaremos en un estado o en otro y sufriremo el modificación pertinente (ma fasil que ganá en un test d'inteligencia a un fasha).

## RESISTENCIA A TODO TIPO DE SUSTANCIAS

La resistencia a todo tipo de sustancias depende también de la aguantante, y sobtiene con la siguiente operación: aguantante + 1d10/2, y el resultado multiplicado por 4. Pero en este caso no define nuestra aguantante al daño físico sino nuestra resistencia a sustancias tóxicas y/o sicótropicas tales como alcohol, las drogas ... etc.

Alguás que en la sección de resistencia, el pejota puede pasar por estas de colocamiento que comportan modificaciones negativas a la habilidad (o positivas, vaya usted a saber). Los estos salen en la siguiente tabla y se apuntan en la fichiki:

- **Et to no sube:** O no sube, o no tira... Sea lo que sea, el pejota como una rosa. A vé si labrán timao?

- **Nostamal, no :** Empieza la fiesta. El pejota yasta coloaete y se lostá pasando bien. -1 a las habilidades.

- **Jajajajaja:** ¡La madre que lo parió! ¡El pejota se lostá pasando en grandel

¡Pue ná, que no decaiga! -3 a las habilidades.

- **Boarrg! / bibl!....:** Tás pasao, xaval. Si vas de priva, has eshado la primera y la desimoquinta papilla. Si vas dotra cosa, et tás mas paranoiao que stela plateada. -5 a las habilidades.

A -25 puntos, coma etílico si é de priva, sobredosis si é de jako, o atontao pa toa la vida si é dotra cosa.

## EJEMPLO DE FISHA

Y ahora, pa que no se diga, un ejemplo:

El heroe de esta historia se va a llamar Avelino "EL maño", y es un abuelete jubilao que, pa sufragá sus gastos (con la pensión no le llega al bicho) vende sus servicios como asesino profesionás. Así, en la fisha polisial, pondremo que é de edad matusalén, rasablanca y nasonalidad ep.pañola, aspecto cascao y profesion jubilao y asesino a sueldo. Como visios pondremo el jeres, el coñá, las patas bravas de "Casa Paco" y unos sigarrillos mu raros que hase su nieto que güelen mu bien. No tiene antesedentes (pobre pero honrao).

TABLA DE RESISTENCIA A SUSTANCIAS

Aguantante	PJ	Prtts	Et to no sube	Nostamal, no...	Jajaja!	Boarrg!....
2	JaJaJaJa!	8	8-7	6-5	4-3	2-0
3	Pichafloja	12	12-9	8-7	6-4	3-0
4	Shicolait	16	16-13	12-9	8-5	4-0
5	Oletugüevo	20	20-16	15-11	10-6	5-0
6	Farrero	24	24-19	18-13	12-7	6-0
7	Peloenpesho	28	28-22	21-15	14-8	7-0
8	Esponja	32	32-25	24-17	16-9	8-0
9	Bestia parda	36	36-28	27-19	18-10	9-0

Tiramos 7d10 y los repartimos entre sus características, tal casi: Cachas 4, maña 6, aguante 8, persepsi3n 2, luses 4, malaostia 2 y güebos 9.

Así, vemo que, aunque no está mu fuerte y tiene cataratas, é mañoso y resistente. No é especialmente inteligente, pero tiene musha sangre fria y má cohone quel capitan trueno.

En el currículum, vemo que tiene nivel 3 en conosimientos, 6 en habilidade físicas y 2 en habilidade perceptivas. Una ves restao del nivel base el modificad3 de cada habilidás, vemos que no sufre penalizaci3n en culturilla, juegos dasar, armas blancas (gayata), Esplo-

sivos, pipas y otras herramientas, lanzar, ostias y alevosia y nocturnidá. Sufre penalizaci3n, pero, en habilidades atleticas (-1) y folleto (-2) (que ya nostamos pa estos trotes).

En el apartao de equipo, lleva encima: una gayata, un esmitangües del 38, un rifle desmontable AR-7 con mira telescopica, una navaja mariposa y una estampita de la virgen del pilar. Tiene Resistencia 32 (aguante X4) y Resistencia a todo tipo de sustancias 32 tambien (aguante 8+1d10-8-/2 y et.to murtiplicao por 4).

La ficha queda tal que así:

**BARRIO XINO**

FICHA POLIGUN

NOMBRE A VELLINO: EL MARI  
 EN CASO DACCIDENTE AVISAR A: PAGO  
 EDAD: MATUSALÉN ASPECTO: CAJEAO  
 PROFESION: JURILAO Y ASASINO B. BUELOO  
 VISOS: JEBBES, GORLA, CATATAS Y PELIAS  
 ANTECEDENTES PENALES: NO TIENE

CACHAS 4    MAÑA 6    AGUANTE 8    PERSEPSI3N 2    LUSES 4    MALAOSTIA 2    GÜEBOS 9

**CURRÍCULUM**

<b>CONOSIMIENTOS</b>	<u>3</u>	<b>HABILIDADES FÍSICAS</b>	<u>6</u>
BURROCLASA	---	HABILIDADES ATLETICAS	<u>-1</u>
CAJETO	---	ARMAS BLANCAS	---
CANTAR	---		---
CHUFAS	---	RAPILETO	---
CUENTO	---	CHORTIZAS	---
CULTURILLA	---	DEPORTES	<u>2</u>
EMPRESARIALES	---		---
ESPOLIVOS	---	FOLLETO	---
ISOLWAS	---	LANEAR	---
	---	OSTIAS	---
JUEGOS DASAR	---	RELEJOS	---
	---		---
PIPAS Y OTRAS HERRAMIENTAS	---	<b>HABILIDADES PERCEPTIVAS</b>	<u>2</u>
<b>GAYATA</b>	---	ALEVOSIA Y NOCTURNIDAD	---
	---	BUSCAR	---
PRIMEROS AUXILIOS	---	CONCESSION	---
SEDUCCION	---	COALTAR	---
SINIASAS	---		---
SUPERVIVENCIA	---		---

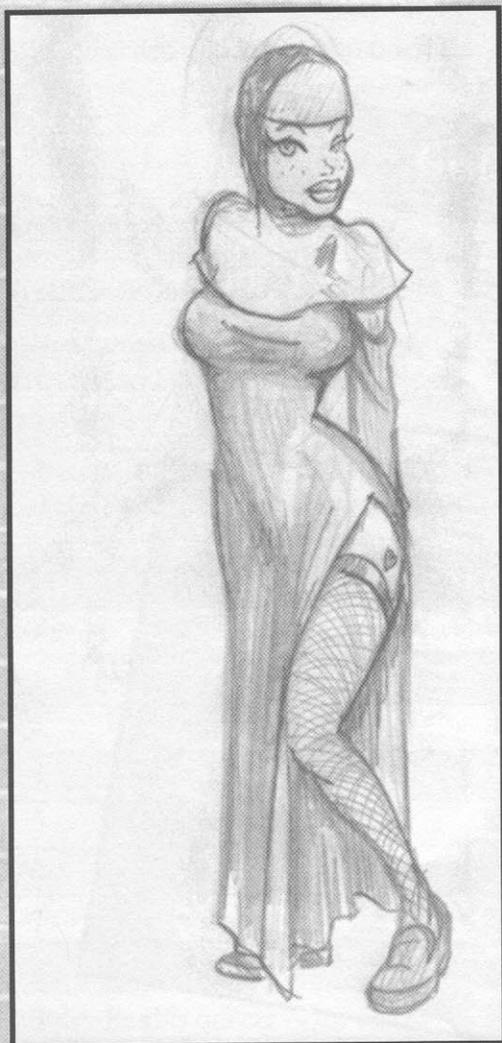
RESISTENCIA  
 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 10 11 12 13 14 15 16 17 18  
 19 20 21 22 23 24 25 26 27  
 28 29 30 31 32 33 34 35 36  
 37 38 39 40

RESISTENCIA A SUSTANCIAS  
 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 10 11 12 13 14 15 16 17 18  
 19 20 21 22 23 24 25 26 27  
 28 29 30 31 32 33 34 35 36  
 ET.TO NO SUBE  
 NOSTARVAL NO.  
 JASARAJAM  
 BARRIO EL B.

LO QUE LLEVAS ENCIMA:  
 ESMITANGÜESON \_\_\_\_\_  
 DEL 38 \_\_\_\_\_  
 GAYATA \_\_\_\_\_  
 RIFLE AR 7 \_\_\_\_\_  
 NAVAJA \_\_\_\_\_  
 ESTAMPITA \_\_\_\_\_

# La Ley de la Calle

## Uséase, el Reglamento



### LAS TIRADAS

En et-to de los juegos de rol, se suelen tirá dados para sabé como se lo curra el pejota. En et-te juego en concreto, para realizar una acción, se tira 1d10, tratando dobtener un resultado iguás o menó al grado de nuestra habilidades (ojo ques difisil,eh?). Por si acaso te ponemo un ejemplo mu bonito:

Una soleá mañana de mayo, Avelino "el maño" Pasea distraido por las rambla. Se aserca curioso at-ta un grupo de gente, donde puede vé como un extraño personaje mueve unas cartas ensima duna caja a la vos de "¿Dondestá la sota?¿Dondestá la sota?". «Anda, Pue mira, voy a probá " se dise nuestro heroe. Asin ke sapuesta sinco billete a una carta ante ladmirasion del publico alli congreao (Er jugadó tira entonses 1D10 utilizando l'habilidás de "Juegos dasar", de la ke tiene grado 3 -musha fe-. Saca un sais, con lo que falla la tirada). "Lo siento, ha fallao. ¿Quiere volvé a prová?" Le dise su interlocutó. "Pue venga, sinco billete má!" Esclama el gallardo ansiano, aplaudido por el

gentio (vuelve a tirá el jugado 1D10, sacando esta ves un 4. Casi, pero no). "Las cagado otra ves, abuelo. Quiere volvé a probá?" Comenta malisiosamente el mu bergante. "Pue sí, pero con otro juego" Dise Avelino sacando su esmit an güeson del 38 ante el alboroto y la estupefacción de la peña. "Si te vuelo los güebo dun tiro, ganas tu. Pero si te perdono gano yo y entonses me devuelves la pasta".

Ante semejantes condisione, el truhan coje los dies billetes y alarga el brazo asia el entrañable Avelino. "Toma, Toma, pa tí."

Pero no llega a acabá la frase. Un estampio rompe el silencio y el malvado timadó cae sobre sus rodilla mientras se lleva las mano a sus partes pudientes (el jugadó a tirao 1D10 en su habilidades de pipas y otras herramientas de la que tiene grado 7 sacando otra ves un 4, con lo que su tiro es sertero).

"Joer, que putada, he vuelto a perdé".

Hay que desí pero, que las habilidades se ven sujetas a modificadore. Los referente a las ostias y tiroteos sesplican en la pertinente seccion. En rasgos generales, los dos principais modificadore son:

-1 a la habilidá al realizá una acsion espesialmente complicada.

-2 a la habilidá al realizá una acsion jodidamente dificultosa.

Así, curar una rascada con labilidad de primeros ausilios no tendrá modificadó, pero si lo tendrá, por ejemplo, una tirada de la misma habilidá pa operar el apéndice.

S'ha daclarar tambien, que sacar un 1 es siempre un ecsito (ha salido too inmejorable) y un 10 es siempre fracaso, pero del gordo. Los efectos destos resultaos dependeran siempre del criterio del gran hermano, osea, el direstor de juego, master del calabozo o como kiera que lo llameis. En et.te juego lo

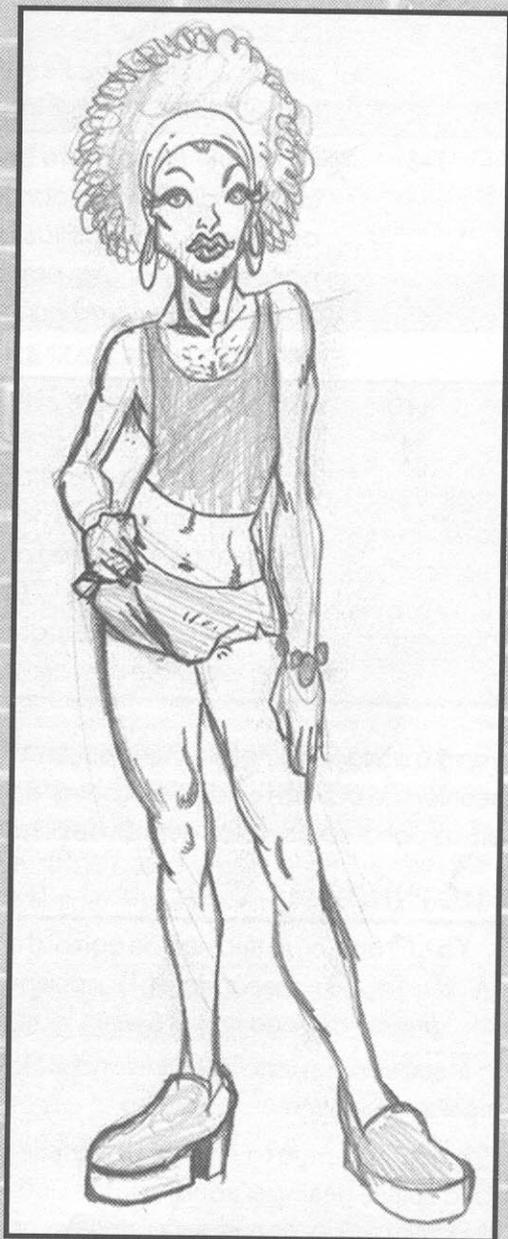


TABLA DE PIFIAS PARA LAS OSTIAS Y ARMAS BLANCAS

IDIO	RESULTADO
1-2	<b>Dejavú.</b> El Pejota tiene la sensación de haber vivido esto antes, y pierde el asalto pensando si tiene clarividencia, lo ha soñado, o es víctima dun desconosido mecanismo de su mente.
3-4	<b>Falta de tensión.</b> Alguien se tira o un peo, y el Pejota se gira a ver quien ha sido. Pierde el asalto y, en el próximo turno, verá reducidas sus habilidades para parar o esquivar a la mitad.
5-6	<b>Resbalón.</b> El Pejota se mete un ostión con el suelo, con lo cual pierde 3 puntos de Resistencia y, en el próximo turno, su oponente tendrá un bonificado de +1 en su tirada para patearlo.
7-8	<b>Posesión.</b> Un espíritu benéfico, todo paz y armonía, posee el cuerpo del Pejota, con lo cual este, con lágrimas en los ojos, ofrecerá la reconciliación y la amistad eterna a su enemigo. La posesión durará un par de turnos, durante los cuales el Pejota no podrá realizar ninguna acción violenta, comportándose como un perfecto jipi.
9-10	<b>Violencia mal dirigida.</b> El Pejota realiza su tirada de ataque, pero el piño va directo al Pejota de otro jugador más cercano, por lo cual realizará una nueva tirada de Ostias. En caso que no haya ninguno, representará que le ha metido el piño a una pared u cosa dura cerca. Perderá tantos Puntos de Resistencia como grado del Pejota en Ostias -2 (modificado por la localización. Si el Pejota estaba pegando un cabezasaco, se jode), o se le partirá el arma en caso de ataque con armas blancas.

vamo a llamarlo Señor Polisia. Aún así, en la sección de combate hay dos tablas de pifias para solas de las gentes de bien.

**LOS PIÑOS**

Ya estamos en la sección de combate ¿A qué estabas esperando y te momento, bandarra? vaya juventú ...

El sistema de combate funciona de la siguiente manera:

Empieza el pejeta o penejeta (penejeta quiere decir personaje de la partida controlado por el señor polisia; no

quiere decir lo que parece que quiere decir, guarros) con mayor grado de reflejos. Entonces se tira en la habilidad que use para combatir (pipas y otras herramientas, armas blancas, lanzar, ostias...). El objetivo del ataque tirará entonces en la habilidad que use para defenderse (armas blancas, ostias - pero solo para parar, ¿eh? -, o Reflejos - para esquivar-). Si el atacante falla, pues eso. Falla, y ahora le toca actuar al defensor. Si la tirada de ataque es buena, el defensor necesita una buena tirada en su parada o esquivar

pa evitar el daño. Si la atacante la caga en su tirada sacando un 10, tiraremos en la Tabla de Pifias para las Ostias y Armas Blancas y Tabla de Pifias para Armas de Fuego.

Hay también una serie de modificadores a la hora de utilizar las habilidades de combate. La lista la tienes aquí al lado.

## REFLEJOS

Las habilidades de reflejos no son iguales al combate cuerpo a cuerpo que al de fuego. En el cuerpo a cuerpo, si la

TABLA DE MODIFICADORES AL COMBATE (modifica habilidad a utilizar)	
-2	Terreno difícil
-1	Condiciones climáticas desfavorables (que llueve, joder, que llueve)
+1	Mejor posición respecto al adversario
+3	Ataque por la espalda
+1	Defensor en el suelo

tirada de reflejos es buena, puede esquivar y ganar. En las armas de fuego, una

## TABLA DE PIFIAS PARA ARMAS DE FUEGO

IDIO	RESULTADO
1-2	<b>Descuido.</b> Al Pejota se le olvidó quitar el seguro, con lo cual pierde el asalto.
3-4	<b>Trauma infantil.</b> El Pejota sacaba a recordar un desgraciado suceso de su infancia, con lo cual queda aturrido al darse cuenta de que fue adoptado. No realizará su ataque y, en su turno de parar o esquivar, verá reducidas sus habilidades a la mitad.
5-6	<b>Encasquillamiento.</b> El Pejota pierde este turno y no podrá utilizar su arma hasta que pase con éxito una tirada de chapusas.
7-8	<b>Poseión infernal.</b> El Pejota es poseído por un peligroso sicópata ejecutado en la silla eléctrica, y empieza a disparar indiscriminadamente, sin distinguir a colegas de enemigos. El Pejota deberá realizar tres disparos por turno hacia todos aquellos que estén cerca, hasta quedarse sin balas, momento en el cual el epíspiritu será aburrido.
9-10	<b>Explosión del arma.</b> La herramienta se cae, explotando la munición de su interior y provocando en la mano o manos del Pejota tanto daño como el grado de Pipas y otras herramientas del Pejota-2 (daño modificado por la localización. Si el Pejota había desarrollado la técnica de apretar el gatillo con su picha u órgano sexual, se joda).

TABLA DE MODIFICADORE A LA HABILIDAD DE PIPAS Y OTRAS HERRAMIENTAS (modifica labilidad de Pipas y otras herramientas)	
+1	a quemarropa
+0	a corta y media distancia
-1	a distancia larga
-2	a objetivo lejano
-1	a blanco en movimiento
-3	a objetivo que ha realizado con éxito un movimiento d'esquiva (¿ lo vé ?¿ lo ve como era verdá ?)
-2	a un objetivo parsialmente cubierto
-1	por tiro adisional (no saplica a rafagas)

buena tirada de reflejos quiere desir quel tirador lo tendrá mas jodio pa tocar. Y si no te lo crees, mira la tabla de modificadore a la habilidá darmas de fuego questá aqui mismito al lao. Ti vas a cagá.

### EL DAÑO

El daño depende de dos cosa: lo buena que sea la tirada y el arma que hayamos usao.

Para saber lo buena que ha sido la tirada dataque, haremos la siguiente

operasion: grado de labilidad utilizada - resultado de la tirada.

Esta operasion dará como resultado un numero comprendido entre 1 y 9 (si la tirada ha tenio ecsito con un resultado iguás al grado dabilidás, sinterpreta quel resultado es 1). Debemo entonces multiplicá este numero por el factor de daño de larma utilizá . Y et tos seran lo punto de daño que habremo de restá a la resistencia. Antes, pero, deberemo saber donde ha impactao el ataque, para saberlo, utilizaremos la tabla de localisacione.

TABLA DE LOCALISACIONE		
IDIO	LOCALISACION	MODIFICAO AL DAÑO
1	cabesa/cuello	x2
2-3-4	pesho/spalda	x1
5-6	abdomen/spalda	x1
7	organo sesuale	x1 (-3 a toas las tiradas, -15 a folleteo)
8-9	brasos/manos	/2
10	piernas/pies	/2

En esta tabla tiraremos 1D10 para saber donde hemos tocado y aplicaremos el modificador pertinente al daño obtenido antes (si se quiere toca una localización en concreto, deberemos apuntar durante un turno, y en ese turno no deberemos sufrir daño e/o interrupciones).

Y ahora, otro magnífico y didáctico ejemplo:

Chordi es un honrado xavalín que, aparte de pasar chocolate en su universidad, acude consecuentemente a todas las manifestaciones que convocan los estudiantes. Una de estas manifestaciones acaba a palos, con los policías realizando cargas y los estudiantes golpeando las porras de los policías con sus cabezas. Lo normal.

Por aquella casualidad de la vida, a Chordi se le aparece un coctel molotov en la mano, uséase, que pasaba por allí, y como que me bonito que recibí é compartí, se lo lanza al primer representante de l'orden que por allí pasaba.

Chordi tiene en habilidad de lanzar grado 6. Saca un 2 (mu bien, xaval, mu bien) y la tirada no sufre modificador porque el objetivo está a media distancia. El blanco falla su tirada desquibar, con lo cual el coctel molotov impacta: El daño será 4 (grado de la habilidad utilizada (6) menos resultado de la tirada (2)) por (x) el factor de daño de arma utilizada (coctel molotov:  $x3+2$ ).

Así, el total de daño será 14. La tirada de localización indica que impacta en el pecho, con lo cual el daño no se modifica. El funcionario del estado tenía 28 puntos de resistencia, con lo cual queda gravemente herido (Agg...sufrir -3 a las habilidades).

TABLA DE ARMAS

Ametralladora	x5+1
Asucarillo **	x1+2
Bolas de goma (polisia en manifestaciones)	x2+2
Botella *	x2
Cadena	x1+1
Cóctel Molotov	x3+2
Dinamita	x6
Escopeta	x4+1
Escopeta recortá	x4+2
Explosivo plástico	x7
Fusil	x5+2
Granada	x6
Katana	x3+1
Lanzallamas	x3+1
Látigo	x1+1
Machete	x2+2
Navaja (siria, mariposa, aut.)	x2+1
Nunchaku	x1+1
Ostias	x1
Ostias dardes marciales	x2
Pistola	x4
Porra/bastón/gayata/bateb.	x1+2
Revolver	x4
Sierra mecánica	x3+2
Shuriken	x2
Subfusil	x5
Tirachinas	x1+2
* Botella rota. Si entera, x1+2	
** Asucarillo impregnado de licó, sirve para asé cortes.	



## INCONSIENCIA Y RECUPERACION

Cuando el pejota llega a estado Agg... a base de resibí golpes contundente, tirará por su aguante -1, cayendo inconciente si no pasa la tirada. Una ves inconciente, tardará en recuperá la consiencia un numero iguas de turnos a 10 - su aguante.

Por cada hora sin resibí, el pejota recuperará 1 punto de resistencia.

Atendio por alguien usando primeros ausilios, el pejota recuperará un numero de P.R. iguás al grado decsito de la tirada (si el que tiene grado 5 de primeros ausilios saca un 2, el pejota recupera 3 P.R. Por ejemplo).

En un hospital, el pejota recuperará foos sus P.R., pero permaneserá en él el tiempo que el Señor Polisia considere

oportuno (dato importante: a un pejota solo se le puede aplicar una tirada de primeros ausilios por herida. Que lo sepas...).

Por sientto, la utilizasion dun xaleco antibalas reduce el daño duna arma de fuego en -20. Fantaria más.

## EL ESPIRITU DE SUPERASIÓN

Er espiritu de superasion es aquella virtud quempuja a los corasones libres asia la sima de sus metas y tal. Vaya, ke en esta seccion esplicamos como aumentar de grado las habilidade. Esto se hase usando los puntos daprendisaje. Estos puntos sobtienen al finás de cada partida y los usamo de la siguiente forma:

Para pasar dun grado dabilidás a otro, debemo gastar un numero de puntos daprendisaje iguás al grado al que deseamos llegá (por ejemplo, pa pasar de grado dabilidad 5 a grado dabilidad 6, debemo gastar 6 puntikis daprendisaje. Evidentemente, si queremos pasar de grado dabilidad 5 a 7 debemo gastar 13 puntos; 6 pa pasar a G.H. 6 y 7 pa pasar a G.H. 7. ke te creias mu listo tu).

## ENTRENAMIENTO DE LAS HABILIDADE

En esta seccion sesplica la forma pol la cual un pejota puede evolucioná sus

### TABLA DE REPARTISIÓN DE PUNTOS DE APRENDISAJE

Objetivos del Pejota conseguidos	5 p.a.
Objetivos del grupo conseguidos	3 p.a. x pejota
Interpretasión del jugador meresedora dun oscar	5 p.a.
Acsión fundamental pal exito de la partida	3 p.a.

habilidad a partir dun entrenamiento de las misma (eso incluye desde aser futing a las saís de la mañana a apuntarse a un cursillo de taichi). Pa aserlo, el pejota deberá tirá en la siguiente tabla 1D10, donde E significa ecsito en el entrenamiento y F fracaso. La primera columna indica er grado dabilidás actual, y la darriba el resultado de las tiradas del dado de 10. La interseccion de las dos indica el ecsito (E) o fracaso(F). En caso de ecsito, aumentaremos labilidadás en 1 punto. Si fracasas... te jodes, inutil.



Josepe «Padrino» defiende su vida en un chiringuito playero mientras canta «Estremoduro»

Se debe tené en cuenta que tirar en la tabla supone una semana de entrenamiento, y que hay los siguiente modificadoros:

-1 por semana de entrenamiento

-2 por entrenar con un profesionás o maestro (Que ha de tener un grado dabilidás superior al del Pejota).

(ejemplo: Joaquín Masamune siempre ha querío sé el rey de la discoteca de su

barrio, y le pide a su tío Ramon, una leyenda en tiempos de Llon Travolta, que lenseñe a bailar. Joaquín tiene 3 en Bailoteo y su tío 7, asín que puede sé su maestro. El shaval entrena durante un mes con profesor y, por tanto, subirá a grado 4 a menos que saque un 10 en su tirada de entrenamiento. Guelga desir que Joaquín consiguió aprender los mejores pasos de las discotecas de los

TABLA DE ENTRENAMIENTO

Tirada IDIO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	E	E	E	E	E	F	F	F	F	F
2	E	E	E	E	F	F	F	F	F	F
3	E	E	E	F	F	F	F	F	F	F
4	E	E	F	F	F	F	F	F	F	F
5	E	F	F	F	F	F	F	F	F	F
6	E	F	F	F	F	F	F	F	F	F
7	E	F	F	F	F	F	F	F	F	F
8	E	F	F	F	F	F	F	F	F	F
9	E	F	F	F	F	F	F	F	F	F
10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

TABLA DE AGUANTE

Tirada ecsitosa	Nos restaremos tan solo lamitás de los puntos obteníos
Tirada ecsitosa que te cagas (1)	No nos restaremos nada
Cagada	Nos restaremos todos los puntos obteníos
Pífia	Nos restaremos el doble de los puntos obteníos

años setenta, pero huelga desir tambien que fue el asmerreir de toos los makineros).

DE FARRA SALVAJE

En el capitulo de creasion de pejotas esplicabamo como rellená y pa que servia el apartao "Resistencia a todo tipo de sustancias". Pero ... como fansiona? Pue é mu fasil:

A continuasion se detalla en una tabla la potencia de diversos tipos de sustancias. Tan solo tenemos que multiplicá ese numero por el numero

dunidades ingerias y tenemos el numero de puntos de resistencia a sustancias que ingerimos. Deberemo realizar entonses una tirada de Aguante, con las consecuencias que podemos observar en la tabla correspondiente.

La tirada de Aguante sufre los modificadores de los diferentes estaos de colocamienta, clarostá.

Abremo entonse de vé en que estaos nos encontramos (desde "Esto no sube" a "Boarng/blblbl") y interpretarnuet. tro rol en consecuencia. En et. te preciso istante hay que consultá la Tabla de Sustancias que pa esostá.

Vamo a poné un ejemplo:

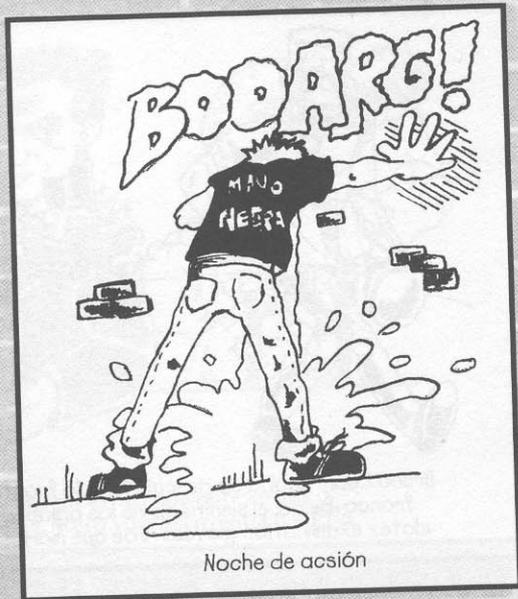
Avelino el maño (resistencia a sustancias 32) et.tá brutalmente aburrio en la boda de la hija dun colega de linserso, así que, mientras la peña baila la macarena al son d'un organillo, él sapalanca en la barra del bar del restaurant y se pide unos güiskis (el jugador dise que Avelino se bebe tres copas, así que pierde 9 puntos de resistencia -3 copas x 3 de potencia, y saca un 9 en su tirada de Aguante- y entra en estao de "Nosta mal, no...". -Le quedan 23 P.R.-).



La señá Emilia «La Maruha» er dia que le tocaron los cohone en er Banco

Tan solo salí del bar se le aparese su amiguete too colocao con una botella de cava en la mano. "Bebe, Avelino, bebe! Por la pija de mi hija y el capullo de su mariol" (Avelino bebe el equivalente a 4 copas de cava, con lo que pierde 8 puntos de resistencia más - 4 copas de cava x 2 de potencia, y saca otro 9 en su tirada de Aguante, del que ya tenía grado 8 -. Está a 15 puntos y totalmente siego).

"Que extraño, no recuerdo que la boda fuera en un barco" se dise nuestro entrañable amigo a consecuencia del balanceo que siente. "Pues ná, a brindá por ellol". Esclama dirigiendose a un camarero del cual obtiene dos chupitos de mansana verde (2 copas x 2 de potencia: 4 puntikis menos, ya que tampoco pasa la tirada. A 11 está ya el bisho).



Noche de acción

"¿A donde vas, Avelino?" Le pregunta alguien de quien no recuerda la cara. "A tomá el aire a cubierta", contesta decidido el Aragonés. Allí, junto al mar (En

### TABLA DE SUSTANCIAS

Vaso vino / servesa / calimotoxo... etc	1x ?
Cubata / licores... etc	2x ?
Alcohol dalta graduación solo ( güiski...)	3x ?
Porro de hashis / marihuana... etc	2x ?
Raya de coca / speed... etc	2x ?
Rula / tripi... etc	7x ?
Chute de jako	20x ?

#### Obsevacione:

- Con la farla no se entra en estao Boarrg/Blblbl.
- Son cifras relativas: por ejemplo, hay tripis má potentes cotros.
- A -25 puntos de resistencia, pasa lo siguiente:

**Priva:** coma etílico.

**Raya, rula, tripi ..., etc:** atontao pa toa la vida.

**Chute:** sobredosis.



Bruno Leoni acaba de descubrir en la frontera franco-belga, el significado de las palabras «latex examination gloves». ¡Oé qué mariconá

realidad junto la piscina), Avelino traba amistad con un marineru (En realidad un empleado del restaurant) que, diligentemente, le invita a fumar un porro de la maria que él mismo cultiva en el jardín del resinto.

Pero son ya demasiadas emociones pal ansiano, que empieza a potar salvajemente en la piscina, cubriendo esta de asquerosos restos del banquete nupcial

quien había sido el autó de tan atrás crimen.

Pero no dieron con él.

Por musho que buscaron, no pudieron encontrar a ningún marineru.

## PA COHONES LOS MIO

Otra de las cosas que esplicamo en la seccion de la creasion de pejota pero que no esplicamo pa que servian eran las características de malaostia y güebos.

Realisaremo una tirada en estas características cuando el Señor Polisia lo considere oportuno, y será en situasione en que se haya de poné a prueba la calma de los pejota o el való de estos.

En malaostia, sacar más que nuestro grado en esta característica querrá desí que conservamo la calma y no nos



Paco Schultz practica las artes marciales ante la atenta mirada de un relaciones públicas



Unos colegas dedicaos a la vida contemplativa adelante un plato  
dolivas questán disiendo comesme toa. No tó va a sel aventura, ot.tia

dejamo llevá por nuest.tros impulsos. Sacar menos o iguás ... pue eso. Pillamo un cabreo de la ostia, y el jugadó deberá actuá en consecuencia.

En güebos, sacar menos o iguás que nuet.tro grado con 1D10 querrá desí que no nos dejamo dominá pol miedo y

plantamo cara. Sacar un numero mas alto significa que el pejota se caga del jiñe.

Asín, cuanto má grado tenemo de malaostia má idem tenemo, y cuanto má altó é el grado de güebos ma xulos y basilones podemo ser.

# BARRIO XINO

ERES UN CAPUYO  
Y QUE TE DEN, CHAVÁS

# La ley de la calle en Fastfut

Rápido y pa llevá

## EL CONCEPTO

Como desiamo en l'introduccion, et, te juego de rol dispone dun sistema de juego aparte que permite jugar una partida en cualquier sitio (en una tasca mientras te tomas unas bravas y un ribeiro, en el tren, bebiendo calimotoxo con los colegas...) y no es coña.

No nesesitas ni fisha, ni dados, ni lapises, ni ná. Tan solo unas monedas (con una basta, pero mejor mas) y la fisha alternativa que encontrarás al finás. Et, ta tiene tamaño carné (de ahí que se pueda llevá siempre ensima) y contiene linformasion mínima pa podé jugar (y además va del cagarse pa diseñar a los Penejotas).

## CREACION DE LA PAPELA

Pa rellená el DNP (documento nasional de pejota) haremos lo siguiente: La cara frontás del carné informa de los datos personales del pejota y su aspecto (nombre, apellidos y fotiki) y la posterior contiene las carasterísticas y el grado base de los tres grupikis dabilidades (ya sabes: conosimientos, habili-

dades físicas y habilidades perseptivas). Pa encontrá estos datos sutilisa el mim.mo sistema que pa la fisha (7d10 a repartí pa las características y, a partí destas, calculo de los tres grados base. El DNP, como puedes dedusir, sa daser con l'alluda de los dados).

Y gastá. Tan solo te queda apuntá en el lugá pertinente la resistencia y la resistencia a sustansias del pejota (sa dapuntar su grado "en letras", es desir, si tu pejota tiene Resistencia 28, no apuntes "resistencia: 28"; apunta "resistencia: cuadro").

Apa. Ya tienes tu fisha tamaño carné. Llevalo siempre ensima y sacalo cuando el señó polisia te lo pida.

## EL REGLAMENTO, PERO EN CANIJO

¿Y como se juega a et.to sin dados y con una fisha que no tiene las habilidades escritas? Pue con sentio comun, que é el menos comun de los sentios. El sentio comun sabrá dutilisar pa dos cosas: Primero, pa determiná a que grupo, de los tres grupos dabilidades, pertenese

la habilidás a utilizar (en lugá de sentio comun se puede utilizar pa tal fin la memoria, recordando a que grupo pertense labilidadás). Una ves esho et.to, el sentio comun lo debemo volvé a empleá de la siguiente manera: primero hemos de determiná si labilidadás tiene relación con la profesion del pejota y, si la tiene (por ejemplo, si labilidadás es condusir y el pejota es camionero) entonses se realizará la tirada direstamente y sin modificadó (tranki, que mas alante tesplico como sacen aki las tiradas). Pero si labilidadás no tiene relacion con el ofisio u ofisios del pejota (por ejemplo, abilidadás de seducion y profesion dibujante de cómics) entonses tendremos que determiná el modificadó de dificultá, que aplicaremos al grado base del

grupo al que pertense labilidadás. El criterio pa determiná el modificadó de dificultá será el siguiente:

-1 al grado base del grupo al que pertense labilidadás si labilidadás a utilizá no tiene relacion con la profesion del pejota pero es sencilla y no necesita de conosimientos concretos (callejeo, cantar, cuento, habilidades atléticas, Armas blancas, Bailoteo, Folleteo, Lansar, Ostias, Reflejos, Alevosia y nocturnidá, Buscar, Ocultar...).

-2 al grado base del grupo al que pertense labilidadás si labilidadás a utilizá, pese a no sé complicada, requiere siertos conosimientos básicos (burocrasia, Chapusas, Culturilla, Idiomas, Juegos dasar, Pipas y otras herramien-



Atilio «Atapuerca» montando su chow particulás con la recortá en la feria de su barrio



Oriol Fontdevila i Torregrosa rastafari d'abús con un piazeta del galse in the street

tas. Primeros ausilios, Seduccion, Supervivencia, Chorisar, Conduccion...).

-3 al grado base del grupo al que pertenesce labilidadás si labilidadás a utilisá requiere conosimientos esclusivos y espesializados desa habilidás (Empresariales, esplosivos, siensias...).



Paolo «Gusarapo» un tío duro hasta jugando ar dominó. No mueve una ceja, no hace un gesto, no tiene astividás cerebrás...

## LAS TIRADAS DE DADOS SIN DADOS

El sistema FastFut utiliza, en lugar de dados, monedas. Esto es así por la propia filosofía intrínseca del mim.mo: es difisil que la peña vaya por ay con dados ensima, pero tol mundo acostuma a llevá algunas perras.

Y estas sutilisan de la siguiente forma: Una ves conosio el grado base que debemo utilisá pa una determiná habilidás, y aplicao el modificadó de dificurtá, nos encontramos con un numero comprendio entre 1 y 10 (uno é siempre el mínimo, aunque el resultado del cálculo sea sero). Et,te número é el grado de labilidadás del pejota, y nos indicará el numero de monedas a tirá siguiendol siguiente esquema ("¿Que tire el dinero, dises? ¡Y una mierda!" Pensará el jugadó. Pue tranqui. Se refiere a una simple tirá de cara o crus -o lo que sea que tengan los euros):

Grado dabilidás 1,2 o 3	1 moneda
Grado dabilidás 4,5 o 6	2 monedas
Grado dabilidás 7,8,9 o 10	3 monedas

Fale. Po ya sabemo labilidadás a utilisá, el grado que tenemo della y las monedas quemos de tirá pol grado que tenemos. ¿En que consiste la tirá? (o disho dotro modo... ¿Pa que coño sirven las monedas?). Pue consiste, simplemente, en escoger CARA o CRUS. Si se logra, como minimo con una moneda, sacar lo escogío, accion realisá. Si se logra con más duna moneda, accion realisá con un ecsito que flipas, osche. Y si no se logra... la gaste, Bur Lancaste.



Saimon «Mamón» de fiesta en Salou

Et te mi mo sistema sirve para los enfrentamientos: cada pejota y/o penejota tira sus respectivas monedas, y el que saque un mayor numero de aciertos supera al adversario.

Y ahora franki, que ahí va un ejemplo:

Mauricio Borja Arbolengo es un modelo ejemplar. A punto de acabar la carrera de ingeniería y de casarse con su novia de toda la vida, practica fúting cada mañana por el parque de la zona residencial donde vive con sus papis.

Pero como nadie es perfecto y a todo cerdo le llega su San Martín, en un recodo del camino se ve sorprendido por Chordi, estudiante de su facultad y camello, al que Mauricio debe aún algunas dosis de farlopa. "Te advertí, pijete" le dice el siniestro Chordi a nuestro aterrado pardillo. "Si no cobro yo mi dinero, entonces cobrarás tú".

Vito lo vito, el jugador que interpreta a Mauricio decide salir por patas allí. El

señor polisita dise que la habilidad a utilizar es la de habilidades atléticas. Esta pertenece al grupo base de habilidades Físicas - de la que Mauricio tiene grado 6 - y, como habilidad de "habilidades atléticas" no tiene relación alguna con la profesión del pejota -estudiante-, saplica un modificado negativo de -1, ya que se trata duna acción sencilla que no necesita de conocimientos concretos.

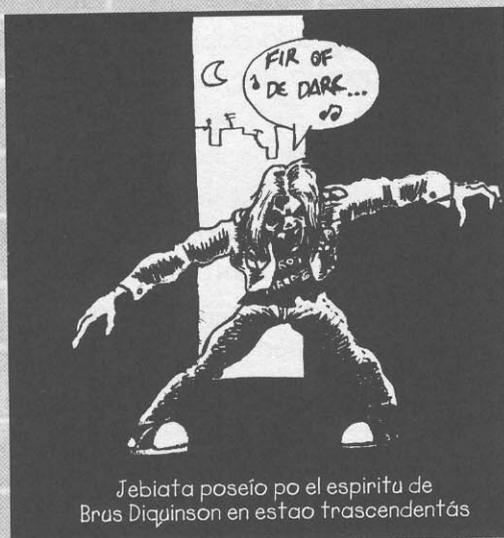
Así pué, el grado de habilidades atléticas de Mauricio Borja será 5 - 6 de grado base -1 - y, por tanto, tirará 2 monedas. El jugador escoge cara, tira... y sale una cara y una cruz. El señor polisita tira por Chordi escogiendo cara - tiene grado tres y, por tanto, tira una sola moneda - y sale cara, con lo cual, al estar empatados, se desata una persecución por el parque. El señor polisita escije otra tirada de correr, el jugador apuesta por cara... y salen dos cruces. En su única tirada Chordi saca cara, con lo cual pilla a Mauricio y le rompe la idem).



Gustavo Palomeque, triste pensionista que vive anclado en sus últimos recuerdos sexuales

## EL COMBATE EN EL SISTEMA FASTFUT: NO POR SER MÁ RAPIDO É MENOS DOLOROSO

En cuanto al combate, se sigue la misma tónica de sencillez. Para simplificar, empieza primero el que tenga mayor grado de percepción, y se sigue el mismo sistema de tirada de monedas que usa con todas las habilidades, tanto para el ataque como para la defensa.



Jebiata poseó por el espíritu de Brus Diquinson en estado trascendental

Para calcular el daño, la cosa es un pelín más complicada pero fácil cuando se siente: Por cada moneda de ataque con éxito que supere a las de defensa, un grado de daño menos. En ataques con armas blancas el daño se duplica, y con armas de fuego se triplica. Una alternativa a este sistema (bastante salvaje, para que negarlo), es determinar el estado del Pejota según las heridas recibidas (utilizando un criterio razonado lógico y empírico, claro está).

A ver si con el ejemplo lo acabas de pillar:

Josepe "Padrino" es un honrado ganster y traficante que está demasiado cocido en el chiringuito playero de Luisi "Navajita Plateá" cuando, de golpe y vuelta, aparece un matón de Tony "Garrafón" en el local. Al verse cara a cara, la primera reacción de los dos es sacar las herramientas, y la segunda reacción es disparar al unísono mientras la peña grita y se tira al suelo.

Veamos. Josepe tiene Percepción 6 y el matón 5, pero nuestro héroe lleva algunos güiskis de más y tiene -2. Empieza el hombre de Tony. Este tiene, en habilidades de pipas y otras herramientas, 6 y, por tanto, tira dos monedas intentando sacar cara. No lo consigue, así que sus disparos van a impactar contra las botellas del mostrador que hay detrás de Josepe. Este tiene grado 7 en la misma habilidad, y tira dos monedas también - con habilidades 7 tendría que tirar 3 monedas, pero sigue sufriendo el modificación negativa por la privación de ingeniería -. Saca dos caras, y el matón tira por sus reflejos intentando esquivar. Reflejos pertenecen al grupo de habilidades

físicas - en el que el matón tiene grado 4 - y sufre una penalización de -1 por no pertenecer a su profesión, así que tirará tan solo una moneda. Saca cara, con lo cual solo impacta uno de los disparos de Josepe. É una herida de arma de fuego, con lo cual el matón pierde tres grados de daño - una herida, triplicada por ser de arma de fuego - y entra en estado "aggg...").

### ULTIMOS DETALLES

Puede ser, ya solo quedan los últimos detalles. Ya se ha dicho que este sistema es para jugar en cualquier sitio de una manera rápida y sencilla, así que no lo vamos a complicar más. Y si tienes alguna queja, pásate al runecuest.

Para empezar, existe una regla opcional que consiste en lo siguiente: cuando un Pejota quiera realizar una acción realmente shunga (por ejemplo, poner el coche a dos ruedas para poder subir por las escaleras mecánicas del cortinaje), el Señor Polisia puede pedirle que, en lugar de bastarle con un solo escudo, debe sacar más de uno (en el caso anterior, el Señor

Polisia podría pedirle al Pejota que sacara dos escudos de conducción en ese turno).

En a las reglas sobre la vida y la colocación, ¿que como lo haremos? Puede ser, simplemente, con lógica. Por la ficha tú sabes el aguante de tu pejota, así que estarás dependerá de lo que hayas bebido, fumado, comido, ingerido, esnifado e inyectado. En cuanto a los modificadores, son estos:

- 1 si te ha subido un poco la cosa.
- 2 si vas de guais o has pasado un pelín.
- 3 si has pasado un montón de pelines.
- 4 si los pelines tan dejao por imposible.

Apa, y yasta. Con lo dicho (y con una enorme capacidad de improvisación) ya puedes jugar al BARRIO XINO donde, como, y cuando tú quieras (¡y es un juego de rol, y no un juego de cartas coleccionables!).

ESTOY EN MIKELI

BARRIO

XINO

NO TIENES NI PUTA

# Ambientación

## Sólo pa el señó polisía

### DAME ARGO

A continuación, y sin que sirva de precedente, vamos a comentar un poco la ambientación del juego y como sacarle partido a la susodicha.

Lambientación, como antes se ha dicho, son las calles de cualquier gran ciudad, las de tu barrio, en las afueras o en el centro. Dependiendo de donde se encuentre, la aventura será más o menos cutres.



Los lugares puedes buscarlo entre los que te rodean: la Dijo (donde no te comes un torrao); lo Billare (con tus coleguikis); el café de internet (donde estudiáis la anatomía humana femenina) y largo es-tera que maburro de contaros aquí. Kay ques pavilá má, leshe.

Los pejotas, u personajes principales, son los heroes anónimo, cuyos brazos son de asero, su mirada de metás, y el corazón de ladrillo vihto, y que se mueven en esa jungla de asfalto, siempre dispuesto a pasárselo bien, y a echá una mano a las viejecita a cruzá la calle... O no.

Por si no tabias dao cuen, et.to é un juego de HUMOR, ¿fale? Así que las partidas deberían tener ese tono de cashondeo que preside et.te manual. Cuanto ma grotescos los pejotas y penejotas, mejó. Y cuanto ma enfermos et.ten el Señó Polisía y los jugadores, ma alegría tendrá la partida. Má condimento, má juerga y má marrone que superá.

La verdad es que el Señó Polisía tampoco se lo ha de currar musho. Aquí se



Fabricio Carapulla, pobando el nuevo modelo de pistola acolchada, con sensor en forma de cuerda colgante. Y é que inventan unas cosa...

trata de divertirse, no de trabajar. Tú has que los jugadores creen sus pejetas, ponlos en cualquier situación, por tonta que sea... y teneis como mínimo pa dos horas de partida (y si no, pruebalo; entre tus gilipolleses y las que se les ocurran a los jugadores, hay pa llogari cadiras).

Si por contrario te lo quieres currá un poco de guais, pronto te darás cuenta qué mu fácil montar una partida deste juego. De esho, en cualquier rincón dun periódico o dun telediario hay una partida potencial (y en cualquier tebeo, o en una serie de tevé, y en una peli porno...).

Una buena premisa a seguir pa haser partidas é la siguiente: coge la realidad cotidiana propiamente dicha, tal cual, y escágerala a saco. En el Barrio Xino, los reparadores de pit-sas no son estudiantes, son angeles del infierno. Todo dios puede í armao y nada é imposible (en Barrio Xino, la realidad no solo supera la ficción, sino además lascape en la cara y la pateo).

Además, el Señor Polisia debe demostrá una gran sangre fría e improvisación: las idas de olla de los jugadores van a sé continuas, pero eso no tiene porqué joder la partida como pasa en otros juegos. De esho, si a los jugadores se les ocurre un giro argumentás guapo, pues se pasa olímpicamente de lo planeo y se sigue por ahí. La experiencia é enriquecedora, de verdá.

De toas maneras, má alante te damo unas ideas pa modulos y uno ya esho y en su punto.



Avelino «El Maño», jubilao y asasino a sueldo, preparando su herramienta

## EL MATERIAL (USEASE EL EQUIPO)

¿Que? ¿Te esperabas aquí una lit.ta del equipo que pueden obtené los pejetas, con su presio, peso, puntos de fatiga que cuet.ta llevarlo ensima y tal? Pue no, mira tu. Aquí lo unico que te vamo a recordá es que et.te juego et.tá ambientao en la realidad, aki y ahora, y que, si quieres tené una lit.ta de equipo, pillate un catalogo del cortinglé.

Ala, aire.



Bruno Leoni hasiendo una prueba con una pipa que sencontró ayés. El problema pué está en que é un poco antigua y oxidá...

# Peña Shunga

Común compedio de  
mounstros pero en castiso

Para creá penejotas solo tienes que  
seguí los paso de la creasion de pejotas  
y basarte, sobre tó, en las habilidade de  
cada profesion, pero pa que no digas  
luego que somo unos perros, aqui tienes  
unos cuanto penejota estandar pa tus  
partidikis (si es que somos un casho de

pan). Obsévese que to et. te juego esta  
trufao de ejemplos de acciones, ma o  
meno heroicas u ejemplare, de lo indivi-  
duo que aqui vamo a presentá. Pero  
como dijo aqués, no e oro to lo que  
reluse y, ni mucho meno, po madrugá  
amanece ma temprano. No te joe.



Carla Letal predicando la palabra de Dios entre lo feligreses.  
Oservesé la manera espesía de repartí las ot.tia.

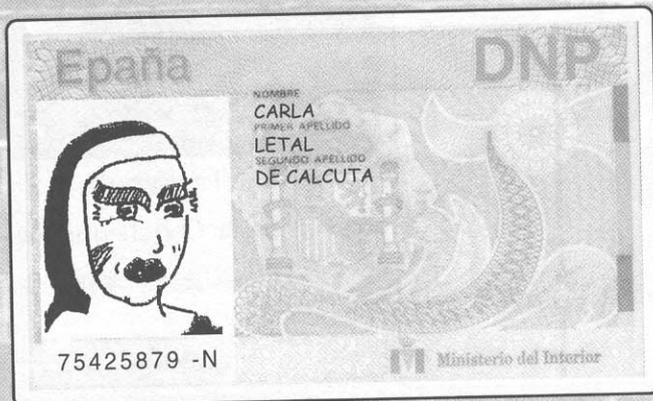


Habilidades Físicas	4
Habilidades Perseptiva	2
Conosimientos	1

**Profesion:** Et.tudiante y sec-tario (La Tuna)  
**Resistencia:** Miendatio  
**Resistencia a sustancias:** Olé tu güevo

**Cach 3 Mañ 6 Agu 3 Per 2 Lus 1 M.o 2 Güev 1**

Tras su inosente aspesto danonimo et.tudiante universitario, sesconde un peligroso fanatico duna de las mas poderosas y extendidas sectas destructivas que se conosen en la actualidás: La Tuna. Construida sobre una red caglutina la mayoria duniversidades del pais, et.ta poderosa organisasion det.taca por la tremenda crueldá de sus miembros y sus complicados sistemas de comunicasion en clave. E curiosa la coinsidencia que, siendo una sesta juvenís, la edás media de sus miembros sobrepasa la treintena. Cuidao. Mario é solo uno dellos. Y hay má. Y vienen a por ti.



Habilidades Físicas	5
Habilidades Perseptiva	8
Conosimientos	7

**Profesion:** Monja y Drajkuin  
**Resistencia:** Cuadrao  
**Resistencia a sustancias:** Jodeeeen...

**Cach 3 Mañ 7 Agu 7 Per 8 Lus 6 M.o 3 Güev 6**

Carla Letal era un drajkuin que trabajaba en el cabaré "Calcuta" cuya massima aspirasion era serví a los demás, y para ello pidió el ingreso en la orden de las Hermanas Ausiliadoras. Et.tas se negaron dentrada a aseptarla por su peculia condision, pero cambiaron didea cuando supieron que se queria haser cargo de la parroquia de Santa Ramona del Pozo, situada en el peor barrio de la siudad, y actualmente hogar de gentes de mal vivir. Muy pronto, Carla instauró el orden en la sona gracias al gran amor que inspiraban sus obras y a su sinturon negro de taekondo, y ahora é feliz montando cursillos pa reactivá culturalmente el barrio, y logrará asin que la polisia se vuelva a atrevé a patrullá en el.



Habilidades Físicas 5  
 Habilidades Perseptiva 5  
 Conosimientos 5

Profesion: Expolisia y Presentadó de TV

Resistencia: Fueno...

Resistencia a sustancias: Pelenpesho

Cach 5 Mañ 6 Agu 5 Per 5 Lus 6 M.o 6 Güev 5

Oscuro personaje de origen insierto, es conosío por una profusa carrera realizá en el medio televisivo, habiendo llegao a aparesé en todos y cada unos de los programas de toas las cadenas (su gran reto es ahora el canal satélite) de tertuliano y grasiosete oficiás. Las malas lenguas afirman que se trata dun polisia espulsao del cuerpo que se vió envuelto en una siniestra trama de tráfico de drogas y restaurantes chinos con la cual se forró, pero nadie ha podío probarlo todavía. Es amiguete de sus amiguetes y de los que no lo son, pue no. Uséase, lo normás.



Habilidades Físicas 7  
 Habilidades Perseptiva 2  
 Conosimientos 4

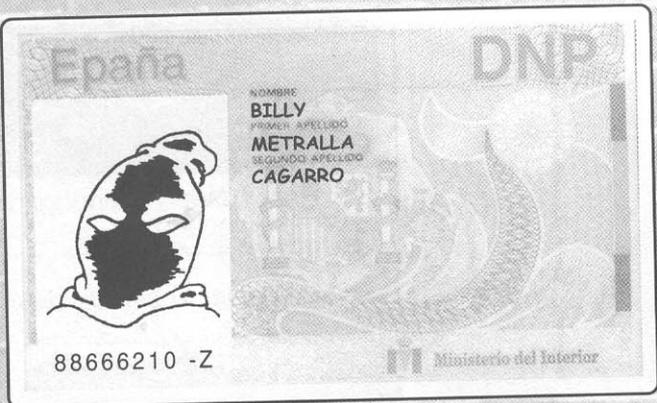
Profesion: Traficante

Resistencia: Chachenagüer

Resistencia a sustancias: Pelenpesho

Cach 3 Mañ 8 Agu 9 Per 2 Lus 7 M.o 7 Güev 9

Xulo como naide, este expresidiario y traficante, de drongas e produstos dopante, é conosio como uno de los má temibles matones de la siudá. Tiene numerosos contactos entre la mafia marroquí y en las altas esferas (entre ellos a los cabesillas de la red dautopistas del estao), gracias a los cuales a amasao una considerable cantidá de pasta. É mu peligroso y má malo que la tiña, y se cree que actua con una banda llamada "Los tres sudamericanos". Si te encuentra con el en un momento determinao, lo mejo e que salga de naja, poque si no, no te se arriendan las ganansias. Sin en cuando a él sí, asín que cuidao.

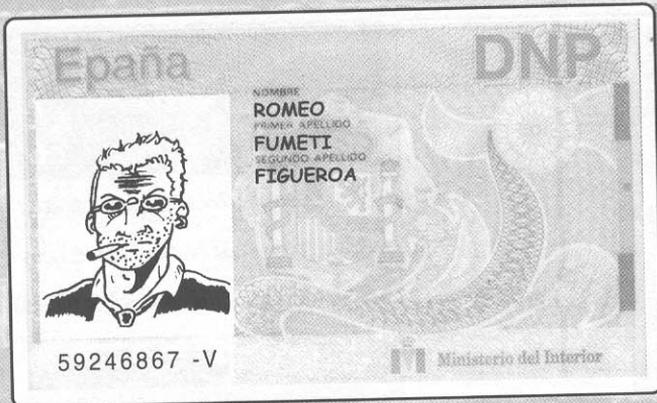


Habilidades Físicas 7  
 Habilidades Perseptiva 6  
 Conosimientos 7

Profesion: Relaciones públi-  
 cas y terrorit.ta  
 Resistencia: Cachillas  
 Resistencia a sustancias:  
 Shicolait

Cach 7 Mañ 9 Agu 6 Per 6 Lus 9 M.o 5 Güev 6

Et.te temible personqjillo, además de relaciones del paf "Lagarto, lagarto", pertenese al grupo terrorit.ta FLHBN, é desir, "Frente de Liberasion de Horarios de Bares Nocturnos", conosido por sus acciones destinadas a librá del límite horario a toos los garitos del país. Parese sé, además, que sufre dacusados ataques desquisofrenia, llegando a los estremos dablar con una espesie despirita dun hermano gemelo, muerto a causa duna caída desdel mostradó de la resepsion dun hotel mientras hacia de lagarto (sí, sí, ya sé ques una paranoia, pero é verdá). Y acohona, ochés.



Habilidades Físicas 5  
 Habilidades Perseptiva 9  
 Conosimientos 7

Profesion: Ganster y can-  
 tante de tangos  
 Resistencia: Cachillas  
 Resistencia a sustancias:  
 Farrero

Cach 4 Mañ 7 Agu 6 Per 9 Lus 6 M.o 3 Güev 4

Tras la respetable apariensia deste argentino, cantante de tangos y dueño duna de las salas de baile má populares de la siudá, el "Casablanca", sesconde uno de los má frios y temibles gansters de la fria y temible mafia argentina. En su local se reunen criminales de la peor calaña (asesinos a sueldo, traficantes, ministros, abogaos, editores de juegos de rol,...), y algunos rumores le relacionan con la temible serie dasasinos que se prodjeron en toa la costa mediterranea hase algún tiempo. Además, y por si fuera poco, su asiento é muy pegadiso ¿vit.te, bolodo?



Habilidades Físicas	6
Habilidades Perseptiva	3
Conosimientos	3

Profesion: Moso descuadra

Resistencia: Cuadrao

Resistencia a sustancias:  
Shicolait

**Cach 8 Mañ 4 Agu 7 Per 3 Lus 3 M.o 4 Güev 8**

Gualterio nasió en el seno duna familia con una larga tradision de servicio al cuerpo de la guardia sivil y en la cual trataron dinculcarle los valores eternos damó a la patria ep.pañola, servicio incuet.tionable a la corona, y seguidó hat.ta la muerte del real madrí. Por desgrasia para sus progenitores, Gualterio siempre fue un shaval mu rebelde y mu suyo, con lo cual, y tras una conflistiva adolesensia, que le chevó a hasé to tipo de barrabasada y cosa sin esplicasion posible, acabo ingresando en los mosos descuadra y asiendose sosio del barsa. Su padre no ha vuelto a hablal.le. Y no mextraña.



Habilidades Físicas	7
Habilidades Perseptiva	7
Conosimientos	6

Profesion: Matón desquina

Resistencia: Maquina letás

Resistencia a sustancias:  
Jodeeeeer...

**Cach 6 Mañ 7 Agu 8 Per 7 Lus 5 M.o 4 Güev 8**

Pedro Navaja é toa una leyenda en el Barrio Xino. Conosío maton desquina con el sombrero de medio lao, y sapatillas por si hay problemas salí volao, se dise que murió a causa duna terrible confusión y una lumi algo nerviosilla, pero corre por ahí un rumó que dise que no murió, que la bala le desfiguró el rostro y fingió su muerte pa que la polisia dejara de perseguirle, y ahora vaga por las calles en noshes de luna llena o tras la tormenta, cual atormentaao espectro, parese sé que buscando al cabronazo que le robó la pipa cuando estaba herío en el suelo. Y cuando le pille, se va a cagá.



Habilidades Físicas 6  
 Habilidades Perseptiva 9  
 Conosimientos 7

Profesion: Presentadora reality chou y sicópata

Resistencia: Cuadrá

Resistencia a sustansias: Farrera

Cach 3 Mañ 8 Agu 7 Per 9 Lus 7 M.o 8 Güev 9

Conosía estrella televisiva, comensó a trabajá a las ordenes de un tío mu nervioso que no hasía má que movelse. E por ello que se asosió a la Sociedad Defensora de Abrasaos Anónimos (sí, la conosía SADA –quejque pa que se pueda lee han entremesclao las iniciales) que en la astualidá cuenta con cerca de varios cienes de tipos y tipas suscritos. Sosprendente. Como desía, se hizo famosa, sobre to, po hurgá en las heridas del prójimo, pa sacá probesho. En estos momentos se dedica a organisá verbenas de damnifcaos por las riadas de paíse con ríos cabreaos, y a cuidá a susijos, los pobecillos. Ojete al que le dé cañia, qusenfurece.



Habilidades Físicas 6  
 Habilidades Perseptiva 5  
 Conosimientos 5

Profesion: Guardia siví y a mucha honra

Resistencia: Cachillas

Resistencia a sustansias: Oletugüevo

Cach 7 Mañ 7 Agu 6 Per 5 Lus 6 M.o 9 Güev 6

Nasio pa matá y serví a la patria, Antonio David tuvo una juventús de lo mas normás pa un chavá de su edá. El poblema et,tuvo cuando a un lumberillas del minihterio del interiós se le ocurrió poné una estatura límite pa lo profesionale de la mili. Y le jodió. Antonio no sobrepasa el metro sesenta (uséase, es un retaco el mujoputa) y, al terminás el servisio, se vio en la puñetera rua. Visto lo cuás no tuvo ma remedio que apuntáse a la benemerita pa podé manejá un arma con comodidás. Y en eso está. Es el guardia siví más mariconazo, joputa y soplapollas que ha parío madre y si te lo encuentras, má te vale andarte con ojiqui.

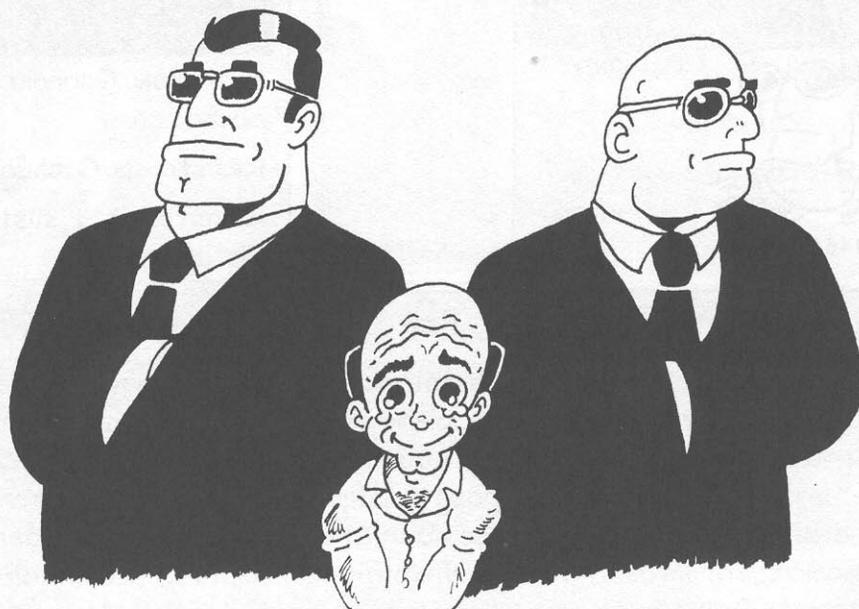
# Y ahora... ¿Qué hago yo con to esto?

## Ideas de aventurillas

Pa que veas tu como te cuidamo, y que en fondo te apreciamo, a continuasión te damo algunas ideas pa tus primeras partias. Son simples y sencilla premisa que fansionan con prasticamente cualquier grupo de pejotas, bordes y tarugos, onno, y fáciles de desarrollá, así que ye podei comensá a jugá. Ala, pa tí.

### KE TU NO SABE CON QUIEN TE JUEGAS LOS CUARTO

Quisá alguno de los pejota es camello, o quisá los contrato un camello como matones... La cuestioné que a alguien se le debe pasta y no ha cobrao, así que ahora ha de cobrá el moroso. Los pejota han de recuperá la pasta y/o



Representacion grafica de «deja en pas a mis colegas o tarranco los cohonos dun mordijco»



Yoni «er Travonta» intentando recaudás unos cuartos pa podé pagarse la disco del vien.nes noshe. Pobecillo

pegarle una palisa al muy cabronsete. Pero... ¿Quién es el listillo? ¿Es un desgrasiao que no tiene donde caer muerto o un regidó del achuntamiento? ¿Es un eskin con mushos colegas o un pijo que et-ta eskiando en bakeina? La identidá de la victima é el dato que má influira en et-te argumento.

### DEJA EN PAS A MIS COLEGAS O TARRANCO LOS COHONES DUN MORDISCO

Akí los angelicale pejotas asen de protectores, defendiendo a un amigo dunos desaprensivos (La victima puede sé un pejota). quisá el padre de su ultimo ligue lo persigue pa que se haga res-

ponsable del niño, o el propietario dun xiringuito en la costa esta sufriendo presione pa que chape el local (El malo puede sé una empresa constructora o el Macdonals que quiere poné un fashfut).

El caso é que los pejota, guiados por los más nobles sentimientos (o por pura avarisia si pueden ganá algo) trataran evitar que los objetivos de los malos de la peli (o de los buenos, que viendo a los pejotas...) se cumplan.

### FIEBRE DEL SABADO NOSHE (SATURDAI NAIT FIBER)

Por fin é viernes (o sabado, o jueves santo, o martes noshe, que en lo Madrile hay cashondeo po un tubo a toas horas) y los pejota tienen ganas de fiesta (y si no las tiene, ke se jodan leshe). La partida se desarrollará en bares, tascas y discoteças, o en verbenas y casas de putas, da iguás.

Es un argumento que ofrese bastantes posibilidad, sobre todo si los loca-



En mitá de un bote y al grito de «Pasma maricone», reaccionaron los mu suyos, y apasiguaron lo animo usando la herramienta dacojoná. Y fursionó, oyés



Miembro (con pendón) funcionario de prisiones de las juventúes del José (Pepé) viendo la boa de las infantas mientras se le fugan toos los bandarras

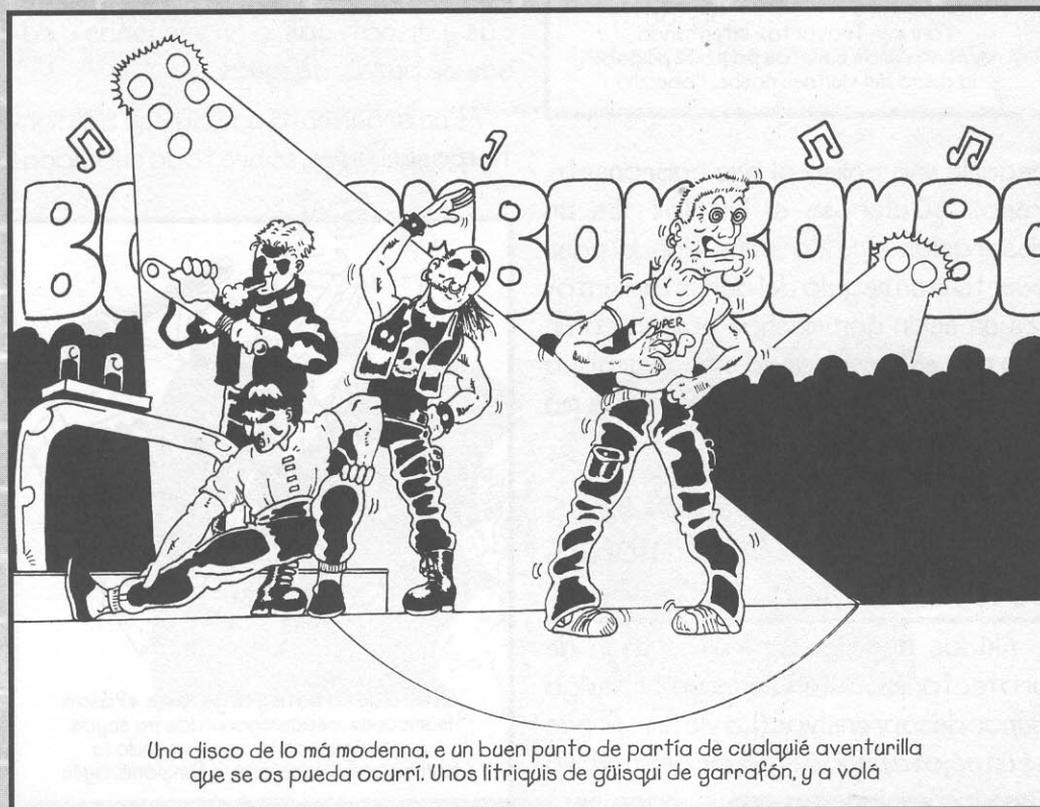
con problemas dadaptación, que no sale nunca y se refugia en sus juegos en lugar daselo en la telebasura, como la gente normal). Je.

### BOTE BOTE BOTE ESQUIROL ER QUE NO BOTE

Se ha convocao una manifestasion, y algun joputa (o no) que quiere sabotearla a alquilao a los pejotas pa que cometan actos vandálicos (desacreditando así la causa de la marsha) o, quisá al revés, los pejota deberan velá pa que too salga bien... y si no, a corré que vienen los uniformaos.

les u sonas por donde van los pejotas son de sobra conosios por los jugadore (o quisá no. Al fin y al cabo, según los medios de comunicasion, el prototipo de jugadó de rol é alguien introvertio

Se ruega ensaresiamente no recurrí a la peli de Mar Flowers pa informarse, ques un bodrio del cagalse y no limpias.se.



Una disco de lo má modenna, e un buen punto de partía de cualquié aventurilla que se os pueda ocurrí. Unos litriquis de gáisqui de garrafón, y a volá

## ROAT MUVI

Los pejotas han sio contrataos pa trasportar argo duna siudá a otra. La historia será diferente segun el "argo" sea legal o no, y puede que alguien quiera joder el envío y mande a su gente pa evitar el ecsito del viaje (como en Güili foc)...

Et.ta idea e interesante poque puede tené a los pejotas dando vuertas por barrios de ciudade pequeña, alusinando de las cosa que hay en la gran siudá, y la pocas cosas que hay allí. E tamién buena cosa que aparescan en argún pueblo cazurrete, y estableser contrastes entre las diversas culturas.

## UNA ABITACION CON VISTAS

Et.te argumento é ideal pa jugarlo despué de qualquié partida: Los pejotas han sio detenios, jusgaos y enchironaos (lo normás).

De las visisitude que pueden pasá en el talego se pueden sacá ideas pa mushos modulo: Ded.de tené que sobrevivir en su galeria (y asosiarse con otros coleguicuis), a convertirse en hombre de confiansa dalgun famoso empresario o politico encarselao (que gosa de privilegios gracias a los millone que le



esperan afuera), pasando po evitá la encusasion popiamente disha (et.to da musho juego, poque la peña e mu mariconasa, pero de que se la metan, na de na), el en.namoramiento dun líder del talego po tus huesos (et.tos, aqueshos y lo de ma ashá), o intentá conseguí un ojeto determinao pa viví mejo... Y at.ta a lo mejó les ofresen un plan duida... Ques la leshe que te encalomen, vasha.

Y todo esto sin olvidá argumentos clasicos como, por ejemplo, ajustes de cuentas con bandas rivales, planificasion y asalto a un banco, secuestro dalgun ministro o ir de publico a argun programa de la tele o al furbo...

# Operación Dragón

## Aventurilla de iniciación

Lo prometio es deuda: a continuación te vamo a ofrecé un par de modulos pa los cuales no se nesecita un elevao nivel intelectuás. Caproveshe y que pol culo lo eshe. Cago en tó.

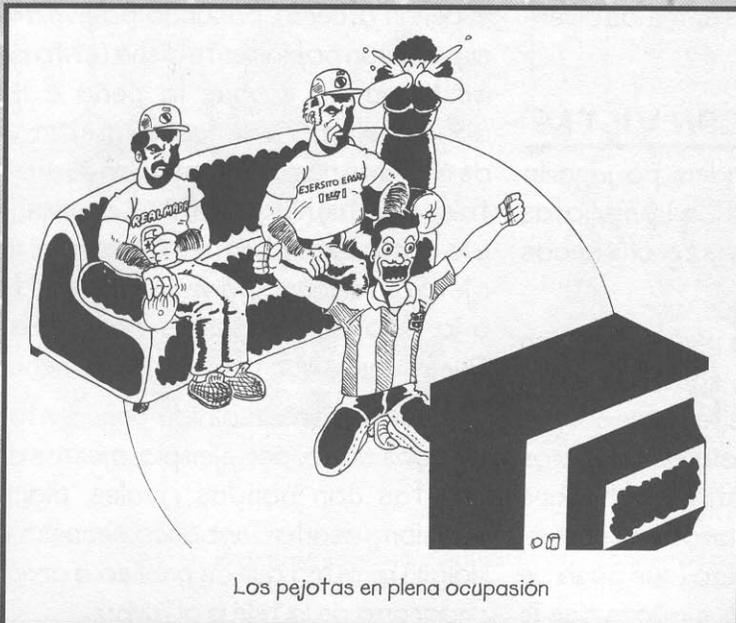
Como hay que empesá po algo, aquí tenemo uno de xinos y toa la para-fenalía esa orientás. Ottia, musha ottia y xinos, musho xinos.

### EL PRINSIPIO

Los pejotas, ocupaos en sus quea-seres normales, ver el canás furgol totás durante veinte horas al dia, serán abordaos por el "xato", un gitano argo maricon (uséase, julai) que les ofreserá un trabajillo que no parese complicaao, incluso pa lumbrenas como unos pejotas resien creaoos.

Esa noshe han de ir a un punto de la costa serca de (Casteldefels, Oro-pesa der mar, Salou... Donde tu quieras) a recoger un carga-mento de costo ma-rrroquí que le traer-ran en fuera borda, y nesecita guarda-espaldas que le cubran... Pues eso, las espartas.

A última hora, sin en cuando, el xato llamará a uno de los



Los pejotas en plena ocupación

pejotas disiendo que ha pillao una gripe caballar con posibles complicacione virulentas y que no puede ir. Faya cosa ma rara.

De toas las maneras, un colega suyo les espera en el bar del berenjeno, donde suelen vé la tele durante to el dia, y les dará las llaves dun buga algo destartalao (po desí algo educado) pero toavía astivo. Uséase, carranca de ves en cuando.



la guardia siví del mar, y dos furgonas de la benemerita vendrán cagando ostias por la carretera. Tié toa la pinta que é mejor que se den el piro...

Si se quedan por ahí, verán que, con los sivile, va "el xato". El mujoputa les ha metido el xivataso a canvio dun porcentaje, pero necesitaba a unos pringaos que tragan el marrón... Los pejotas, inadvertentemente.

En la guantera del carro hay un mapa del punto de recogida y la hora (en una pequeña cala, a las dos y media de la noshe). Mu misterioso to, y mu bien organizao. O eso parece.

## YO SOY EL ESPIRITU DE LA VENGANSA...

A los pejota no les será difisil suponé que han sido traisionaos (si tienen un nivés intelestuás normás), y posiblemente buscarán al "xato" por tol barrio, aunque pareserá que se lo ha tragao la tierra.

## MECAGÜEN SU PADRE

É de suponé que los pejota estarán ahí a la hora indicá. Tra pasá dificultade variopintas pa arrancá el coshe, cagalse en el padre der dueño, y pasá varias visitudé, llegaran al punto dencuentro.

Verán entonses unas señales luminosa en en mar y un fuera borda d'abus que saserca. De pronto, aparereserá una patrullera de



Por si no lo tenían claro, los rumores apuntan a que, posiblesmentes, se ha esho confidente de la pasma. En estas, un pavo too entrajao les buscará pa darles un recao. Es un hombre de Don Mendo, un mafiosillo argentino, y quiere ofreserles un curre.



Habilidades Físicas	4
Habilidades Perceptiva	6
Conosimientos	6

Profesion: Camello y travetti

Resistencia: Ya ves...

Resistencia a sustancias: Shicolait

Cach 4 Mañ 6 Agu 4 Per 6 Lus 7 M.o 3 Güev 3

### CHEVERE, QUE BUENO QUE VINIT·TE...

Don Mendo (cuya afoto podeis vés en la paginiki anteriós –sí, es la der mafioso) tiene un problemilla, y quiere que los pejotas lo resuelvan: Un restaurante chino de su sona, El “sembei, sembei”, no quiere pagá un pequeño impuesto en concepto de protección, y nesesita a unos matones que demuestren lo importante qués la protección en ese barrio... Así que los pejotas de-

berán ir allí, destrosar el local y a otra cosa mariposa.

### FIST OF FURI

El problemilla que van a tené los pejotas pa aser su trabajo es que, el primo del amo del bar, DU-PI-YU-CHI-TAI, acaba de llegar de Xina y no tiene ni puta idea dep.pañol, catalan, castuo o fabla aragonesa, pero está mas fibrao que los quellocs olbran y es maestro de kungfú. Questá ma mazas quel shuargineger y el talone juntos, asín que no va a sé fácil...



DU-PI-YU-CHI-TAI, comensando a estirá lo musculo pa prosedé a fostiá a los pejotas

### EL REPOSO DEL GUERRERO

Una ves cumplida su mision con ecsito, si sobreviven, Don Mendo les invitará cordialmente a ir de noshe a un local donde hay las mejores profesionale de la siudá. Allí, el mafias habrá contratao a mushas putiquis pa una orgia de las guapas, así que ala, fiesta. Musho folleteo, magreo, y sobeteo. Lo que mola.

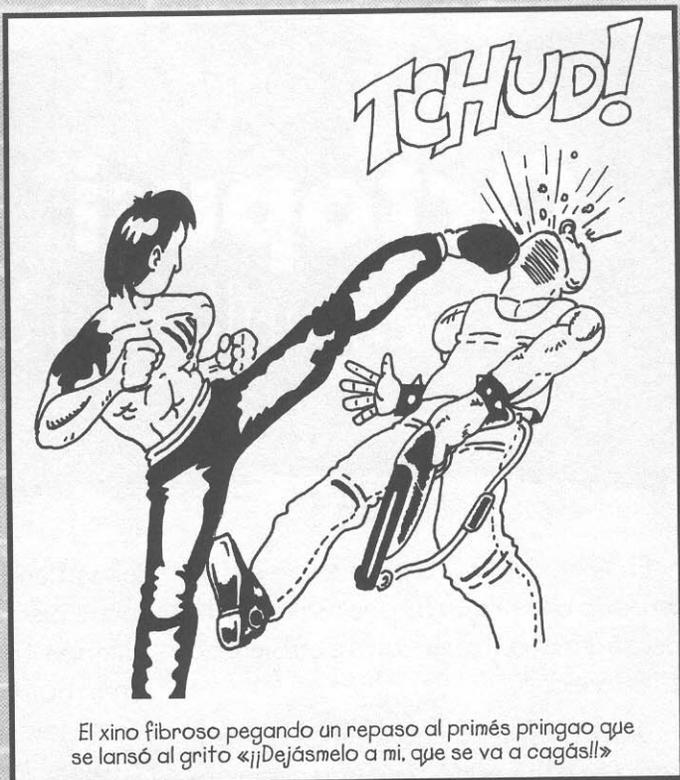
En plena orgia, sin en cuando, han de pasar una tirada de persepsi3n... ¡Y podran descubri con asombro no disimulao como una de las lumis (argo rarilla, tirando a cazo espendolao), y que no hase ma que shupá y shupá (sí, a los pejotas, que ajco) es en realidá ¡el "xato" transformao!

Toma sospresa descomúnas.

### TOA UNA MUJÉ

El "xato", viendose descubierta (él tampoco habia reconosio a los pejotas a causa de lascasa iluminasion y que no les habia mirao a la cara entoavía), y un poco avergonso, tratará duir por la ventana (estan en un primer piso) y pillará su Derbi Varian pa no volvé jamás.

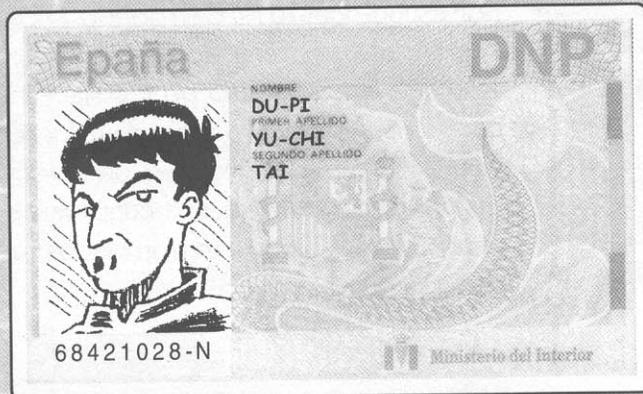
Si lo capturan, confesará aberlos traisionao porque nesesitaba dinero pal



El xino fibroso pegando un repaso al primés pringao que se lansó al grito «¡¡Dejásmelo a mi, que se va a cagás!!»

cambio de secso (operasion realisá con ecsito, aunque no mu lustrosamente terminá) y que ahora sase llamá "la xata". Que paese una tiasiestá a oscura, vasha.

Y ahora, que los pejotas hagan lo que quieran porque aquí sacaba listoria...



Habilidades Físicas	8
Habilidades Perseptiva	8
Conosimientos	6
Profesion:	Artitta Antes Marsiales
Resistencia:	Maquina letás
Resistencia a sustancias:	Shicolait

Cach 8 Mañ 9 Agu 8 Per 8 Lus 5 M.o 9 Güev 7

# Octopusi y tó

## Aventurilla del cagalse

Et.te modulo et.tá pensao pa puteá un poco a los Pejotas y reinse a cot.ta dellos un rato, y ademá et.ta ambientao en Barcelona.

De toas formas, no é difísil ambientarlo en otra siudá turística cambiando, por ejemplo, el mar Mediterraneo pol rio Sinca, y el monasterio de Monserrá pol castillo de Monsón. Se asvierte a la concurrencia que sin mar, el modulillo no e lo mim.mo.

### ODIO LOS LUNES...

Nos encontramos una bonita mañana de lunes de una estasión calurosa, y los Pejotas et.tarán, posiblemente, pasando la resaca del finde en su bar de gayos habitual (o en la cama, o en el gate, o...). Será entonses cuando apareserá en essena Juanca "Grefusito", un julai bat.tante pijo pero con buenos contactos entre la mafia locás que se dirigirá a los Pejotas pa ofreserles un trabajillo.

Resulta que sa desatao una guerra de bandas entre los dos prinsipales jefes mafiosos que controlan el negocio

de las tiendas de suvenirs (sí, sí, esas pequeñas tienduchas repletas de recuerdos tan típicos de laspaña profunda como son los muñequitos de torenos, los sombreros Mejicanos y las katanas japonesas) y uno de estos jefes, Ortega Lavirgendelamorermoso, nesesita a una banda de despiadados matones para aser argunos "arreglillos" en el negocio de su rival, el misterioso capo conosido como "Octopusi" (toa una leyenda en la Conca de Barberá).

Juanca, naturangui, ha pensao en los Pejotas pa este trabajo, y les jurará por esnupi questá mu bien pagao. Si los Pejotas et.tan interesaos, les pedirá un telefono de contacto pa localisarles cuando sea menesté (pueden dar el telefono de su bar preferío, del xalet... aunque seria conveniente cuno dellos llevara mobil). Y con eso y un biscosho, at.ta luego a las osho.

### LAS OSHO

Esa mim.ma tarde, a las osho, los Pejotas resibirán una llamada de Juanca,

el cual les dise que ha consertao una sita entre los Pejotas y hombres de confiansa de Ortega pa esa mim.ma noshe a las dose en las playas de la barseloneta, pa hablar de las condiciones de trabajo y tal.

Ah, y que procuren sé puntuales, que él ha disho de los Pejotas a Ortega que son mu profesionales.

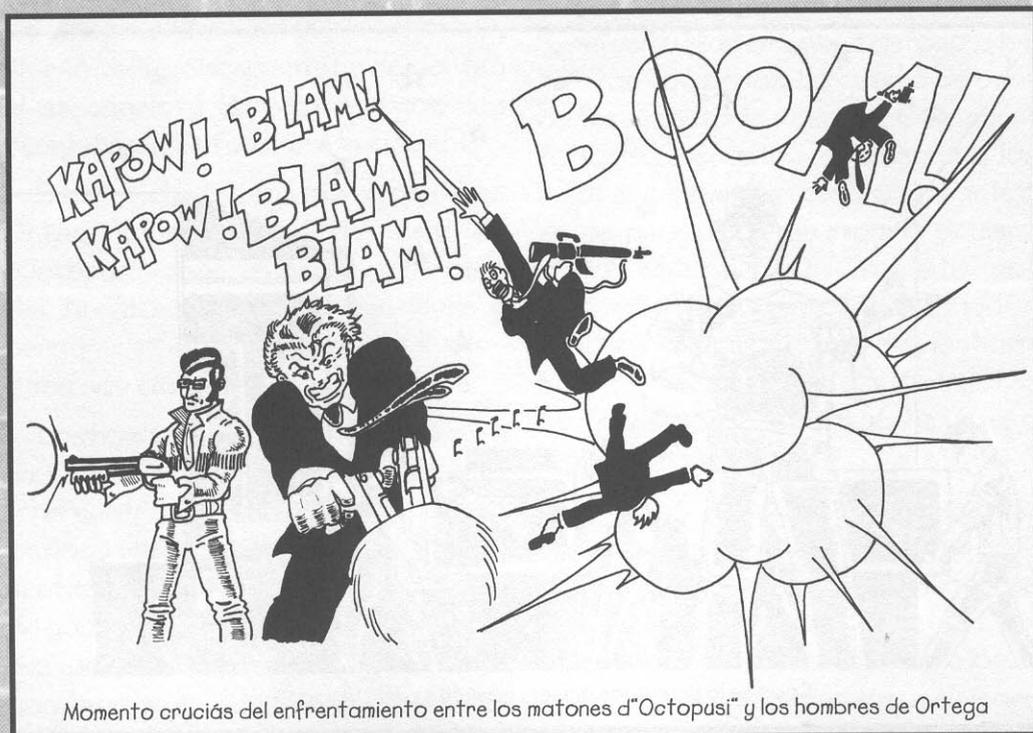
**PERO LO QUE LOS PEJOTAS NO SABEN ES QUE...**

Por aquellas casualidades de la vida, hombres d "Octopusi" habian quedao, en la mim.ma playa y a la mim.ma hora, con un grupo de matones de Galicia a los cabían contratao pa joderle el negocio a Ortega, y cuando san encontrao los dos bandos de puta casualidá cara a cara, antes de la llegada de nuet.tros heroes, saliao unansalada de tiros en la

que han caío eliminaos la basca con la que tenian consertá la sita los Pejotas. Un par dombres del "Octopusi" san ido a tirá los fiambres al rio Llobregat, y los otros tres san quedao a esperá a los matones gallegos.

Lo que no saben los mu bergantes és quel talgo que les traía ded.de Coruña at.ta Barcelona ha sufrío una avería a laltura de los picos deuropa, y ahora los kinkis de miña terra gallega et.tan muertos de frio en un pequeño poblacho apartao de la sivilisasión ep.pe-rando que vengan los tésnicos de Renfe (Usea, que van pa rato).

Asín que, cuando lleguen los Pejotas a la sita, los hombres dOctopusi se pensarán questán hablando con los matones gallegos y, a menos quel Señor Polisia la cague, los Pejotas pensarán questán ante los hombres dOrtega...



Momento cruciás del enfrentamiento entre los matones d"Octopusi" y los hombres de Ortega

## HABLANDO DE NEGOSIOS

Quando los Pejotas lleguen al lugá de la sita, serán resibios por los hombres d "Octopusi" con una seriedá propia de los gansters duna peli del Alpasino, y sin má dilasi3n les encargarán la primera faena: la próssima noshe, en el tinglado numero saís del puerto, la banda rival irá a buscá un envío de castañuelas, peinetas, banderillas y capotes "madein taigüan" para distribuir por las tiendas de recuerdos aliadas, y será misi3n de los Pejotas sabotear la transacci3n.

Pa ello, y ante la maravillada mirada de los protagonistas desta historia, se les ofreserá la oportunidá de disponer del arsenal que llevan los alpasinos en el maletero de uno de los coshes: dos emediesisais, un jecler-unt-kotchjecuarentaiuno, un fusil lansagranadas con munision pa dies disparos (la ostia, va-

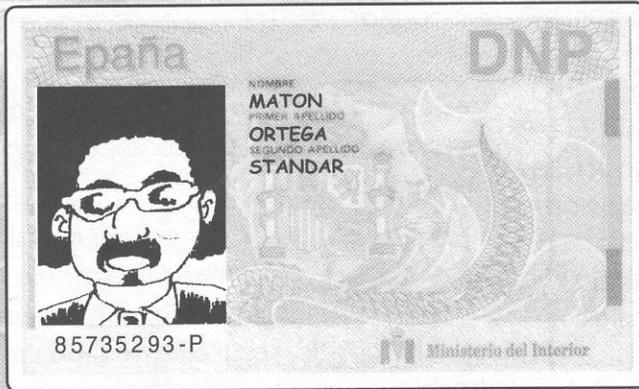
mos) y accesorios electr3nicos pa los intrumentos (mirilla laser - +2 a labilidadás de pipas y otras herramientas-, visores telesc3picos - +3 a labilidadás de pipas y otras herramientas para disparos en los que se pierde un turno para apuntar- ...).

Aparte, se les entregará un pequeño adelanto de medio kilo a cada uno, y se les pedirá un numero de contacto pa encargarles nuevos trabajillos.

Si los Pejotas disen que ya se lo dieron a su contacto (o nombran a "Grefusito"), los mafiosillos esplicarán quel intermediario es eso, un intermediario, y que ellos nesesitan poder localisarles en cualquié momento ( por suerte pa los Pejotas, esta peña no conose a "Grefusito" y piensan que los "gallegos" están hablando del contacto de "Octopusi" en la Coruña).



Como se lo curran los onraos currantes del Tinglado Sais



Habilidades Físicas	6
Habilidades Perceptiva	6
Conosimientos	5

Profesion: Ganster

Resistencia: Cachillas

Resistencia a sustancias:  
Peloepesho

**Cach 5 Mañ 7 Agu 6 Per 6 Lus 4 M.o 6 Güev 8**

## **ORGIA DE SANGRE Y DESTRUCCIÓN DEL CAGALSE EN EL TINGLADO SAIS**

El presente capítulo desta historia es abierto ya que, lo que en él sucede, depende única y exclusivamente de los Pejotas.

Baste desir que san de limitá a masacrátolo que se mueva pol tinglado sais del puerto el martes por la noshe, y el señó polisía únicamente ha de planteá el essenario y las víctim...digoo...los Penejotas. La situación é la siguiént:

El material a recogé por la gente de Ortega (que los Pejotas creen de "Octopusi") sencuentra en un almasén del tinglao sais. Llegó ayé lunes y permanese vigilao por tres gorilas armaos con subfusiles de,de entonses.

Los hombres de Ortega llegarán a la una de la madrugada en tres furgonas (con cuatro, tres y tres empleos del mafioso respectivamente, armaos con subfusiles y automáticas) y un camión no mu ganso con dos "onraos trabajado-res" armaos tambien. Trabajarán cargando cajas en el camión y las furgonas hat.ta las do menos cuarto, y entonses

sirán dallí. Eso... a menos que los Pejotas pasen por ahí antes.

Ah, por sierto, la polisía apareserá con una rapidés proporsional al jaleo que se monte, asín que al loro y a pensá una buena ruta descape...

**ROSA DABRIL,**

**MURENA DE LA SERRA...**

A la mañana siguiente, bien prontito, "Grefusito" llamará por telefono a los Pejotas con prisas: La guerra de bandas está que arde. Además de lo del puerto (que "Grefusito" mencionará a los Pejotas suponiendo que estos lo han leio en los periodicos, sin imaginá siquiera quellos et.taban ahí), "Grefusito" comentará que han apareσιο, flotando en el Llobregat, los cadaveres de los hombres de Ortega con los que los Pejotas sentrevistaron hase dos noshes (o eso se piensan ellos).

Esplicará entonses que Ortega ha planeao un golpe defecto contra "Octopusi": Resulta que sus informadores lan disho que Ladislao Sifuentes Sanchó, propietario de la mayoría de locales donde subícan las tiendas de suvenirs y sosio de negocios de "Octopusi", ha

salío et.ta mañana de excursión a Monserrat pa vé a la Moreneta, de la que é devoto. Pue resulta que Ortega ha llegao a un trato con los hijos y herederos de Ladislao pa comprá abajo presio las acciones de los negocios de su padre que ellos heredarán si el viejo la diña, consiguiendo con ello el control de los locales de "Octopusi", con el consiguiente cabreo deste.

Ladislao suele et.tá las venticuatro horas del día vigilao por guardaspaldas y enserrao en su casa de la diagonal, así que esta es una ocasión inmejorable pa cargarse al yayo. Como antes, el essenario é abierto, y solo sá de tener en cuen el programa del día de la víctima:

-Ladislao sale a las nueve y media de la mañana de su queo (usea, quele) y llega, via beemeuve (no e lo mihmo) con chofer, a las dies y media a Monserrat. Va

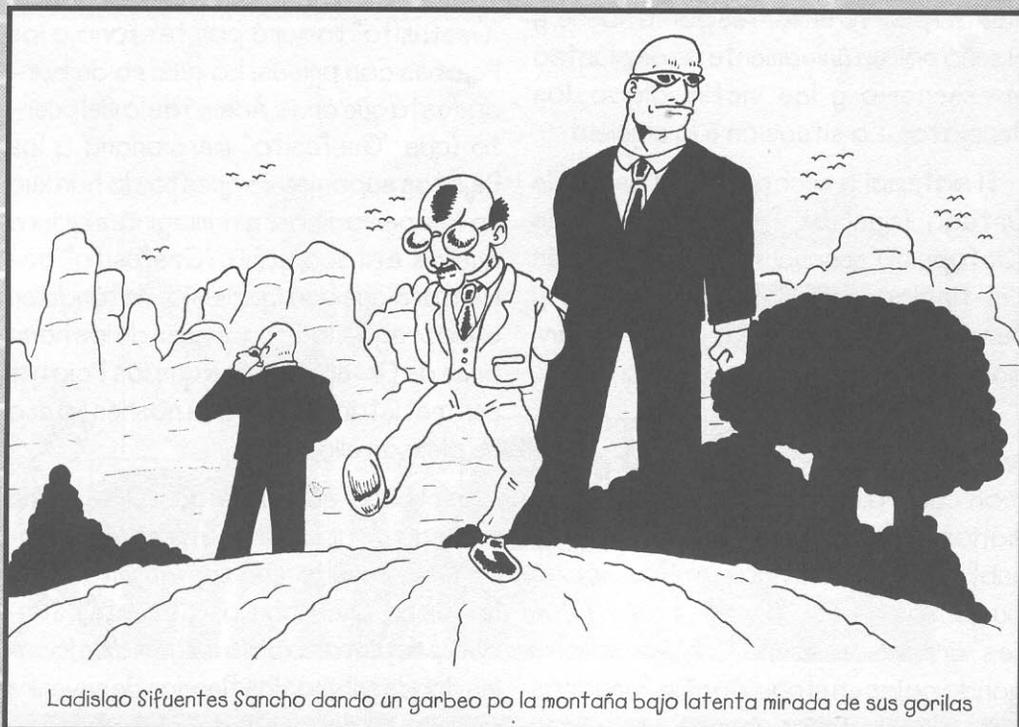
acompañao de tres guardaspaldas armaos con automáticas.

-De dies y media a onse y media, arossimadamente, pasea esperando la misa de dose.

-Poco después de las onse y media, Ladislao se dirige a la Misa. Si los Pejotas han salio pitando de casa, después de resibí la llamada, seguramente llegarán ahora.

-De dose a una, Ladislao asiste a la misa y escucha a lescolania. De paso, va y presenta sus respetos a la virgen, como buen especulador cristiano queés.

-A la una i pico está comiendo en un restaurante caro con vistas a la montaña hat.ta las tre. Después, sesha una siet.ta en un banco soleao en plena plaza sentrica del monasterio hat.ta las cuatro y pico.



Ladislao Sifuentes Sancho dando un garbeo po la montaña bajo latenta mirada de sus gorilas



Habilidades Físicas	4
Habilidades Perseptiva	3
Conosimientos	5

Profesion: Empresario especuladó  
 Resistencia: Ya ves...  
 Resistencia a sustancias: Pichafloja

Cach 3 Mañ 5 Agu 4 Per 3 Lus 8 M.o 8 Güev 5

-Serca de las cinco le apetese í a la montaña a respirá aire puro, asín que se pilla el funicular y, apa, a dar un garbeo too comodo, bajo latentá mirada de sus gorilas, que no le quitan ojo mientras en tio desentumese.

-Asia las saís, el pavostá esho polvo de tanto aire puro, y se pilla el funiculá de bajada pa pillá el carro y volvé pa Barcelona.

Como ya he disho, el essenario é abierto, asín que... ala, que se lo curren los jugadore.

### MADEIN TAIGÜAN

Apenas hayan llegao los Pejotas a su keli (comodamente y con la satisfacion del debé cumplimiento o con los mosos descuadra en los talones), resibirán una escueta llamada de los hombres de "Octopusi": saben que parte de la finansiasión de los negocios de su opo-nente (usease Ortega, aunque esto los Pejotas no lo saben) proviene del trafico destupefasientes, y san enterao que ha llegao un importante alijo de perica que tienen almasenao en una de las tiendas de suvenirs de las ramblas.

Asin pué, los Pejotas deberán í allí y joder la marrana a los de la tienda (es desir, robar el material o destruirlo en su defesto).

Una ves más (¡Y van tres!), el essenario é abierto: que los Pejotas desidan cuando y como entrarán, y que harán una ves allí.

El Señor Polisia solo ha de utilizá la lógica para desidir quien et.tará en la tienda a la hora que vayan los Pejotas (ded.de unos guinis comprando sombreros mejicanos a unos atracadores pillandose unas sirlas pal curro, pasando por el Billy Metralla probando una katana), pero habrá de tené en cuenta que, debajo del mostrador, el encargao tiene una recortá, y que, dentro la trastienda, hay un par de matones armaos vigilando la mercansia.

Ademá, y cuando empiesen las ostias, los allí presentes no dudarán ni un solo instante en utilizá las armas que tengan a mano (é desir, las katanas que hay colgás de las paredes y las reproducciones fidenignas de la spada del sid campeadó, los cushillos y shuriquens que et.tan a la

venta pa disfrute de grandes y pequeños...). Por sierto, y mu importante, los hombres d "Octopusi" advertirán a los Pejotas questén al loro: saben que hay por ahí un peligroso comando, de fama mundiás, que trabaja pal enemigo que podria traerles mushos problemas.

Que lleven cuidao (evidentemente, y como sabrá imaginao el avispaio lectó, el "peligroso comando" son los própios Pejotas, aunquestos no lo sepan).

En et.te punto del módulo, é posible que a los Pejotas se les haya subio (y no deje de volás alrederó) la moja tras loreja: tan solo acabar un trabajo ya les mandan otro, ahora llama "Grefusito", ahora llama vete tu a sabé quien, que ni lo conosco ni na... seguramente se sentirán estresaos, pero que se jodan.

Y si no, que hubieran esho caso a su madre cuando les desia que cuidao con las malas compañías...

## UNOS PULPITOS Y UNOS RIBEIROS

Et.te capítulo puede variá en su desarrollo dependiendo del ecsito con el que hayanrealisao los trabajillos los Pejotas. En todo caso, nuet.tros esforsaos mersenarios resibirán una visita la mañana siguiente (en la casa dalguno o en el bar de lasquina cuando estén toos juntos...) de los hombres d "Octopusi" (que los Pejotas suponen de Ortega) por una sensilla rasón: como caso essepsional, su jefe ha desidio invitá a comé a tan bravos guerreros en agradesimiento a los ecsitos obtenios, aparte de pa pagarles un adelanto.

En la calle les espera un too terreno (y otro coshe si no caben todos) pa llevarles al chaletito en la costa donde reside "el jefe" (El señó polisia ha de tené en cuenta que los matones hablarán siempre de "el jefe", y no nombrarán a "Octopusi" para ná. Al loro, y a no meté



Billy Metralla haciendo un reparto especiás durante la movida de la tienda



Habilidades Físicas	5
Habilidades Perseptiva	7
Conosimientos	7

Profesion: Capo mafioso

Resistencia: Cuadro

Resistencia a sustancias: Jodeeer...

Cach 4 Mañ 5 Agu 7 Per 7 Lus 8 M.o 8 Güev 8

la gamba). Si los Pejotas asseptan, no problem. Si no quieren í, pol contrario, "Octopusi" empesará a sospechá de ellos y, con algunas averiguasiones, no tardará en sabé toda la verdá del chou que sa montao.

Pué eso, a lo que ibamo. Tras un breve recorrio por una serpenteante carretera, limitada en uno de los laos por unos acantilaos que dan al mar, llegarán a un lujoso chalé (ma bien é una mansión) situao en lo alto del acantilao al que antes hemos hesho mención.

Rodeaos de guardaspaldas, serán condusios a la terrasita exterior (cuya balconada da a lacantilao) y será entonses cuando, ante la sorpresa de los Pejotas (o confirmando sus sospechas si son mas listos que lambre), uno de los antes mensionaos guardaspaldas comentará: "nuestro jefe está contento con vosotros. Es un gran honor que os invite a comer, ya que pocos de sus "empleados" han podido hablar cara a cara con "Octopusi".

Así pué llegarán a la terraza, donde "Octopusi" les espera sentao en una mesa llena de tapas y pinchos al lao de

la pissina, en la cuás hay un par de bellas en bikini bañándose. "Octopusi" é un pavo dunos sesenta años dedad, viste como los mafiosos de Maiami Vais (ya sabes: camisa abierta, cadenita de oro, pantalones claritos y náuticas) y se parese musho a Alfredo Landa.

Cuando los Pejotas hagan su aparición serán resibios afectuosamente pol jefe mafioso, y serán invitaos a sentarse (por sierto, dos guardaspaldas permaneserán tolrato tras "Octopusi" y otros tres se quedarán en la terraza disfrutando del solesito; Van armaos con atomáticas y no quitarán ojo a los Pejotas. Las pavas de la pissina, a su ves, esconden dos subfusiles Uzi en un recóndito lugar de sus bikinis, listas pa matá. Amás, el camarero que les irá sirviendo comida también et.tá armao con una macnum. Ah, y en la casa hay osho matones más. Que lo sepas...).

Una ves tomen asiento, podrán comprobar que "Octopusi" habla con un marcao asiento gallego, y podrán comprobar también que parese ser quel mafioso les confunde con unos paisanos: les dirá cosas tales como "Tengo

una morriña del cagarse", "en esta terra fae un sol du carallu"... y les enpesará a hablá en gallego, con lo cual los Pejotas deberán pasá una tirada de Persepsion o Lenguas pa pillar alguna cosa.

Lo que "Octopusi" explicará é que su mote viene de la fama que tiene su pulpo a la gallega, el cual elabora con una reseta secreta familiar, y comentará a los Pejotas que Luisiño (el contacto de "Octopusi" en Coruña que había enviado a los matones via talgo) le ha hablado mu bien de ellos, y que han cumplio con las expectativas.

Quisá los Pejotas deberán pasá favorablemente una tirada de Cuento pa vé si saben imitá el asento gallego, ya que si no lo hasen (o no son gallegos), "Octopusi" tendrá curiosidá por lastraña ausencia de et.te. Y entonses, má vale que los Pejotas bujqen una buena excusa. O, mejó, que los jugadore intenten hablá gallego en et.te casho de la partida. Al fin y al cabo, el rol é interpretasión ¿no?

Así pué, y a menos que los Pejotas la caguen (si "Octopusi" descubre que

todo é un "lamentable erró" y que, en realidá, los Pejotas también trabajan pa Ortega, má vale que lo arreglen o allí se monta una masacre del copón y del cagarse) la comida transcurrirá de puta madre.

Una ves termine et.ta, y tras unos coñacs y unas farias, los guardaspaldas ofreserán a los Pejotas un maletín donde, según contará "Octopusi", hay un kilo y medio pa cada uno. "Y un millón má cuando hayamo acabado de hundir el negocio del cabronazo del Ortega".

Pero no todo serán flores y violas: en caso de que uno de los Pejotas lleve el telefono mobil ensima, cuando sayan levanta o y sestén dirigiendo a la puerta, et.te sonará, y entonses podrán oír la vos de "Grefusito" al otro lao de la linea: "Oye, nen, que teneis má trabaxo. Et.toy en lastasion de trenes de Sans, y acaba de llegá un talgo prosedente de Galisia donde, según mis informadores, viajan un grupo de asasinios profesionales que vienen a trabaxá pa "Octopusi"... Ép.pera, allí hay un grupo que coinside con la descripsión... se dirigen a una cabina telefonica... et.tan llamando a alguien..."

Y será entonses, en ese presiso momento, cuando los Pejotas podrán oír como sueña el telefono mobil que "Octopusi" tiene ensima la mesa, y como et.te contesta a lallamada. Así que mejó que hagan una cosa:



Las dos pavas de la pissina, mostrando sus poderes



Habilidades Físicas	5
Habilidades Perseptiva	7
Conosimientos	5

**Profesion:** Asasinas (tias buenas) a sueldo

**Resistencia:** Ya ves...

**Resistencia a sustansias:**  
Olé tu güevo

**Cach 4 Mañ 7 Agu 4 Per 7 Lus 4 M.o 8 Güev 8**

CORRER (si los Pejotas no tienen mobil, el Seño Polisia debería dejá que los Pejotas oyeran retasos de la conversasión tales como "¿Cómo? ¿Que sois los matones que menvia Luisiño? ¿Que acabais de llegá a la ciudad? Pué...¿ Con quien coño he comio yo esta tarde?").

"Octopusi" bujcará una esplicación a lasunto, y bujcará esa esplicación en los Pejotas. Así pué, una ves haya terminao la conversasion telefonica, ordenará a sus hombres que le traigan a los impositores y, sobretodo, el maletín con el dinero. ¡Empiesa la persecusión!

Por sientu, que si los Pejotas llevaban móbil y han resibió la llamada de "Grefusito", podrán oí la vos deste a través del telefono preguntando donde coño están que hay tanto jaleo y, si tienen la felis ocurrencia de informarle de donde están y con quién, el desenlance de la historia será otro, ya que, una ves con la informasión en su poder, "Grefusito" convocará a la gente de Ortega y se dirigrán pal shalé a toda ostia... de iguás manera que los gallegos, que pillarán un tacsí una ves "Octopusi" les dé la direcsi3n de su refugio...

### ¡PERSECUSIÓN! (COMO VERANO ASUL, PERO MA SHUNGO)

Una ves los Pejotas hayan salio de la casa, sencontrarán con que no disponen de medio de transporte (a menos que uno de ellos sea capás daserle un puente a los dos coshes y un too terreno que hay aparcaos en la puerta en tiempo recor, antes de que diesisais matones armaos hat.ta los dientes se les tiren ensima).

Pero no problema: unos metros carretera abajo encontrarán unas cuantas mountanbaics (dose en total) que pertenesen a un grupo de ciclistas que, en ese momento, han esho una parada pa descansá y, de paso, mirá la bella vista paisajística que ante ellos ofrese la madre naturalesa.

Evidentemente, los deportistas se pondrán farrucos cuando a los Pejotas se les ocurra pillar las bisis, pero se jiñarán rápido con un par de tiros (con que sean al aire basta, bandarras).

A los pocos segundos de empesar a rodar carretera abajo, osho matones

de "Octopusi", tras efectuar algunos disparos, subirán a los dos coshes y emprenderán la persecución tras nuevos trucos acrobáticos.

Apa, ya está liada la persecución. Los Pejotas habrán de realizar diversas tiradas de conducción de bicicletas (evidentemente, si eso no entra en sus habilidades por profesión o no han especificado su conocimiento de la disciplina, sufrirán un modificador de -2 en Conducción) para no caerse barranco abajo o meterse un piño, a la vez que disparan a sus perseguidores (los cuales deberán realizar también tiradas de conducción para no desmenuzarse).

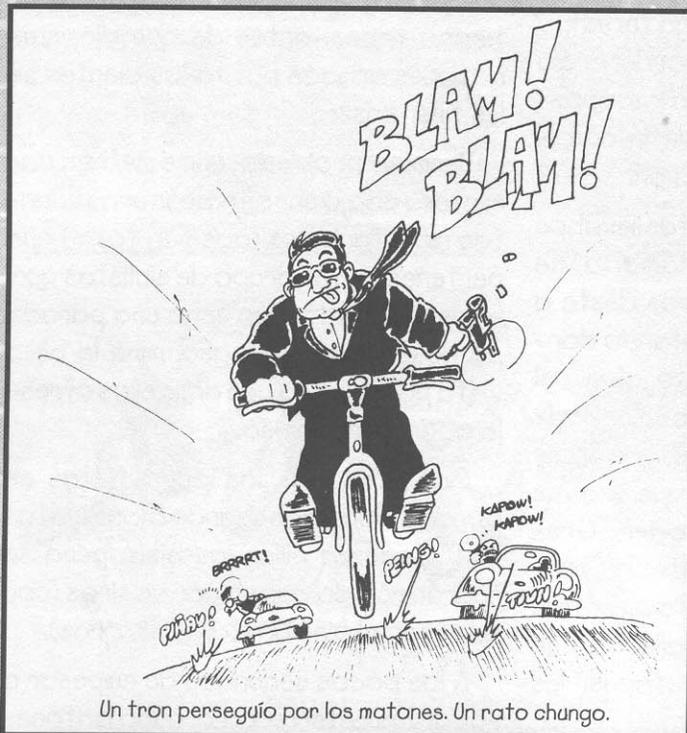
Pero no todo es tan sencillo en esta vida, por lo que, tras una curva, se encontrarán a toda una escuadrilla de unos treinta gauris que, a lomos de sus

flamantes mobiletes, recorren los belllos parajes de la costa. Deberán pasar entonces otra tirada de conducción para esquivarlos, pero esta vez con un modificador de -1 a la habilidad por acción especialmente complicada (los malos también, of course).

Una vez sorteado el peligro, tras algunas curvas más, tendrán que esquivar a un taxi, en el cual van los gallegos. Estos cruzarán sus miradas con las de los heroes de esta historia con sorpresa, y continuarán su camino hacia el xalé (a menos que el taxi -el conductor tiene en la habilidad de conducción 7- colisione con algun coshe de los matones, por fallo en la tirada de conducción para esquivarse mutuamente).

Y en esas, y tras algunas curvas más y algun tirillo suelto, verán de subida a

dos coshes y una furgona que, al ver bajar a los Pejotas, bloquearán la carretera cortándoles el paso. De los vehículos bajarán un total de quince gorilas, armados con subfusiles y armamento pesado, entre los cuales destaca "Grefusito", que ordenará no abrir fuego. Los Pejotas tienen tiempo de algunas explicaciones antes de que aparezca alguno de sus perseguidores (a menos que ya estén en el fondo del mar), sobre el cual abrirán fuego los hombres de Ortega, enviándolo a tomar por saco.





Habilidades Físicas	6
Habilidades Perceptiva	6
Conosimientos	5

Profesion: Ganster

Resistencia: Cachillas

Resistencia a sustancias:  
Farrero

Cach 6 Mañ 7 Agu 6 Per 6 Lus 4 M.o 7 Güev 6

## UN CLIMAX COMO LOS DE ANTES: VIOLENTO Y CON MUSA SANGRE

Asín pué, vamo ha eshá cuentas: en el xalet sencuentran sinco matones, "Octopusi", dos niñas questán más buenas quel pan bimbo y más peligrosas cun gremlin cantando bajo la lluvia, el camarero y el cosinero, amás de cuatro gallegos mu chungos (si é que han llegao sanos y salvos al xalé) y los matones cayan sobrevivío a la persecusión.

Y en el otro lao del cuadrilátero, tenemo a quince hombres dOrtega y a los pejotas. El plan de "Grefusito" an compani é sensillo: entrá a sangre y fuego en el xalé, matá a too lo que se mueva, y a otra cosa mariposa.

Por otro lao, cuando "Octopusi" sepa que los pejotas han huido, empesará a preparase pa la defensa (pué sabe que, ahora que sus enemigos sabensu parade-ro, no tardará en habé ostias). Y, efestivamente, las vanahabé. Y pountabo.

Como viene siendo habituás en et.te módulo, el esenario é abierto, y será trabajo del Señor Polisia y los pejotas desarrolará el salto y lo que en él suseda.

Baste desir que saconseja usar y abusar de la violencia, creando una coreografía al má puro estilo Jon Bu o Cuentin Tarantino.

Que los pejotas sobrevivan é cosa dellos, pero, en prinsipio, serán los hombres dOrtega los que ganarán la batalla (siempre que los pejotas se lo curren, clarostá).

Saconseja, eso sí, que, en lessena finás, cuando todos sus hombres (y mujeres) hayan muerto, "Octopusi" jure vengarse antes dacabar cayendo acantilao abajo (ya sabes: cae y desaparese entre laspuma del oleaje...). Asín, si te pilla el punto, puedes volvé a utilizarlo en otra partía ("El retorno dAlfredo Landa", se podría titulá).

## UN FINÁS FELÍS

Una ves acabá la masacre, y con la satisfacción del debé cumplío, los pejotas resibirán de manos de "Grefusito" un kilo y medio pol trabajo realisao (é desir, el asesinato en Monserrá y la batalla del xalé) y, amás, les preguntará que coño hasían en la keli de "Octopusi"... Será mejó que tengan una buena respuesta y, de paso,



Habilidades Físicas	6
Habilidades Perseptiva	7
Conosimientos	6
Profesion:	Asasinos a sueldo
Resistencia:	Cuadrao
Resistencia a sustancias:	Jodeeeer...

Cach 6 Mañ 7 Agu 7 Per 7 Lus 6 M.o 8 Güev 8

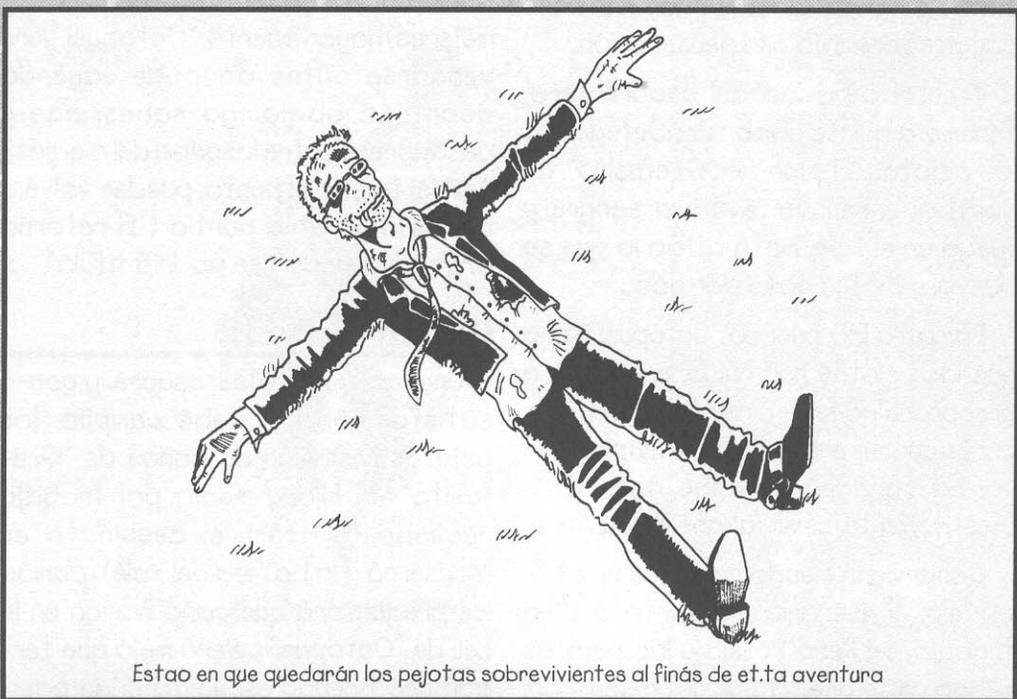
que no se sepa nunca que fueron ellos quienes asaltaron el tinglao sais y la tienda donde había el alijo...

seguido sus movimientos y, pollo tanto, se acabaria crusando con los Pejotas en el mim.mo sitio quindica el modulo.

**ALGUNAS INDICACIONES**

En el capítulo de la persecución, si los pejotas no avisaron a "Grefusito" de su paradero, se puede arreglar, sensillamente, por el esho que "Grefusito", una ves llegados los gallegos a la ciudad, habia

Como indicación finás, desir que et.te é un modulo denredos, y quel Señor Polisia debería velá pa que los pejotas no supieran tol chou hat.ta el presiso momento en que llegan a casa de "Octopusi". Si lo adivinan antes, o el Señor Polisia la caga... a improvisá.



Estao en que quedarán los pejotas sobrevivientes al finás de et.ta aventura



# BARRIO XINO



## FICHA POLICIAL

NOMBRE \_\_\_\_\_  
 EN CASO DACSIDENTE AVISAR A \_\_\_\_\_  
 EDAD \_\_\_\_\_ ASPECTO \_\_\_\_\_  
 PROFESIÓN \_\_\_\_\_  
 VISIOS \_\_\_\_\_  
 ANTESEDENTES PENALES \_\_\_\_\_

CACHAS    MAÑA    AGUANTE    PERSERCIÓN    LUSES    MALAOSTIA    GÜEVOS

\_\_\_\_\_

## CURRÍCULUM

### CONOSMIENTOS

BUROCRASIA	-2	_____
CALLEJE	-1	_____
CANTAR	-1	_____
CHAPUSAS	-2	_____
CUENTO	-1	_____
CULTURILLA	-2	_____
EMPRESARIALES	-3	_____
ESPLOSIVOS	-3	_____
IDIOMAS	-2	_____
_____	_____	_____

JUEGOS DASAR -2 \_\_\_\_\_

PIPAS Y OTRAS HERRAMIENTAS -2 \_\_\_\_\_

PRIMEROS AUSILIOS -2 \_\_\_\_\_  
 SEDUCION -2 \_\_\_\_\_  
 SIENSIAS -3 \_\_\_\_\_  
 SUPERVIVENSIA -2 \_\_\_\_\_

### HABILIDADES FÍSICAS

HABILIDADES ATLÉTICAS	-1	_____
ARMAS BLANCAS	-1	_____
_____	_____	_____
BAILOTEO	-1	_____
CHORIZAR	-2	_____
DEPORTES	?	_____
_____	_____	_____
FOLLETEO	-1	_____
LANSAR	-1	_____
OSTIAS	-1	_____
REFLEJOS	-1	_____

### HABILIDADES PERSEPTIVAS

ALEVOSÍA Y NOCTURNIDAD	-1	_____
BUSCAR	-1	_____
CONDUCCION	-2	_____
OCULTAR	-1	_____

### RESISTENSIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 10 11 12 13 14 15 16 17 18  
 19 20 21 22 23 24 25 26 27  
 28 29 30 31 32 33 34 35 36

DE PITUFA \_\_\_\_\_  
 NO HAY DOLÓ -1 \_\_\_\_\_  
 AGG... -3 \_\_\_\_\_  
 IC! -5 \_\_\_\_\_

### RESISTENSIA A SUSTANSIAS

1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 10 11 12 13 14 15 16 17 18  
 19 20 21 22 23 24 25 26 27  
 28 29 30 31 32 33 34 35 36

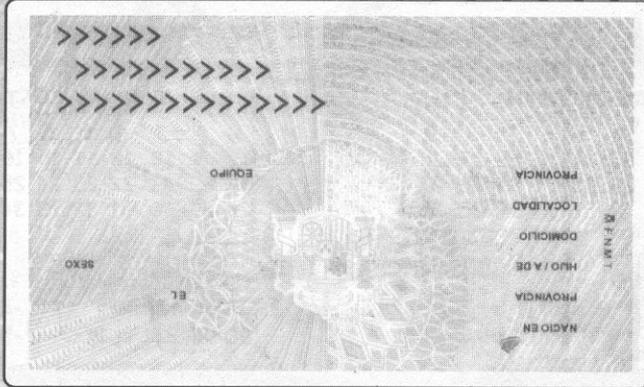
ET.TO NO SUBE \_\_\_\_\_  
 NOSTAMAL, NO... -1 \_\_\_\_\_  
 JAJAJAJAJA! -3 \_\_\_\_\_  
 BOARRGI BL BL BL... -5 \_\_\_\_\_

## LO QUE LLEVAS ENSIMA

\_\_\_\_\_



# BARRIO XINO



Esplicasió de la hoja esta: *cuando la fotocopies pa jugar, pués recortar el grupo de carnés de la parte da 'bajo y doblarla por la línea pa que te quede un carné guapo, guapo*

# BARRIBO XINO

Un juego de rol chungo, mu chungo



Et.te juego que tienes en las mano mu serio, mu serio, no é.  
No sus llamei a engaño.

Dentro encontrarás todo lo que nesesitas pa jugar  
partidas interpretando shorisos, guardiasivile, shuloputas  
y putas propiamente dishas, así como un innovadó sistema  
redusió pa podé jugá en cualquié sitio (en el bar, el asilo,  
la comisaría...).

Et.te juego no é aconsehable para minore y mentes  
retrógada y poco abiertas a coseptos algo fuertesillos  
(de esho, et.te juego no é aconsehable para nadie con dos  
deos de frente) y debemos aclará tambien que, pese a  
hablá de droga, secso i rocanrol, no se pretende aser  
ni apología ni crítica. Simplemente, et.tan ahín (que lo  
sepan los de siempre).

Et.te é un juego pa pasarlo bien con los amigos, echarse  
unas risas, y olvidás el día a día que bastante po el saco  
nos dan ya con to tipo de cosas chungas.



VULCANO

2004

Asistido por Kronovader