

COLECCIÓN  
JMV CÓMICS

JMV

P.V.P. 6.95 €

# el Rol de los Panchitos (Rol of the Odatutano's)

escrito por: J.A. MÁRQUEZ  
ilustraciones: JMV

Basado en los  
personajes de  
"El Señor de los  
Panchitos", de  
JMV



JMV

PRIMERO, VAMOS A RECORDAR EL MOMENTO ESTRELLA DE **EL JOVI**





ASÍ QUE LOS HUMANOS NOS LO MONTAMOS CON EL ROL CASERO PARA OLVIDAR QUE EN REALIDAD PINTAMOS UN PIMIENTO. Y ES UN JUEGO QUE TIENE MENOS LIMITACIONES QUE, POR EJEMPLO, LOS JUEGOS DE CARTAS COLECCIONABLES...



...O SOBRE EL WARHAMMER...



...O SOBRE LA VIDA REAL.



SI, AMIGOS PORQUE EN EL ROL LO QUE CUENTA ES TU IMAGINACION !!!

BIEN, VAMOS A EMPEZAR LA SESION.

ESTAIS FRENTE A UNA PUERTA MAGICA DE NIVEL I CON ACERTIJO

¡YO! ¡YO PUEDO! ¡YO!  
¡SOY EL EXPERTO EN ACERTIJS!  
¡YO SÉ!  
¡YO! ¡YO!

¡ME NIEGO A QUE CONTESTES! ¡VA A DECIR QUE ES EL PLATANO!

¡YO! ¡YO LO SÉ! ¡YO!

YO

YO

VEAMOS SI PUEDE RESOLVERLO: "BLANCA POR DENTRO, VERDE POR FUERA. SI NO LO SABES, ESPERA"

PUFF

ES-PERA

JODER, SI ES QUE LO VEO, VA A DECIR "PLATANO!"

MM... LO TENGO AHI EN LA PUNTA DE LA LENGUA, FÍJATE.

EH, UN MOMENTO... ¡EL PLATANO PUEDE SER A VECES VERDE POR FUERA Y BLANCO POR DENTRO!

¡ES EL PLATANO, TÍOS!

¡EL PLATANO!

¡LO SABA!

¡MÁTALO, POR FAVOR! ¡TIRADA PARA INVOCAR UN DRAGON QUE LO MATE!

POR FAVOR, POR FAVOR, DE JAME INVOCARLO... SÓLO UN POPUTO... PORFA... PORFA...

AAAH... SACASTE UN CERO! FRACASO TOTAL.

BUENO... CERO, PERO HAY QUE +5 POR ...EMM...HABILIDAD CON CONJUROS,+3 POR AMISTAD CON DRAGON(YO), Y +18.000 PORQUE PASABA UN DRAGON POR ALI. TAMARIT CONJURA UN DRAGON ASESINO COMEJOVITS.

EL DRAGON ESTA A PUNTO DE COMERTE.





¡UN 7228! ¡PUES  
HALE, ES QUE ME  
HE ESCONDIDO Y  
NI ME HAS  
VISTO, TÍO!



...A LO QUE DESCONTAMOS  
1826 PUNTOS POR "TORPEZA  
MÁXIMA" Y... ER... 5401 POR  
ESCALA HABILIDAD PARA  
"OCULTARSE EN ROCAS CON  
UN DRAGÓN  
PERSIGUIÉNDOTE"

¡HEY  
HEY  
HEY!



TOTAL=1. ERES  
DEVORADO SIN PIEDAD.  
¡TRAMPA! ¡ME  
TIENES ENVIDIA  
PORQUE SOY  
BUENO CON LOS  
ACERTIJS!

¡SOBRE TODO  
CON LOS DE  
FRUTAS!



¡MIRA QUE YA NO TE  
AJUNTO! ¿EH?

¡QUIERO  
HACER UNA  
TIRADA DE  
NO  
AJUNTAR!



HALA, OTRO 7228... ME  
VOY. CIAO. ADIÓS.

ER



BUENO, EMM... EL JOVIT DEJA  
DE AJUNTAR AL DRAGÓN... Y  
ESO NOS DEJA A UN MAGO...

¡ESO... ESO PUEDE  
HACERSE?  
¡ESE JOVIT ES  
UN PUTO  
GENIO!



ASÍ QUE EL SABROSO MAGO  
SE HA QUEDADO SOLO  
FRENTE AL DRAGÓN  
HAMBRIENTO...



¡PUES ME ESCONDOTRAS LA  
PUERTA MÁGICA Y DIGO  
"PERA" PARA CERRARLA!

DIGO PERA  
Y SE ABRE.

PERA

PERA

PERA

¡PLÁTANO!



PERA

MALDITA SEA...  
¡QUIERO  
CONJURAR UN  
HECHIZO DE  
NO AJUNTAR!

YA  
ESTAMOS.

# El Rol de los Panchitos



de Personaje:  
por  
José Antonio Márquez Periano

# CRÉDITOS

**Valar de la Creación:** José A. Márquez Periano.  
**Maiar de la Creación:** Marco Escribá Gómez.  
**Valar y Maiar, dos en uno:** Jesús Martínez del Vas.  
**Diseño de la Portada más hortera de la Historia:** JMV.  
**Diseño del juego al estilo de la Comarca:** Aroa Tena Catalán. (NouT)  
**Maga colocadora de párrafos:** Aroa Tena Catalán. (NouT)  
**Correctores y traductores del esperanto:** David E. Ibáñez Romera y WeBeR.  
**Imprimió en papel de los bosques de Rohan:** Centro Reprográfico Neptuno  
**Fueron los primeros en sufrir el Sistema Ki-Vende:** Isaac de Bedoya, Ignacio Díaz, Rafael Gea, Alberto Morado y el más feo que no se como se llama.

Dedicatorias:

**JMV:**

A Ana, mi mujer.

A los lectores que han seguido mis trabajos fielmente.

**José A:**

A JMV, por su paciencia.

A la memoria de [Calipso], de todos los organizadores de TdN.

A mi padre.

A Pablo Kether Floriano. Er wer master.

**NouT:**

A TqaDrSguC.

El Rol de los Panchitos, Lord of the Matutano's, Juego de Bok es una obra de copyright 2004 de Jo Antonio Márquez Periano. Basado en los cómics y personajes de Jesús Martínez del Vas.

La edición es copyright 2004 de JMV COMICS. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra sin la autorización de Jose Antonio Márquez Periano, de Jesús Martínez del Vas y de JMV COMICS. Ilustraciones, personajes y situaciones son copyright 2004 Jesús Martínez del Vas. Todos los derechos reservados

**JMV COMICS:**

Teléfono de contacto: 610 88 51 84 E-mail: [JESUSGU@teleline.es](mailto:JESUSGU@teleline.es)

Página web disponible en <http://www.dreamers.com/jmv>

Página oficial del Juego de Rol: <http://panchitos.templodehecate.com/>

La editorial autoriza a fotocopiar la página 64 para su uso personal.

ISBN de la obra: 84-932648-5-7

Dep. Legal: M-19654-2004

Imprime: CRN, S.L.

# ÍNDICE

## Prólogo:

páginas de cómic inédito de JMV

02

## Capítulo Uno o I En Enano:

Introducción.

08

## Capítulo Dos o Chú en Girilandés:

Geografía de la Tierra Denmedio.

10

## Capítulo Tres o Fantasmas, Horteras y "Pacíficos":

Alazas Denmedio.

18

## Capítulo Cuatro o Æ Búscate los WERTHER'S :

Sistema Ki-Vende.

24

## Capítulo Cinco o Tresientas, tresientas todo a 300:

Armas Y Equipo.

54

## Capítulo Seis o El Rincón:

Maestro Narrador.

60

## Ficha de Personaje:

64

# INTRODUCCIÓN

El tiempo esta cambiando,  
lo siento en el aire... en el  
punto reuma...  
(El Señor de los  
Panchitos, Parte J: Nos  
vamos de Jovitón).

Una tierra de magia y de portentos, llena de apacibles y tranquilos jovits, de elfos mazo de horteras, de guerreros bastante patosos, de arqueros ciegos y de magos que traen la desgracia por donde pasan. Una tierra pringada del lado oscuro donde poco a poco las fuerzas chungas comienzan a tener mayor poder, especialmente en la repugnante tierra de Golor, lugar donde se creó el objeto mágico que te cagas que otorga un GRAN poder al que se lo... ¡ejem!, ponga... Es la Tierra Denmedio del excelso Jesús Martínez del Vas (cualquier parecido con otra obra es pura coincidencia, sobre todo la de un tal Tolkien), lugar donde las patosas fuerzas del bien hacen lo que pueden y tratan de luchar con resolución (algunos más que otros) contra las terribles fuerzas pringadas.

¡Ahora es tu turno! El manual básico de El Rol de los Panchitos es el único que necesitas para adentrarte en este fantástico mundo, para vivir fantásticas aventuras, rodeado de tus fantásticos amigos, disfrutando de este fantástico juego, y sobre todo, de su fantástico sistema, su fantástica ambientación, y en fin... que es fantástico. Embárcate por tierra en este maravilloso mundo y lucha contra las terribles fuerzas de Zauron para recuperar el objeto único y disfrutar de horas y horas de diversión y entretenimiento. ¡Bienvenido a la Tierra Denmedio!

## ¿QUÉ ES UN JUEGO DE BOK?

Un juego de Bok es lo que su propio nombre indica, un juego de rol. Como todo juego tiene sus propias reglas e instrucciones tal y como las tienen la oca o el juego del pañuelo (no confundir con ese baile que tanto les gusta a los elfos de Riverplate). En este caso no necesitas nada más que un par de hojas en blanco, un par de lápices y tu imaginación... además de, lógicamente, todo el merchandising oficial de El Rol de los Panchitos: gorras, pines, camisetitas, calzoncillos oficiales de elfo de Riverplate, banda sonora de 'Fiebre del Sábado Noche' (versión oficial JMV) y los 300 futuros suplementos del juego... por lo que el manual básico no te servirá de nada. Los juegos de rol consisten en interpretar un



personaje completamente ficticio en un marco ilusorio que el Director de Juego (a partir de ahora, DJ) expone. El DJ irá exponiendo (ya que antes he dicho que exponía, debe seguir exponiendo) una serie de sucesos y los jugadores tratarán de resolverlos con su imaginación, si la tienen. Además, los jugadores interpretarán a su personaje en compañía de otros jugadores, interactuando con los PeneJotas, useasé, aquellos individuos o elfos, orcos y demás habitantes de la Tierra Denmedio que nacerán de la mente enferma del DJ y que éste interpreta. Veo que tienes una mente ágil y vivaz, joven lector (sí, te hago la pelota para que compres los próximos suplementos, ¿qué pasa?). Resumiendo: el DJ expone y el jugador interpreta... ¿ves qué fácil es?

Para jugar a rol no necesitas un verdadero reglamento, sólo un marco de juego, que en este caso es el mundo de El Señor de los Panchitos. Pero los juegos de rol suelen tener muchas reglas, algunas muy complicadas. Si quieres jugar con ellas y perder el tiempo tirando dados (francamente... a mí me da igual cómo malgastes tu tiempo, lo que me interesaba es que compraras el Juego de Bok y, si estás leyendo esto, ya lo has hecho) y rellenando fichas, creando personajes y demás, puedes encontrar todas esas reglas opcionales en el Capítulo Cuatro, dedicado al ingenioso y fantástico Sistema Ki-Vende.

Pues eso es un juego de Bok, o lo que es lo mismo, de rol -por si eres poco avispao-. ¿Qué no está explicado suficientemente bien? Lo sabemos perfectamente, pero en todo juego de rol tiene que ir esta sección en la introducción y absolutamente nadie suele molestarse en leerla. Si tú lo estás haciendo te digo de antemano que estás perdiendo el tiempo. ¿Te crees que 64 páginas se rellenan con reglas y sistema de creación de personajes?

## CÓMO NO USAR Y CÓMO USAR ESTE LIBRO

El manual que tienes en tus manos está dividido en cuatro partes: la información que necesitas saber sobre la Tierra Denmedio, el sistema de juego para El Rol de los Panchitos, las reglas opcionales de creación de personaje y un capítulo final lleno de ayudas y consejos para vuestro DJ.

El segundo capítulo describe la historia, geografía, política y reinos que componen el maravilloso mundo de El Jovit y El Señor de los Panchitos, la Tierra Denmedio a finales de esta edad... que es una de las hay, pues parece ser que los eruditos han perdido la cuenta de cuántas hubo. En definitiva, esta parte proporciona información suficiente para presentar el mundo de juego.

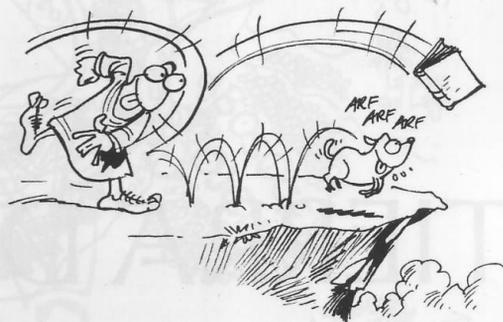
El siguiente capítulo está dedicado íntegramente (es que soy muy generoso) a las razas que componen la Tierra Denmedio, para que os vayáis familiarizando con los razas de este juego, las cuales son las que puedes elegir a la hora de jugar.

En el siguiente capítulo el aclamado y revolucionario Sistema Ki Vende, un sistema sencillo, versátil y, creemos, muy, muy divertido, que será la sensación del verano y de todas las estaciones del año. Además en este capítulo encontrarás una serie de reglas opcionales que son opcionales si habéis decidido no hacer opcionales las reglas opcionales descritas anteriormente, por lo que las reglas opcio-

nales dejan de ser opcionales y pasan a ser oficiales, aunque esto (claro) siempre es opcional.

En el siguiente capítulo encontrarás todas las armas y armaduras que podéis encontrar en la Tierra Denmedio para armar a vuestros PeJoTas (dígase jugadores).

El capítulo final versa sobre vuestro DJ. Allí encontrarás toda una serie de ayudas, consejos y guías para hacer de vuestras partidas algo memorable y para que tengáis horas y horas de diversión. Por supuesto, eso es algo indiscutible, por lo que si no lo habéis pasado bien siempre podéis cambiar de DJ o comprar los 300 siguientes suplementos para tener las reglas necesarias para interpretar con todo lujo de detalles a los arqueros-elfos-ciegos-horteras de Riverplate del Sistema Ki-Vende, no compatible con el resto de los sistemas de juego.



Y, para poner el punto y final a este libro fantástico en el apéndice NO encontrarás monstruos y criaturas suficientes (porque no existe) para hacerle la vida imposible a los PeJoTas durante aproximadamente media hora.

Finalmente, te recuerdo que esto es un libro (por si alguno lo duda aún). Así que no deberías dejárselo a tu hermana de dos años como juguete, ni usarlo como frisbi para el perro, ni dejarlo en compañía de revistas del corazón en una peluquería de señoras. Tampoco te ayudará a encontrar novia (o novio), por lo que te aconsejamos que te pongas wapo y salgas a la calle en busca de moza (o mozo), dejando previamente esta obra de arte en un lugar alejado de tus padres, de tu hermano pequeño y de tu querida mascota para volver a encontrarlo en las mismas condiciones en las que lo dejaste. Te recomendamos no acercarlo a fuentes de calor debido a su alto nivel combustible.

## EL FUTURO

Hay muchas más sorpresas preparadas. No sólo se planea publicar muchos suplementos para este juego (razas, compendio de bokstruos, pantalla del DJ y otras cosillas imprescindibles que te cagas para tus partidas) sino que mantendremos activa la página web [www.panchitos.templodehecate.com](http://www.panchitos.templodehecate.com), donde podrás encontrar descargas gratuitas, foros de discusión y mucha más información sobre otros juegos de rol. También puedes seguir los próximos lanzamientos de JMV en [www.dreamers.com/jmv](http://www.dreamers.com/jmv). No dejes de visitarnos.

# GEOGRAFÍA DE LA TIERRA DENMEDIO

"La Tierra Denmedio es  
muuuu tocha...".

Profesor de Geografía  
Orco.

**D**ando una vuelta por la Tierra Denmedio pueden encontrarse lugares muy dispares y diversos: desde una taberna llena de orcos sodomitas, hasta el famoso Pub del Jinete Montador XXX. Cientos de lugares extraños, a la par que divertidos os esperan en este mundo de maravillas sin igual. Dentro de las fronteras de los reinos de este fantástico universo os pueden suceder mil aventuras diferentes, los límites los pone tu imaginación. ¡¡Bienvenido!!

## TIERRAS CHOVINISTAS

Las tierras chovinistas es la región más occidental (tirando pa' occidente vamos) más lejana del oriente. El clima es frío, helado, hace una rasca del cagarse, y allí te mojas mucho cada vez que llueve, porque lindan con las montañas llamadas "Lluvia eterna". Por esto (y no por otra razón, diga lo que diga el hombre del tiempo) en esta región siempre está lloviendo.

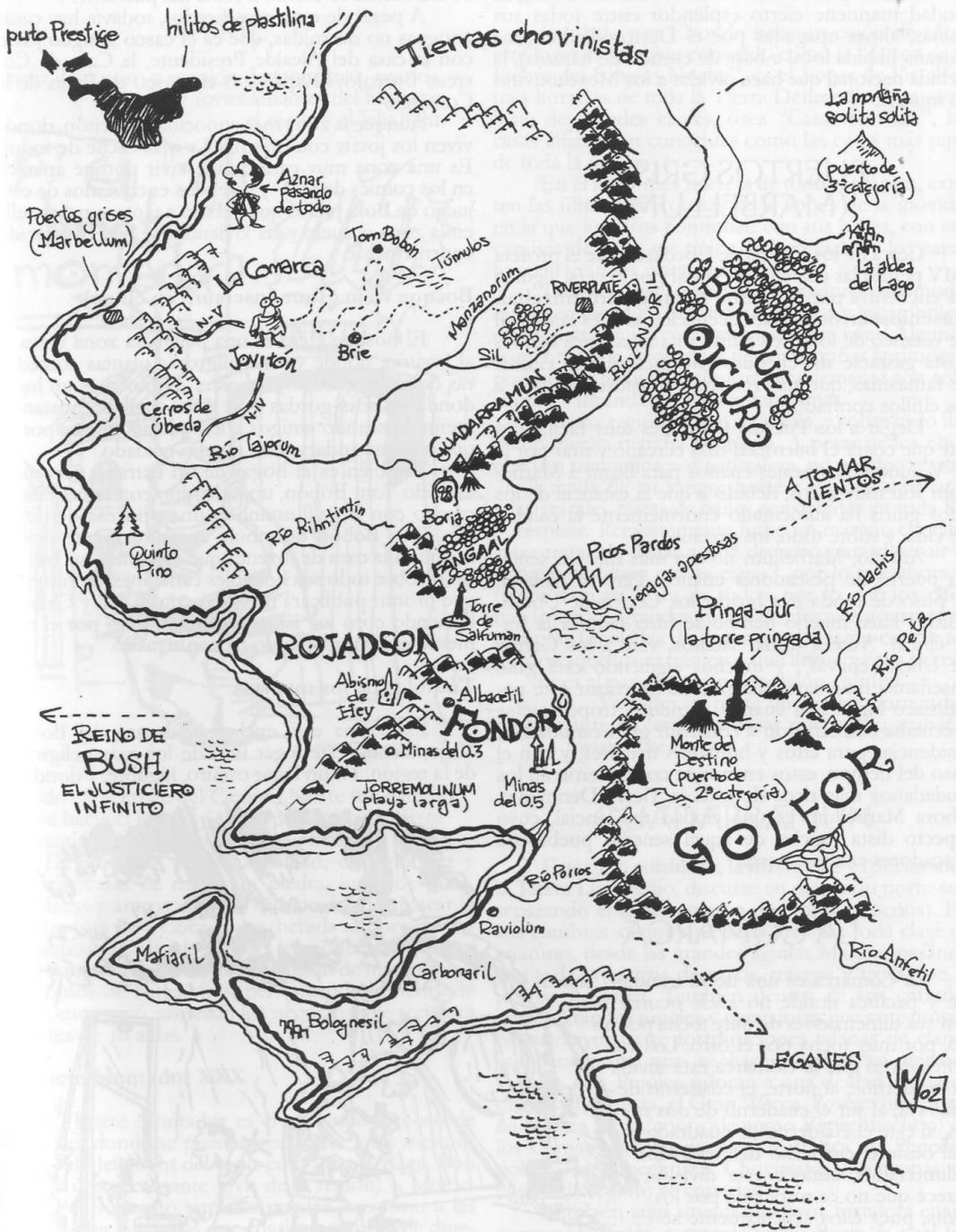
Hogar de los humanos rojos, donde la sociedad humana (valga la redundancia) ha llegado a mostrar una camaradería muy extraña, al llamarse todos entre sí camaradas. Con gorros de lana, y chubasqueros mazo de gordos, los humanos, algunos jovits y algún hortera pasan como pueden el duro invierno que parece durar todo el santo año. En estas tierras dicen que reside el Concilio de los Magos, pues aquí hace tanto frío que pueden estar muy tranquilos y así no les molesta ni Bruce.

### Mosckou

Mosckou es la capital del Reino de las Tierras Chovinistas. Desde aquí, el poderoso Govachov ha firmado un pacto de no agresión y de ayuda mutua con Golfor. Esta ciudad está arruinada debido a que su economía se basa en la importación de revistas X para el rey. Los edificios están tope destruidos, sucios, y la miseria abunda por doquier en las calles, aunque la Patata Asada, un regalo de los elfos del Reino de Bush, les ayuda a subsistir, por lo que Mosckou tiene las mayores plantaciones de este tubérculo de



# MAPA DE LA TIERRA DENMEDIO (Map of de Midel Earz)



todo el mundo conocido. La Torre Mosckouvita es donde reside el camarada supremo, que es colega de su pueblo. Aunque algunos humanos utilizan el mote de "Rey" para su jefe, este sólo utiliza dicho título cuando tiene que fardar delante de extranjeros, o cuando tiene alguna reunión de los camaradas.

Aunque Mosckou es una reliquia del pasado, del tiempo del Imperio Rojo del Mal (nombre que le dieron al país los elfos del Reino de Bush), la ciudad mantiene cierto esplendor entre todas sus ruinas, ahora apagadas por el Destornillador (una extraña bebida local a base de esencia de naranja), la bebida nacional que hace olvidar a los Mosckouvitas su miseria.

## PUERTOS GRISES (MARBELLUM)

Cerca de los Cerros de Úbeda, donde el profeta JMV perdió las chanclas de andar por casa (si alguien la encuentra puede escribir a [jmv@perdimischanclasenloscerros.es](mailto:jmv@perdimischanclasenloscerros.es) para decirselo), esta es la ciudad de verano de los elfos guiris, una raza élfica que les gusta gastarse sus cheques gourmet en esta ciudad de fantasmas, que aprovechan la ocasión para sajar a los elfillos confiados.

Llegar a los Puertos Grises, es muy fácil. Sólo hay que coger el burrotaxi más cercano y tirar por la N-V, aunque los peajes enanos para llegar a Marbellum son muy caros, debido a que la estancia de los elfos guiris ha aumentado enormemente la calidad de vida, y sobre todo, los precios.

Antaño, Marbellum no era más que un sencillo puerto de pescadores enanos. Pero al parecer, se puso de moda ir a buscar los Cerros de Úbeda, porque hace mucho tiempo se hizo famosa la frase élfica: "Vete a tomar vientos, vete a los Cerros de Úbeda chaval", y muchos siguiendo esta gran enseñanza marcharon en pos de descubrir este paradisíaco lugar. Los enanos, viendo el tropel que se avecinaba comenzaron a construir gran cantidad de residencias para elfos y humanos mayores, y con el paso del tiempo, estos enanos se convirtieron en los ciudadanos más ricos de toda la Tierra Denmedio. Ahora Marbellum es una ciudad residencial, cuyo aspecto dista mucho de aquel sencillo pueblo de pescadores enanos... ¡snif!

## LA COMARCA

La Comarca es una tierra tranquila, apacible y pacífica donde no suele ocurrir nada, con sus dimensiones de muy tocha por un lao, por muy tocha por el otro. Los viajeros dicen que la Comarca esta dividida en cuadernos, al norte, el cuaderno de una raya, al sur el cuaderno de dos rayas, al este el cuaderno de cuadrados, y al oeste el cuaderno de cuadrados milimetrados, aunque esta división parece que no es respetada por los jovits, pues ellos sencillamente se han acostumbrado a decir eso de: "Vivimos aquí".

Aunque como ya se ha dicho, la

Comarca es big, está hasta los topes de abujeros, no de obras como Madrid, sino de abujeros jovits (abujero es agujero en jovit). Los jovits viven en agujeros en el suelo y casi todas las colinas están agujereadas como un queso gruyer. Aunque el Gobierno jovit dice que los pisos no están muy caros, estos tienen unos precios altísimos, pero estos los pagan para poder independizarse, por lo que las empresas jovits de construcción se forran a costa del pueblo...

A pesar de estar masificados, todavía hay casas antiguas no derruidas, que es el casco antiguo jovit, con la casa del Alcalde Presidente, la Casa de Correos BurroJovitExpress, o el museo de Pipas de la Comarca.

Aunque la zona más conocida es Jovitón, donde viven los jovits con más nivel y más caché de todos. Es una zona muy cara donde vivir porque aparece en los comics de JMV y viven los enchufados de este juego de Bok, por lo que debido a tanta superestrella en la zona el suelo y las viviendas se han encarecido enormemente.

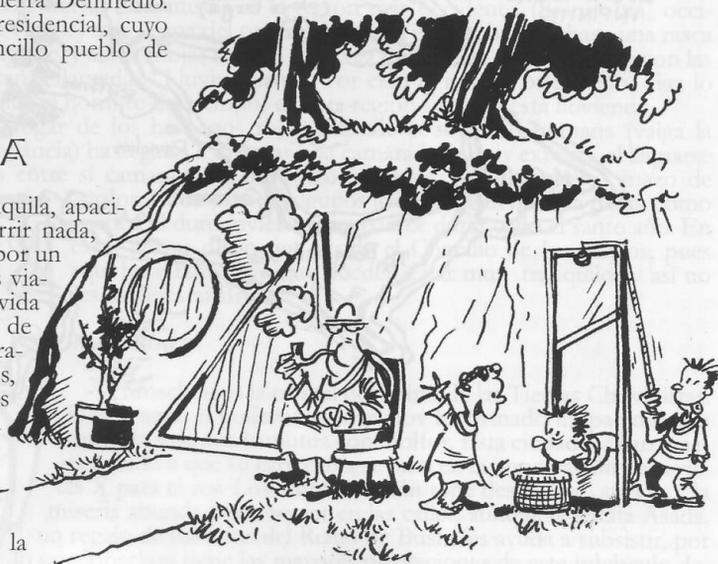
## Bosque viejo (Taur-Insersum en élfico)

El bosque viejo es una peligrosa zona cercana al Jovitón, donde viven peligrosas plantas comedoras de jovits gordos y sebosos. También es un lugar donde moscas gordas con gafas vigilan constantemente buscando amigos a los que acoplarse, por lo que hay que andarse con mucho cuidado.

También es el hogar de un extraño personaje llamado Tom Bobón, un individuo con raíces élficas casado con Boya Luminosa, una princesa de difícil ver. Tom Bobón deambula constantemente por el bosque a la caza de jóvenes que aguanten sus batallitas, y sobre todo sus horribles canciones. Se rumorea que pronto publicará un disco con Bisbal y Chenoa, haciendo coro los Ents del Lugar, pero por el momento el Jovitpost no lo ha confirmado.

## Túmulos de los muertos

Esta zona está enclavada dentro del Bosque Viejo, siendo este lugar uno de los más peligrosos de la región. Es un lugar oscuro, lúgubre, y donde se



rodó una superproducción jovit llamada "La noche de los Zomvits". Tanto se lo creyeron los extras que continúan haciendo de Zomvits, incluso después del final del rodaje, por lo que entrar aquí da muy mal rollo. Además se ha instalado un rey Tumulario Thrilleer, del que se cuenta hace cosas horribles con los niños que se atreven a merodear por esta zona.

## BRIE

Lugar de reposo y reunión de fantasmas, enanos, y jovits amantes del hardcore, el metal y el Jebi light.



Situado en el cruce del Camino Norte (un camino que va hacia el norte) y el Gran Camino del Este (un camino que va al este) reposa Brie.

Es una gran pequeña ciudad, con grandes y robustas casas de madera y piedra, lugar de pubs, discotecas y antros de mala muerte donde aplacar la sed con Jota Bé y Coca-Colat (bebida importada por los mafiosos Colat de un país lejano llamado Lokugan). Antaño fue un lugar de reunión de intercambio de cromos de bateadores, pero cuando la fiebre de los cromos pasó, abrieron los negocios que son para mayores de 18 años.

### El Jinete Montador XXX

El Jinete Montador es el club más famoso de la ciudad, donde se pueden encontrar a los mejores grupos de Jebi light del lugar como Acsd, Rage, Bon Jovi (el único cantante jovit de la región) o Motorhead. Por supuesto también puedes encontrar a las mejores chicas con las que charlar a cambio de dinero (esto no deja de ser un juego de Bok, guarretes), o verlas bailar en la barra.

Como ya sabrás, está prohibido entrar con

calcetines blancos, pues el puerta es muy tocho y no dejará entrar a aquellos que incumplan esta norma. Es un lugar donde puedes encontrarte con "Trancazos" de la raza OTRAMAHOU y alguna que otra sorpresa, como stristiss por las noches.

## RIVERPLATE

Fundado por Elrondo hace un cojón de años, este lugar es también conocido como la "Disco de la Fiebre del Sábado Noche", es el hogar de los elfos más horteras de toda la Tierra Denmedio. Una zona llena de grandes chalés, osea "Casas tó Chic", las casas élficas son conocidas como las casas más pijas de toda la región.

En el lugar más hortera de todo el planeta, existen las últimas discotecas de la época de la movida, en la que los elfos continúan con sus bailes, con sus camisas de pico, sus trajes de lentejuelas y los zapatos con grandes plataformas.

También hay grandes diseñadores de moda, que tejen los trajes más estrambóticos y rocambolescos con cualquier cosa que sirva para tejer. Algunos comentan que estos trajes tienen extrañas aptitudes y poderes mágicos, aunque lamentablemente son sólo rumores difundidos por los fantasmas.

Es una región cálida, tranquila, y sobre todo llena de mucha marcha nocturna. A pesar de los elfos que son tranquilos por naturaleza, no pueden resistir la llamada de su sangre hortera y salen a bailar a las grandes pistas de bailes construidas en toda Riverplate. Recientemente hubo un extraño concilio para tratar de llegar a una decisión para destruir el "objeto maléfico que te cagas", por lo que ahora la región esta en boca de todos, por lo que los elfos han invertido grandes sumas de cheques gourmet en comprar toneladas de flores que lanzarán contra todos aquellos extranjeros que lleguen a sus tierras, pues al parecer es una tradición cultural.

Ya sabes, si no te gustan las horteradas, ni te molestes en pasar por aquí o acabarás pegándote un tiro.

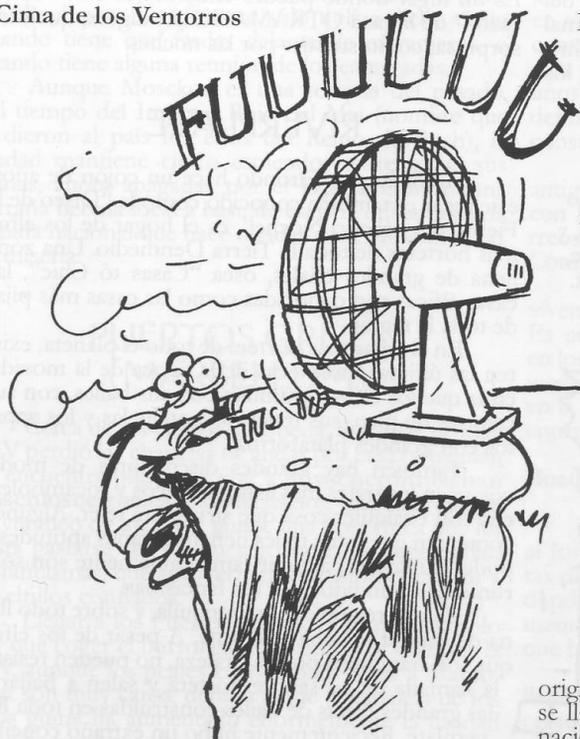
## GUADARRAMUN

Esta gran cordillera, la mayor que existe en toda la Tierra Denmedio, discurre en dirección norte-sur, separando el continente en dos (más o menos). En sus cumbres siempre nevadas, habitan toda clase de criaturas, desde las grandes águilas Mahou, pasando por toda la escoria de orcos, trasgos y trolls que te puedas imaginar. También dentro de sus entrañas corren grandes túneles y corredores que constituyen en su mayor parte fortificaciones enanas de clanes independientes, que se hacen llamar así mismos Pujoles. Los Pujoles, adoran a una deidad enana de origen Chovinista, el Gran Wacca. Poseen una extraña técnica ninja (conocida como Espechnacho) de los Cárpatos Orientales de Villafranca del Penedés, donde los Espechnach Chovinistas (las tropas de élite de la región) se entrenan.

También aquí situada la mayor fortaleza enana construida jamás, conocida como Boria, la cual fue abandonada mucho tiempo atrás debido al ataque conjunto de los orcos fumetas de Boria y a una poderosa criatura que te cagas de tiempos míticos (o al

menos eso dicen los panfletos de propaganda para los turistas).

## Cima de los Ventorros



En este antiguo lugar se construyó hace mucho tiempo unos grandes almacenes de electrodomésticos Fagol. La tienda fue brutalmente arrasada por terribles mujeres troll que entraron "ansiosamente" el día de unas grandes rebajas. Escalar esta cima es prácticamente imposible debido a los fuertes vientos que soplan aquí. Algunos rumorean que es cosa de un poderoso artefacto mágico dejado tiempo atrás por la tienda. Sólo los más valientes han descubierto la verdad que se oculta en las ruinas en lo alto de las cimas de los Ventorros.

## BOSQUE OJCURRO

Más allá de las Montañas Guadarramun se extiende el Bosque más tocho de toda la Tierra Denmedio conocido como el Bosque Ojcurro, lugar donde muchas criaturas malignas tienen su hogar. El bosque tiene muchos arroyos y riachuelos que lo bordean, haciendo que en algunas zonas del bosque este siempre rodeado de una extraña y espesa niebla continuamente.

También, en este lugar viven algunas de las aberraciones más aberrantes que nos podemos encontrar. Entre ellas podemos destacar a las arañas tochas que cazan a cualquier bicho que se mueve dentro de los límites de su territorio natal. También el bosque es el hogar donde reside una subcultura élfica, conocida como los elfos del Bosque Ojcurro, se rumorea que son menos horteras que sus primos de Riverplate.

## Llothloreale

El reino élfico del bosque se conoce como Llothloreale (porque yo lo valgo). Más allá de las tierras orcas viven los elfos más guays de todos, o lo que es lo mismo, los elfos de Llothloreale. Son los más guapos, listos e inteligentes, tanto como se lo permite la visión de su bello rostro en los cientos de espejos que tiene distribuidos por todo el bosque, pues son extremadamente narcisistas. Se rumorea que esta zona del bosque no es transitada por orcos, ni ninguna clase de criaturas extrañas que podemos encontrar dentro del Bosque Ojcurro, porque los orcos y otros seres tienen miedo de encontrarse con estos elfos y aguantar frases tan aburridas como: "Ois, que guapo soy, porque yo lo valgo...". Aparte de lo ya evidente Llothloreale es un asentamiento élfico construido sobre una antigua fábrica de Champús, que ahora ha visto nacer de sus cenizas un poderoso reino élfico que actualmente está en declive. Desafortunadamente cada vez son más los elfos que emigran al Reino de Bush en busca de paz y cosméticos.

## LA ALDEA DEL LAGO

¿Por qué se llama así esta aldea? Venga, se original. No, no es porque el fundador de la ciudad se llamaba Lago (T-T). No, no es porque la comida nacional es el plato de lago con arroz, es porque está construida al lado de un lago mazo de gordo (¿original eh?). Construida hace tiempo la Aldea del Lago creció a la sombra de la gran Montaña Solita Solita y de la fortificación enana que allí se levantaba. Aunque muchos fueron los fantasmas que miraban con ojos avariciosos las riquezas enanas que allí se atesoraban (como la mayor colección de "Cine de Barrio" del mundo, millones de fotos de "Meg Ryan", miles de libros de Vampiro firmados Märk Rein-HagenDass entre otras grandes maravillas"), los humanos construyeron el mayor Mac Elf de toda la Tierra Denmedio para que los enanos se jodieran y no pudiera comer comida basura. La ciudad fue totalmente abandonada cuando un dragón muy tocho llamado Zuum Chop! llegó a la fortaleza enana, chamuscó al rey de estos, y los enanos salieron des-pavoridos. Toda la ciudad quedó totalmente desierta hasta que un tiempo después un jovit llamado Bulbo, Tamarit y unos cuantos enanos retomaron la ciudad gracias a una terrible lucha contra el dragón y tras la gran "Batalla de los Cojonaos", en la que los humanos huyeron, los enanos y elfos combatieron juntos, y los héroes Tamarit y Bulbo mostraron sus grandes habilidades de liderazgo. Pero eso es otra historia.

Ahora la ciudad es un gran centro comercial de comida basura gracias a su Mc Elf. Para terminar destacar que los humanos de esta región son extremadamente chaqueteros y cobardes.

## QUINTO PINO

Árbol mágico que los aventureros buscan desesperadamente cuando son mandados a freír gárgaras por sus camaradas o por cualquier desconocido.

Parece ser que este pino es mágico porque por el momento no ha sido encontrado, aunque hay muchos que lo continúan buscando. **Nota:** Si encuentran el pino no olviden enviarnos una postal.

## FANGAAL

Cerca de Boria este enigmático bosque esconde peligrosos secretos. La verdad es que mucha gente positiva teme el bosque, pues todo aquel que penetra en sus oscuras cañadas vuelve siempre negativo dejando atrás sus pensamientos positivos. Una extraña fuerza secreta parece morar en su interior. Los propios árboles parecen tener vida propia, y aún continúa el misterio sin desvelarse...

## PICOS PARDOS

Más allá de las lejanas tierras de Fondor, justo al norte de Golfor se extienden los Picos Pardos, una región habitada por los enanos pardos, los cuales dan el nombre a esta zona. Los enanos (acostumbrados a hurgar en las profundidades de la tierra para encontrar vetas de oro y plata) de esta zona se han dedicado a los negocios de "compañía". Muchos son clubes de chicas y chicos que abundan en la región al borde de la montaña, de ahí que se ha hecho muy conocida en la Tierra Denmedio la expresión "irse de picos pardos".

En esta zona también viven las grandes águilas Amstel, una raza gigante de aves de presa, conocidas sobre todo por su gran amistad con Tamarit, el mago. En los lindes de los Picos Pardos también se plantan grandes extensiones de cebada por los humanos de la raza de la Otra Mahou, que viven por esta zona y gracias a su excelente cerveza practican la mejor de sus aficiones, beber sin parar (y si es cerveza mejor).

## Ciénagas Apestosas

Las Ciénagas Apestosas son unos de los lugares con peor fama de toda esta región. Se debe principalmente a las erupciones apestosas que el suelo y el agua embarrada desprenden sin parar. Así, estar cerca de este lugar produce urticaria, mareos, vómitos y diarrea (aunque todavía se esta investigando otros síntomas secundarios). Este lugar también es muy famoso porque hace varios siglos se celebró una gran batalla en la zona. Enanos, elfos y humanos lucharon contra Orcos y Tragos, y una supuesta maldición hace que todavía puedan verse a

aquellos combatientes en la ciénaga.

## A tomar Vientos

Una gran explanada se extiende más allá de Picos Pardos hacia el este. Más lejos, nadie ha viajado todavía (vamos que se atreve nadie). Se oyen rumores de chinos ninja, de una gran muralla, y de extranjeros de piel amarilla (¿serán los chinos los ninjas esos?). Lo único que realmente es seguro es que las rutas comerciales de esta zona son muy importantes, ya que traen las legendarias katanas del maestro ninja negro cacha Piliopan.

## ROJADSON

El país de los vaqueros de Rojadson, los montadores de vacas más intrépidos de toda la Tierra Denmedio. Tierra de grandes pastos y cultivos, es la región ideal para construirse un rancho y dedicarse a la cuida y crianza de vacas blancas gordas con manchas negras en el lomo, ideales para cabalgar por las grandes llanuras de Rojadson.

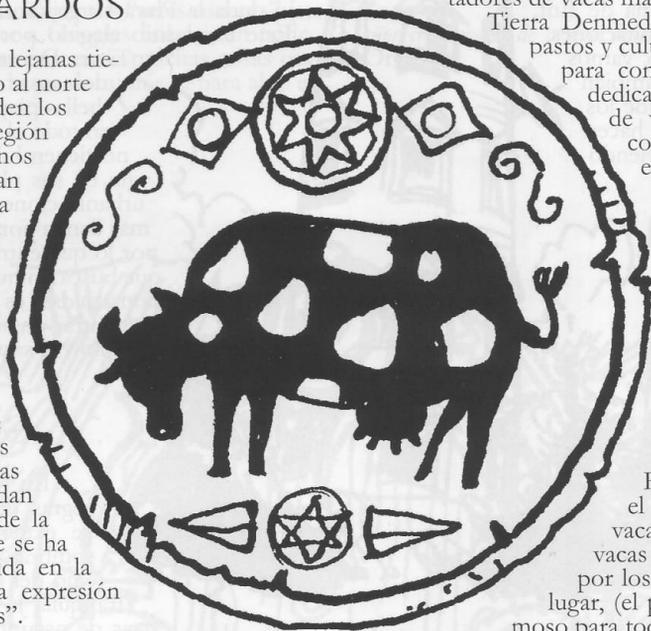
Los humanos de esta región suelen fumar Marlboro, que les hace más hombres y les hace cabalgar mejor sobre las vacas, que es considerado deporte nacional en esta tierra. El rey de Rojadson es el mejor montador de vacas de su país, y sus vacas están alimentadas por los mejores tulipanes del lugar, (el plato nacional más famoso para todos los habitantes).

## Abismo de Hey

En las lindes del reino de Rojadson existe un lugar llamado el Abismo de Hey. En esta lugar es donde se suelen hacer los mayores conciertos de Jebi Light de toda la Tierra Denmedio, por eso es muy conocido en todos los confines del mundo conocido, pues en este lugar tocó por última vez Elvis Bok, una gran estrella del Rock medieval.

Convertido en lugar de culto, los Rojadsenses han aprovechado esta fuente de ingresos para construir una fortaleza por si sufrieran algún tipo de invasión en el futuro. Aunque la verdad es que el rey ojeó el guión de JMV antes de la invasión de las tropas de Salfumán, por lo que desvió grandes cantidades de fondos a construir esta fortaleza.

Anclada cerca de un gran abismo, el Abismo de Hey, es el lugar elegido por la Rojadtelevisión para grabar Bokeración Triunfo, uno de sus éxitos de audiencia (o eso dicen ellos). El nombre del abismo es dado por los gritos que suelen emitir los cantantes desechados por la academia, los cuales son tirados a este abismo. El trago Rizos de Cobre Bisbal y la



Orca Culo Gordo Chenoa han sido las últimas víctimas del abismo, y parece ser que habrá más candidatos desechados en el futuro.

## Torre de Horterach

Entre Rojadson y Fondor se erige la Torre de Salfumán, conocida entre los eruditos como la Torre de Horterach. Teóricamente es la gran Torre donde los magos se reúnen para discutir el futuro y el porvenir del mundo. Realmente es el hogar del mago supremo, Salfumán, una torre con todo lo que un mago puede necesitar, yakusi, piscina climatizada, cancha de tenis, alicatado hasta la bóveda, tarima de Ent, amplias vistas, 500 habitaciones, 2200 cuartos de baño, vamos una casa de lujo. También es el sitio idóneo donde los magos se reúnen para hacer sus timbas de mus, viendo el orcoplus los viernes por la noche.

La Torre disfruta de unas bellas vistas de árboles y la maleza que la rodea. Es el lugar de intercambio de revistas "Ent-House" entre los Ents, debido a la ausencia de Entmujeres, por lo que la zona es un sitio de "relajación", meneando la rama claro está.



## FONDOR

Fondor, el mayor reino de los fantasmas sobre toda la Tierra Denmedio, (o eso dice su ministro de asuntos exteriores). Desde su capital, Albacetil, la Afilada (en honor al cuchillo de 5 muelles con el que Isidrul arrancó el objeto mágico que te cagas a Zauron), los reyes de Fondor han reinado durante muchos siglos.

Ahora hay un senescal que gobierna en nombre de los reyes, ya que el último rey se pillaba unas trompas increíbles, y un día se emborrachó tanto, que se le olvidó que era rey de todo un país. Ahora las gentes esperan que en el día de mañana su rey salga de la borrachera sempiterna que lleva encima y vuelva a ocupar el trono que le pertenece por propio derecho... si es que se acuerda del camino.

Albacetil, es una maravillosa ciudad que tiene forma de navaja. En las alturas, la gran maceta blanca, ahora sucia, aguarda a que alguien la limpie de nuevo. Se rumorea que esta poderosa maceta tiene

grandes cualidades, pero está tan sucia debido al polvo acumulado durante siglos, que de verla, no te dan ganas ni de tocarla, pues su aspecto es asqueroso. Por eso el senescal busca por toda la Tierra Denmedio un jardinero capaz de restaurar esta maravillosa maceta.

Aparte de la inmaculada y tocha capital, existen otras dos grandes ciudades, Minas del 0,5 y Minas del 0,3. Se llaman así en honor a la tributación anual que pagan ambas ciudades, cuya riqueza esta centrada en la explotación de minas de carbón dulce. Consiguieron una gran rebaja en sus impuestos debido a que Dorito I, conocido como Arcane Come Jopers, se pilló tal cogorza jugando al mus que los emisarios de estas ciudades aprovecharon el momento para pedir una rebaja sustancial de sus tasas anuales, y joder, lo consiguieron...

El último lugar de interés de Fondor, es sin duda la Playa Larga, Torremolinum en élfico. Este es el sitio elegido por el Insensurm de la

Tierra Denmedio para retirarse y descansar plácidamente en las bellas playas de Fondor, únicas en todo el mundo debido a que no tienen hilos de plastilina negra en sus playas. Ahora, grandes urbanizaciones de jovits, y fantasmas llenan por doquier estas playas, por lo que entre el barullo de gente que busca un hueco y todas las cosas construidas, es jodido que te cagas encontrar un sitio en el que plantar el culo y la sombrilla.

## GOLFOR

En torno a las montañas negras de la muerte mundial se extiende el reino de las sombras, el mayor y poderoso reino del terror. Más allá de la tranquila Jovitón están estas tierras de oscuridad, donde horribles

criaturas siembran el terror a los apacibles seres que allí viven, como los buitres bheart come-mujeres que se asustan cuando ven terribles elefantes con orejas gigantes voladores. En este lugar es donde se ha construido el parque de ocio más grande del mundo.

A través de este poderoso imperio maligno (bueno, maligno, maligno... de algún lado tienen que sacar las pelotas malos para costearse la guerra, dar diversión a los críos, da pingues beneficios...), y de aguantar a los niños de los co..., Zauron gobierna desde la Torre de Oscura este reino de terror, con intenciones oscuras de recuperar su objeto chungo que cagas.

## Puerta Pringada

La Puerta Pringada es el lugar de acceso al parque de atracciones del Señor Malvado, es el rincón más conocido de todo Golfor. Es completamente segura, no la puede abrir ni Chus (y eso que lo ha intentado en varias ocasiones), debido a que tiene más de 40 cerraduras y Prosegul vigila constantemente el lugar (tiene incluso un videomarcador con contrase-

ña privada, ¿qué nivel no?), dos cámaras de vigilancia y un perro muy gordo que anda por la zona (para los más despistados hay incluso un cartel advirtiendo del peligro). Esto como un test de la autoescuela, si miras la imagen de abajo te harás una clara idea de lo segura que es.

### Torre Oscura

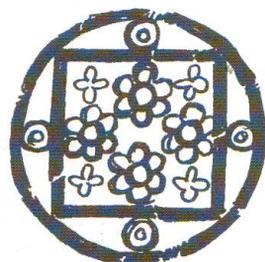
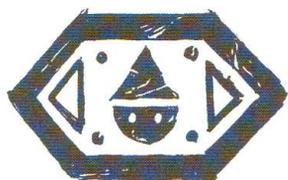
La Torre Oscura es el lugar donde el poderoso Zauron vigila, donde el ojo de Pringa-Dúr quema las lembas con chistorra a los orcos para hacerse buenos bocatas mientras se toman unos pelotis al estilo orco (dígase orcoweiser: "wisquito con orujo"). En la torre viven los terribles jinetes pringados, los peligrosos espectros que sirven a su terrible señor. La Torre esta perfectamente comunicada, con el metro al lado y una parada de bus Jovitón-Golfor, debido a la que el lugar lo visitan muchos turistas por las atracciones y tal. También Zauron utiliza sus "artes oscuras" (su ordenata) para acceder a Googles bolson, un poderoso lugar donde él se entera de muchas cosas que pasan dentro y fuera de sus dominios... para algo es el señor Oscuro.

### Monte del Destino

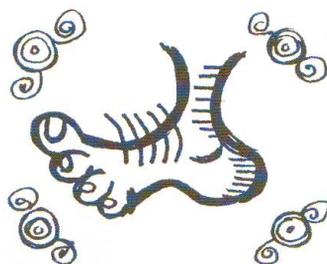
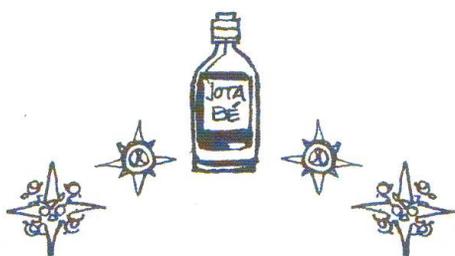
El monte del destino es un puerto de 2ª categoría por el que ya no pasa la vuelta ciclista porque hubo un desgraciado accidente, uno de los ciclistas cayó en la lava ardiendo. Desde entonces, el Monte del Destino no es más que una montaña tocha de la que sale lava de vez en cuando y chamusca a un par de orcos (sabemos que estas cosas tienen su nombre en concreto, "montañas que expulsan lava"). Lo único destacable del lugar es que aquí hay una fragua que.... (censurado por Zauron, señor de Golfor)... tiene flores, es un remanso de paz al que no debes ir, porque solo se ponen discos de Bisbal todas las noches, por lo que si tienes el objeto maldéfico que te cagas aquí **NO TIENES QUE ARROJARLO**. Debes entregárselo a Zauron en persona, y él mismo se encargará de destruirlo, no te preocupes. Ya he terminado de reescribirlo... ¡jija, jall!, soy el más terrorífico.

«Señor creo que lo de arriba debería borrarlo». Mc Pollo el Orco.





# RAZAS DENMEDIO



“Uno para los señores elfos, algo horterillas”, “uno para los enanos de corta talla”, “y otro para los hombres ambiciosos y arrogantes, unos fantasmas...”

**L**o primero que se decide a la hora de jugar a un juego de *Bok* es sin duda la raza del personaje. En este caso, concretamente en el fabuloso *Rol de los Panchitos* podrás encarnar una de las razas de la *Tierra Denmedio*, los arrogantes humanos, los “los bajitos enanos o, porque no, un elfo horterera. Esto no será sólo importante para ti, sino que será crucial para el desarrollo de tu personaje a lo largo de la partida.

## PUEBLOS Y CULTURAS

Cada raza de este maravilloso e intrigante (en verdad la Tierra Denmedio no es intrigante, pero es que pega al lado de maravilloso) mundo tiene sus características, y su cultura, una cultura que en la mayor parte de los casos, choca con otras y la hace prácticamente única en este maravilloso e intrigante mundo... ¿ya se ha explicado previamente que este mundo no es intrigante?

A continuación encontrarás las cuatro razas del manual básico (enanos, elfos, jovits y humanos). Cada raza se describe a continuación de la siguiente forma:

**Nombre:** el nombre y el apodo de la raza correspondiente, osea, que corresponde con la que se describe a continuación, además de incluir el nombre indicado en otras lenguas, si es que corresponde para que corresponda.

**Comportamiento:** el comportamiento, nunca mejor dicho, que comparten la mayoría de los individuos de dicha cultura, además de sus aptitudes o inaptitudes de los miembros normales de uno de estos pueblos.

**Casa:** el lugar donde los miembros del pueblo en cuestión habiten en la *Tierra Denmedio*.

**Gobierno:** Aunque España va bien, esto no significa que otros reinos medievales con pretensiones europeas vayan bien. Esta breve entrada describe brevemente el breve sistema de gobierno que tengan las breves culturas... y la más breve es la enana.

**Costumbres:** como su nombre indica, las costumbres habi-



tales de dichos pueblos, desde sus bailes regionales, pasando por sus fiestas nacionales y los días de guardar, además de sus platos típicos dependiendo de la estación del año.

**Lengua:** aparte de la sin hueso, también este nombre es designado para los sonidos que algunos emiten entre sí. Pos eso, los sonidos parecidos que emiten seres de la misma raza se llama lengua.

**Profesiones Comunes:** No es que todas las razas sean rojas o comunistas, sino que aquí se explican las profesiones más habituales que los aventureros de esa raza suelen escoger.

**Modificadores por Raza:** los penalizadores que tienen los miembros de una raza en concreto a sus atributos principales (Blandengue, Débil, Torpe, Corto, Tonto y Feo).

**Habilidades Innatas:** las habilidades base que han desarrollado los miembros de estas culturas con las que los jugadores o personajes no jugadores comienzan, por lo que estas deberán apuntarse en la hoja de generación de personaje.

**Motes de Raza:** los motes iniciales con los que comienza una raza. Ver sistema Ki-vende si tienes dudas... si es que ya te dije que siempre hay que leer el capítulo de reglas que viene después...

## LOS ENANOS (ENANOX)

"..."

Frase enana de desconcierto

### NOMBRE: Enanos.

Los enanos, o Enanox, (en su lengua natal), constituyen uno de los pueblos menos numerosos de la *Tierra Denmedio*. La verdad es que poco se sabe de este hecho, aunque algunos historiadores subrayan a que esto se debe a la extraña costumbre de este pueblo a no emparejarse con miembros del sexo opuesto que no posean mucho bello facial en la cara (y es que aunque las enanas sean enanas, pocas son las que tienen barba).

Su nombre, como indica es que son enanos, canijos, vamos tapones. Son fácilmente reconocibles por sus grandes gorros puntiagudos de diversos colores que suelen utilizar durante los viajes. Únicamente los enanos más nobles suelen llevar cascos redondos de metal, signo de nobleza... aunque más bien se cree que es para que las madres nobles puedan distinguir a su hijo del resto de enanos de sombrero puntiagudo.

Como ya sabes, los enanos se suelen dejar crecer las barbas, las cuales suelen enredarse con suma facilidad entre los árboles y suelen molestarles en los momentos más inoportunos, por lo que esta raza se encuentra entre las más patosas de toda la *Tierra Denmedio*, aunque su torpeza no les priva de ser los mejores guerreros, ya que son bajos y cuesta mucho más darles en combate. Además manejan las hachas a dos manos sorprendentemente bien, y los herreros

enanos se encuentran entre los mejores de toda la Tierra Denmedio.

### COMPORTAMIENTO:

Los enanos son testarudos, insolentes, cabezotas y algo masoquistas. Jamás se creerán algo que no hayan visto con sus propios ojos. Famoso es el caso de Zorín, Rey Bajo la Montaña que jamás creyó que su padre había muerto hasta que encontró su cadáver. Además los enanos, a pesar de lo que puede parecer en un primer momento, son extremadamente leales con aquellos que no les lleven la contraria, que les inviten al cine a ver *Blancanieves* y los 7 enanitos, un gran éxito nacional, y los que no les pisen las barbas. Sólo un enano puede pisarse él mismo las barbas, que otro te las pise es una vergüenza.

Es conocido por todos la gran labor que estos individuos practican bajo tierra. Son unos excelentes mineros, siendo capaces de encontrar mineral donde nadie lo hubiera imaginado y escarbar y escarbar más profundamente hacia las entrañas de la Tierra.

### CASA:

La mayor parte de los Enanos vivían en la Montaña Solita Solita, cerca de la Ciudad del Lago, hasta que un día un terrible Dragón les expulsó de allí tras una dura huida... en la que el viejo rey murió y ahora le dedican canciones y tal, lo típico cuando alguien la guiña siendo importante. Los colegas que le dejaron tirado a su suerte ante el dragón le cantaron esas canciones para resarcirse por ser tan cabrones, y tal. Durante un tiempo los enanos estuvieron paseando por toda la *Tierra Denmedio* hasta que se marcharon a vivir en los bosques con su salvador David, el Gnomo, de ahí que ahora todos los enanos lleven sombreros de Gnomo en su honor. Ahora los enanos han vuelto a recuperar su antiguo hogar y casi todos siguen viviendo en la Montaña Solita. ¿Qué dónde viven el resto de enanos? ¿Acaso tengo barba o un sombrero picudo y ridículo? Y yo que sé...

### GOBIERNO:

Pues como todos los enanos, los enanos tienen un rey, normalmente suele ser el hijo del anterior rey, o sea, el antiguo príncipe que cuando la espicha o se muere su viejo se convierte en el rey. Cuando no quedan descendientes o el rey es impotente y no ha tenido hijos varones, varios nobles enanos reclaman el trono, hay guerra y punto, y el que gana se queda con el trono. El rey manda, los enanos obedecen. Los enanos serían como los curris de los *Fragul Rock*, sólo que en este caso habría un jefe curri con corona, que si fuera enano sería su rey.

### COSTUMBRES:

Los enanos, como todo pueblo tienen sus costumbres. Se levantan por las mañanas, se mesan las barbas con peines de oro, y les gusta llevar continuamente sus barbas bien cuidadas y sus sombreros picudos de



terciopelo de colores impolutos. Salvo eso no hay más costumbres que yo recuerde...

### LENGUA:

Los enanos, como todos los seres vivos de dos piernas y dos brazos tienen lengua. Y también idioma propio. El idioma de los enanos conocido como enanil es el idioma que se utiliza ahora muy cerca del río Tajorun y la Montaña Solita Solita. Es igual que el español, sólo que es más serio, y su lengua se escribe como se pronuncia, pero con cierto tono chulesco.

### PROFESIONES COMUNES:

Los enanos son conocidos como los mejores guerreros de toda la *Tierra Denmedio*. Debido a su baja estatura y a su mala hostia se consideran los mejores combatientes en el campo de batalla. ¡Si es qué a ver quién tiene cojones de quemarle a un enano la barba o robarle la mítica séptima del Enanil Madrid!

### MODIFICADORES POR RAZA:

Los enanos son bastante más bajos de lo normal, tienen mala hostia, son cortos de astucia y son algo patosos debido a sus grandes barbas... pues se tropiezan por ellas constantemente... y bueno la barba les da un aspecto muy poco agraciado.

**Blandengue -1, Torpeza +2, Debilidad -1, Corto +1, Tontería 0, Fealdad +2.**

### HABILIDADES INNATAS:

Buscar Tesoros +5, Esconderse -3, Etiqueta -3, Detectar Trampas -5, Salir corriendo cuando ven un dragón que te cagas +5, Tasar lo que valen las cosas +3.

### MOTES DE RAZA:

**Enano.** A los enanos se les llama enanos no por un capricho de la naturaleza, sino porque, ¡coño es qué son canijos vamos!. Por esto siempre serán los personajes más taponés del grupo, a no ser que haya más enanos en el grupo, en cuyo caso se debe decidir a los chinos quien es el enano más bajo. En términos de juego un enano falla automáticamente en todas las acciones que requieran cierta altura, como meter canasta en un partido de baloncesto, coger el tarro de mermelada de la última repisa o cosas por el estilo. Por el contrario los enanos tienen un +3 a su "Suerte Que Tengo Para Que Los Malos No Me Den" por su tamaño más pequeño. Por cierto, nunca le digas a un enano que el tamaño si importa... Y al ser tan cascarrabias y luchar siempre tienen un +1 a la habilidad de dar hostias con armas, y contra orcos tienen un +3.

## LOS ELFOS (COMO MOLO, OSEA)

"¿Te dije que eran un poco horteras?"

Frase atribuida al Mago Tamarit

### NOMBRE. Horteras.

Los elfos, también llamados los Horteras de la *Tierra Denmedio*, son conocidos como la *Jet Set*. Están allá o acá donde se reúne la gente guay (nada que ver con el sistema de puntos guay, no con-

fundir), en cualquier lugar que haya una fiesta habrá un elfo. Se han hecho famosos por sus extraños gustos por la música y por las flores. Nadie más que ellos escuchan a *Céspedes* o tienen películas de culto como *Fiebre del Sábado Noche*. Les gusta vestir con colores muy brillantes, y la mayor parte de ellos, por no decir todos, veranean en Torremolinum (Playa Larga y SuperGuay en Elfico), lugar donde se suelen reunir con otra clase de elfos provenientes de las Tierras del Otro lado del Agua. Pero a pesar de su dedicación a perder el tiempo bailando, y cortando flores para luego tirarlas sobre aquellos que vean, los elfos malgastan su tiempo en el estudio de la magia, el tiro con arco (que es considerado deporte olímpico) y a hacer bonitas pijadas en sus casitas. Por eso su casa, su vestuario y su modo de hablar será el más mejor, vamos que soportar a un elfo es difícil...

### COMPORTAMIENTO:

Bueno, si no ha quedado claro, se explica otra vez. Horteras, los elfos son horteras, en el más amplio sentido de la palabra. Zapatos con plataformas, perritos con lazos, armaduras lacoste, caballos marca Ralp, y el tiro con arco son muestras del elevado nivel de vida élfica. Los elfos siempre querrán lo mejor. Nunca te los lleves de acampada. «Que si aquí hay hormigas, que si este suelo no está cubierto de flores, que si las doncellas que me mesen el pelo, que si me roto una uña, que si con las plataformas no puedo pasar por aquí, que si los pantalones de campana se me enredan con las raíces, o sea... lo peor... uis».

### CASA:

El 90% de los elfos viven entre el Bosque Oscuro y RiverPlate que son los asentamientos élficos por excelencia. Pero allende los mares, existe otro reino élfico llamado el Reino de Bush, donde los elfos son menos horteras y más justicieros, se toman la justicia por su mano y lanzan hordas de sus soldados contra otros reinos porque sí, porque el poderoso mago élfico Bush así lo



proclama. Pero lo que nos importa es ese 90%. Han creado una bonita y brillante cultura de la que están muy orgullosos, vamos que son los guay.

### GOBIERNO:

Como todos los elfos siempre están de juerga en los guateques con mi amigo Emilio, a esos que iban nuestros padres allá por los setenta escuchando música Disco, pocos son los que se dedican al gobierno, ya que todos están en una juerga continua como mi amigo Nacho, o detrás de las bellas elfas como Meg Ryan, hmmm... a lo mejor son elfos y no nos hemos enterado. Bueno, al grano. El caso es que como todos están ocupados de juerga nadie se ocupa de organizarlos. Todos menos unos pocos. Los elfos más aburridos, aquellos que se quedan sentados en las discotecas, que no salen a bailar y tienen una vida contemplativa, vamos los más muermos, son los jefes políticos, y son los que gobiernan, porque los demás no se preocupan, y como los elfos son inmortales, ya tienen jefe político para siempre... menos mal que eso no pasa en nuestro mundo...

### COSTUMBRES:

Horteras, está en sus genes. Hay que ir siempre con zapatos de plataforma y con camisas con cuellos de pico y mangas anchas, y por supuesto de colores estrafalarios. Siempre hay que ir con una gran cantidad de flores encima para echarlas sobre los recién llegados, y más si son invitados. Otra tradición es llevarse mal con los enanos, por la sencilla razón que esta de moda, y las modas élficas no suelen cambiar con los pasos de los años, de ahí que podamos explicar sus extraños gustos musicales y en su forma de vestir...

### LENGUA:

Los elfos, como todos los seres vivos de dos piernas y dos brazos tienen lengua y también idioma propio. El idioma de los elfos conocido como lengua élfica es el idioma que se utiliza ahora muy cerca del RiverPlate y el Bosque Oscuro. Es igual que idioma común, el español, sólo que es más guay y refinado, y su lengua se escribe como se pronuncia, pero con cierto tono así como pijo, osea no se si me captas, te lo juro por la cobertura de mi móvil. **Nota:** *El parecido de esta sección con la sección dedicada a la lengua de los enanos es pura coincidencia. Si en las películas funciona, ¿por qué no te lo íbas a creer ahora?* ☐☐

### PROFESIONES COMUNES:

Nuestros amigos horteras son conocidos como las mejores dianas de tiro. Al ser más grandes, a los Jovits les encanta practicar el tiro con arco con ellos. Aparte de este curioso deporte, los elfos también son considerados los mejores arqueros de todo el mundo mundial pues su equipo olímpico siempre gana, y son tan buenos que también se les concede la medalla de oro, plata y bronce. Pero, como casi todos los elfos son miopes deben llevar lentillas para ser más guais y no quedar fuera de la moda llevando gafas... de ahí surge un problema, pues los elfos son muy olvidadizos y se suelen dejar las lentillas en casa... en ese momento es muy recomendable quitarse de la trayectoria de sus flechas.

### MODIFICADORES POR RAZA:

Son algo distraídos, ya que siempre están pensando en la música y en la moda, aunque gracias a

sus dotes de percepción auditivas les hace recordar que hay otro mundo aparte del de su mente. Son bastante ágiles al ser muy delgados, pero son algo débiles al no hacer nada de deporte (salvo aeróbico) y aunque son muy listos, son algo olvidadizos y eso les hace cometer algunos errores importantes, como quemar los mapas pensando que están escritos con zumo de limón.

**Blandengue +1, Torpeza -2, Debilidad +1, Corto 0, Tontería +1, Fealdad -2.**

### HABILIDADES INNATAS:

Bailar +3, Cantar +2, Culturas de la Tierra Denmedio -5, Etiqueta +5, Fardar -3, Mentira Cochina -3, Moda +3, Tirar Flores +5.

### MOTES DE RAZA:

**Hortera.** Los elfos son horteras por naturaleza y punto. Tienen un mal gusto que te cagas. De tal forma tienen un penalizador de -5 a todas sus tiradas sociales con todos aquellos que no tengan el mote de **Hortera**. En cambio al ser hortera reciben un bonificador de +1 a disparar con arco, pues los horteras practican el arco con mucho más estilo, y parece que funciona, pero al tener este mote también gastan mucho tiempo leyendo el ¡Hola Riverplate, Pronto Nos Iremos en 10 minutos a saludar a Rosa! Es la revista rosa de Riverplate, que tiene letras muy pequeñas y de tanto leerla muchos horteras tienen miopía. Todos los elfos utilizan lentillas, y así alguno de ellos no las lleva tiene un penalizador de -5 a disparar con arco en tu "Tío Que Casi Le Doy".

## LOS HUMANOS (LOS FANTASMAS)

"De donde no hay no se puede sacar"

Frase atribuida al rey enano Minerian.

### NOMBRE: Fantasmas.

Los humanos son los que son, descendientes de los monos. Tal vez para ocultar su herencia son orgullosos, cobardes, reservados, hipócritas, groseros, interesados... vamos todo lo que el lado oscuro y pringado representa. Pero no nos confundamos, los humanos también son capaces de grandes hazañas, siempre ocultas por sus propios intereses, claro está. Conocido por toda la *Tierra Denmedio* es la destrucción parcial de Zauron a manos de Isidrul por "8 centímetros de razones". A pesar de ello muchas son las razas que no confían en los humanos, sobre todo los pacíficos jovits. Pero siempre hay excepciones que rompen la regla. Algunos de espíritu noble lucharon por la causa del bien por el bien. Así de fácil. Algunos creen que es, sencillamente, porque son demasiado cortos y no distinguen a estas alturas el bien del mal. Para ellos esta bien los que les trae beneficio, y mal lo que no les reporta nada.

### COMPORTAMIENTO:

Arrogantes, temperamentales, y sobre todo, unos fantasmas. Los humanos son los mejores en todo. Son capaces de matar dragones soplandolos, son capaces de aguantar bebiendo más que cualquier enano, ser más hortera que un elfo y tienen la *ejem* muy grande. Sólo acompañarán a un grupo para que este tenga la suerte de tener al mejor de todos los

heroes... así que imagínate por qué jovits y enanos no aguantan a dos humanos juntos en una compañía de aventureros en busca de tesoros. Aunque no todos los humanos son así, pues hay algunos de ellos que aún conservan sangre élfica en sus venas de los antiguos monos élficos que se criaban en RiverPlate pero que se escaparon y se convirtieron con el paso de los años en humanos.

### CASA:

Se han extendido por toda la *Tierra Denmedio*. Allá donde hay agua, comida y gente con quien fardar allí habrá humanos. Y todo por una sencilla razón, para poder extender sus fantasmadas por toda la tierra y el mar, y fardar hasta el infinito y más allá. Así que, cuantos más humanos hay, más podrán fardar en general contra los elfos y enanos. Pero, por supuesto la mayor parte de ellos viven en los Reinos de Golfor y Rojadsón.

### GOBIERNO:

La mayor parte de los humanos pierden el tiempo en las tabernas, mientras que sus pobres mujeres hacen delegaciones sindicales para reclamar sus derechos. Pero como no hay a quien reclamar, porque todos están en la taberna fardando de sus batallitas, la mayor parte de ellas inventadas, las mujeres se reúnen en logias. Los pocos que no se van de posadas y se quedan en casa administran la ciudad y los bienes en nombre de los demás ciudadanos que fardan. Estos se cuentan sus fantasmadas para ellos mismos y así su gobierno se mantiene. Por supuesto, el que más fardó tiempo atrás fue su primer rey... y esperan el día de mañana que alguien farde de una corona que brille...

### COSTUMBRES:

Los humanos tienen tantísimas costumbres que es difícil enumerarlas. Estas dependen en mayor o menor medida de la zona en la que nos encontremos. Por supuesto en una zona mola más fardar de una cosa que de otra, por lo que si sabes de que presumen los humanos en esa zona conocerás su modo de entender las cosas. Los que fardan de armas, serán buenos armeros y tendrán costumbres relacionadas con las armas, los que se tiren el pisto con los caballos, pues tendrán tradiciones centradas en los caballos... y así sucesivamente. Esto es debido a la sencilla razón que los fantasma tienden a especializarse en unas zonas concretas del fardeo. Así hay humanos especialistas en fardar de caballos, otros de mujeres...

### LENGUA:

Los humanos hablan el común, el español. Un idioma ancestral que nadie sabe de dónde proviene, pero que fue impuesto por una gran divinidad tiempo atrás. Se rumorea que la divinidad ancestral se llamaba

JMV pero aun no se ha desvelado si estas hipótesis son ciertas o no. Todavía los magos de la Villa del Penedés y Elrondo de RiverPlate continúan investigando este misterio.

### PROFESIONES COMUNES:

Dicen que son expertos en todo. Por eso son unos excelentes hombres para todo. Saben hacer de todo, por eso ¿qué mejor que un humano para cambiar una bombilla?, saber arreglar un aparato de televisión o cualquier otra historia. Son buenos en todo, o al menos eso es lo que dicen ellos. Ya lo dice el refrán: "Aprendiz en Todo..."

### MODIFICADORES POR RAZA:

Los humanos son lo peor de lo peor. Aunque dicen que son los más guapos, no se pueden parecer nunca a un elfo, nunca serán tan fuertes como un Bulldog, o tan inteligentes como yo (¡qué viva la humildad!).

**Blandengue +1, Torpeza +1, Debilidad +1, Corto +1, Tontería +1, Fealdad +1**

### HABILIDADES INNATAS:

Fardar +5. Cinco habilidades relacionadas con su parcela de fardar a +1. *Ejemplo:* Aquellos que fardan de ser la caña montando a caballo y que son capaces de montar cualquier bixo tendrían: Montar en Burro +1, Montar en Caballo +1, Montar en Elefante +1, Montar en Grifo +1, Montar en Vaca +1.

### MOTES DE RAZA:

**Fantasma.** Los humanos deben fardar de todo, y punto. Son los mejores, y es mejor que no te pongas a discutir con ellos, porque si no querrán demostrártelo. Si no han sido capaces de hacerlo, tendrán siempre una excusa perfecta. Pero a pesar de esto, porque lo han intentado todo en la vida alguna vez tienen un +1 a todos sus chequeos de habilidad.



## LOS JOVITS (JOVIT, CON J)

"Los jovits son seres bondadosos que viven en cuevas y tienen grandes pies y costumbres pacíficas".  
Descripción de los Jovits de JMV.

### NOMBRE: Pacíficos.

Los jovits, son seres bondadosos y tranquilos. Al menos esa es la concepción que tienen todos aquellos que no viven en Jovitón, la parte de la Comarca donde viven. Si visitas su tierra, verás grandes colinas atestadas de montículos montículos y agujeros que dan entrada a las casas jovits (aseguradas con la agencia de seguridad Prosegul, la empresa de seguridad más importante de toda la Tierra Denmedio). Allí, cada día es una aventura y nunca saben con que te van a sorprender como por ejemplo con una festividad inesperada, con las riñas constantes que tienen entre los vecinos, las cuales

suelen ser normalmente de todo menos pacíficas debidas a las grandes diferencias entre las familias de jovits. A pesar de estar aislados de la Tierra Denmedio, muchos son los jovits que han marchado en busca de aventuras, pues son muchos los que suelen perder sus posesiones por accidentes o por extraños juegos de pirotecnia a media noche. Los jovits son unos jueguistas y su tierra es la más viva de toda la *Tierra Denmedio*. Así son los jovits.

### COMPORTAMIENTO:

Son amantes de las aventuras y del peligro. O más bien son al revés, amantes de la tranquilidad. Los hay de ambas categorías, pero sobre todo lo que abundan son los cortos de luces. Tal vez sea debido a su aislamiento del resto del mundo, o por que todos son bastante vagos, y esto hace que hayan sido pocos los que hayan ido al cole, se hayan molestado en estudiar y hayan sacado buenas notas. De ahí que su comportamiento deriva en un comportamiento infantil y sencillo en la mayor parte del tiempo. Les gusta correr, saltar y las juergas. No hay ninguna juega que se pueda comparar con la de los jovits, ¡ellos sí saben montarse una buena juega! . Y por supuesto, otra de las grandes especialidades de la casa es meter la pata hasta el fondo, ya que su escasa astucia mental les ayuda mucho en esta tarea.

### CASA:

Todos sin excepción viven en la Comarca, siendo el centro de esta Jovitón. Les gusta construir grandes casas al borde las colinas, haciendo grandes agujeros para guardar toda clase de objetos inútiles para el mañana. Nunca sabes cuando vas a necesitar un tanque de la Gran Guerra, las 20 espadas oxidadas que te encontraste, o el cargamento de hierba para fumar que compro tu padre en la juventud cuando le tocó la Joviloto. Por eso, como no pueden entrar en sus casas debido a la gran cantidad de chorradas que guardan en su interior, se puede encontrar a muchos jovits fumando en pipa al lado de la puerta de su casa, o corriendo detrás de los cerdos con fiebre aftosa traída a Jovitón por el mago que trae la desgracia, o tratando de saltar más que las famosas vacas locas, cuya carne es recomendada por todo gourmet orco que se precie.

### GOBIERNO:

Se rumorea que los jovits tienen alguna clase de gobierno, pero hasta la fecha nadie a dado detalles al respecto. Es posible que algún día descubramos la verdad, pero hasta entonces seguiremos con la duda. Tan solo hay que rezar a la deidad suprema JMV y que oiga nuestras suplicas.

### COSTUMBRES:

Los jovits son conocidos por sus grandes fiestas de cumpleaños donde pueden pasar todo tipo de sorpresas. Así de sencillo. Los jovits tienen muchas y extrañas costumbres, como guardar todo aquello que encuentran en sus bolsillos (tan solo recordar la Copa de la Enanal Madrid que se guarda Bulbo), aunque este no quepa en su bolsillo. Otras de las costumbres más extrañas de los jovits es la de cargar con todo tipo de objetos

inútiles, e incluso cabras... todavía hay muchos etnólogos que se preguntan el por qué. Seguiremos investigando señores.

### LENGUA:

Los jovits hablan español, el idioma común de la Tierra Denmedio. Parece que tienen un idioma propio, el de los círculos de humo y figuras que expulsan a través de sus grandes pipas, pero de momento nadie ha averiguado para qué sirven. Más bien parece una antigua tradición de hacer cada vez imágenes de humo más complicadas, aunque a veces estas imágenes pueden tener algún sentido que sólo los jovits pueden entender.

### PROFESIONES COMUNES:

Los jovits son extraños, muy extraños. Son extremadamente patosos y cortos, por lo que la profesión **creaproblemas** es su profesión predilecta.

### MODIFICADORES POR RAZA:

Ya es conocido por todos la poca sagacidad mental de los jovits, su extrema torpeza, su más que desastrosa visión, escasa fuerza y escasa agilidad.

**Blandengue +3, Torpeza +3, Debilidad +1, Corto +3, Tontería +3, Fealdad 0**

### HABILIDADES INNATAS:

Al ser tan vagos no desarrollan ninguna habilidad. Tan sólo aquellas que un jovit se ha molestado en estudiar por necesidad (como encender un fuego, pescar o ligar). Sam Sardá, por ejemplo, al ser un cotilla sabe usar artefactos de escucha, grabar y hacer fotos. Todo jovit debe elegir 5 habilidades y repartir en ellas un +8. Además tienen la siguiente habilidad: Hacer Ambrosía -5.

### MOTES DE RAZA:

**Suertudo.** "Los pacíficos", al ser los enchufados del juego, y los favoritos de los escritores y de JMV tienen una suerte que te cagas. En cualquier momento un jovit puede hacer uso de este mote y superar cualquier problema, eso sí, siempre de la forma más absurda. El jugador debe explicar como consigue arreglar la situación de la forma más esperpéntica posible. Una vez hecho esto si ha convencido al todopoderoso director de juego, lo consigue. Este mote solo se puede utilizar una vez por sesión de juego.

**Corto.** La escasa inteligencia de los jovits es conocida por todos. Gracias a esto sus tiradas de la característica de *Corto* tienen un +5 a la dificultad. Y siempre, hagan lo que hagan serán incapaces de resolver un acertijo o reconocer cosas evidentes: Qué nombre se le da a la raza de los elfos, echarse al lado equivocado para que el dragón les escupa fuego y ese tipo de cosas.





ciarte debes de tener en cuenta que tu PeJota, tu personaje, es un héroe... bueno, más bien un antihéroe, que lucha contra las fuerzas pringadas. Ser bueno en la tierra del Lord of the Matutano's tiene un precio, y éste va a ser demasiado elevado... ¡¡¡Jua, jua, jua!!! (risa malévolamente del infierno profundo, oscuro, negro... vamos, que no se ve un pijo, del fondo, fondo...).

Los personajes están llamados a ser torpes, lentos, cortos y patosos, por lo que, en un principio, todas sus acciones están condenadas al fracaso. Así, ofrecer reglas para resolver acciones carece de sentido, ¿no?

Debes ser original y narrar las acciones de tus jugadores hasta que quieran hacer algo realmente osado, como poder acertar al orco de un mandoblasto, saltar una tapia, apoyarse en una mesa, sentarse en una silla... cada vez que quieran intentar algo que necesite de un mínimo de destreza, inteligencia u otras características haz que te expliquen cómo quieren cagarla, resolviendo la estúpida situación que acaban de crear sin darse cuenta. Con este sencillo sistema tus PeJotas siempre pifiarán, se caerán y fallarán torpemente. Pero, ¿qué pasa cuando necesitan por narices poder avanzar en la aventura y hacer algo por cojones? Para eso está la Regla. Opcional de los Puntos Guay.

Ah, sí, lo de la Gold Rule! De eso va este capítulo, ¿no? Ya, ya veo. Pues eso, que no hay reglas fijas, pues el DJ es el que tiene que inventar o desechas las reglas aquí presentadas y es él quien tiene la última palabra sobre reglas opcionales. ¿Ves cómo iba a ocupar poco?

## LOS PUNTOS GUAY OPTIONAL RULE

Un PeJota acumula Puntos Guay cuando, en una de sus acciones, el jugador describe un terrible fallo y éste ha sido tan gracioso que merece el reconocimiento por parte del DJ. Entonces le otorgará un punto guay, los cuales deberían ser representados por ositos de gominola, esos que podéis encontrar en vuestra tienda de frutos secos habitual. También puedes usar, cualquier producto comestible... o que se pueda beber ¡Hip!

Más tarde, estos maravillosos Puntos Guay servirán para hacer... ¡¡¡cosas Guay!!! Desde acertar (con el arma o cualquier otro utensilio que se tenga a mano) a un orco y dejarle fuera de combate hasta conseguir descifrar (de chorra, por supuesto) el rompecabezas que horas antes oíste sin darte cuenta... ¿te acuerdas de cuando Bulbo consiguió descifrar el difícil acertijo "se derriten en tu boca, no en tu mano"?

El gasto de Puntos Guay depende del DJ. A continuación te mostramos una sencilla tabla con la dificultad aproximada y el coste de Puntos Guay necesarios para resolver con éxito cada situación... aunque, claro, la última palabra la tiene vuestro Magnánimo Diox. Sí, ese, ese, el DJ.

Debes tener en cuenta que, el DJ puede obligarte cuando quiera (por alguna extraña, mística e inexplicable acción) a que inviertas Puntos Guay en tu próxima acción... la cuál puede ser crucial, o no. Si no quieres invertir Puntos Guay y luchar contra el destino pierdes automáticamente un Punto Guay, que pasará a las manos del DJ.

Pero, ¿a que también es divertido ver cómo los demás fallan? Si quieres que tu colega falle su tirada y gaste Puntos Guay para nada puedes pujar tus Puntos Guay contra los suyos para que no lo consiga. ¿Cómo hacer esto? Róbase sus Puntos Guay sin que se entere (¡si te pilla tendrás que pagarle un Punto Guay!), soborna al master con tus Puntos Guay o consigue (¡como sea!) el doble de los Puntos Guay gastados por tu colega para que éste falle automáticamente. Muy probablemente no tengas Puntos Guay suficientes. Pues... ¡consigue que los otros PeJotas gasten sus puntos!

Otra opción que tienes para ganar Puntos Guay es apostar con otro jugador sobre si el PeJota que debe invertir los Puntos Guay para su próxima acción consigue o no el éxito. ¿Por qué? Sencillo. Porque el DJ nunca dice la dificultad, que tiene que ser de 1 a 5, antes de resolverse la acción. Pero... ¡claro!, a lo mejor al DJ le da por pensar el número aleatoriamente (ésta es la versión avanzada de reglas). Es el jugador quien decide cuantos Puntos Guay arriesga... y tanto si lo consigue como si no los perderá. Cuando se pierde un Punto Guay debe consumirse inmediatamente. Por eso te aconsejamos que uses ositos de gominola para representar los Puntos Guay y no melones. Lo pillas, ¿no?

La reserva de Puntos Guay deberá estar, en todo momento, en manos del DJ. De lo contrario, ¡imagínate a un jugador con cientos de Puntos Guay! Sí, lo estás pensando: estaría pringado del lado oscuro, le iría el vicio y sería invencible. Sólo los Señores del Lado Oscuro son tan normales como para conseguir que alguna de sus acciones salga bien... de vez en cuando.

## SISTEMA KI-VENDE

Adentrándonos un poco más en la seriedad de las reglas del Juego de Bok, te presentamos el Sistema Ki-Vende, un sencillo reglamento El sistema basa todas sus tiradas de habilidades y combate en un dado de 30 caras, herramienta vital para utilizar el Ki-Vende.

Antes de emprender la dura tarea de mostrarte nuestra grandiosa obra mortal, (o ya inmortal, por el éxito que tendrá el libro) has de tener en cuenta una serie de sencillos términos que debes conocer y conocer para tener un enfoque global y completo del mejor sistema de juego de la historia en los Juegos de Bok (que no de rol). No, que va, era coña: sólo vamos a presentarte algunos elementos básicos para entender los mecanismos básicos del Sistema Ki-Vende.

## ESA LÍNEA INVISIBLE

Todos estamos sujetos a la poderosa rueda del tiempo, incluso mientras jugamos una partida en un Juego de Bok, por lo que éste se puede convertir en un fructífero aliado o un terrible enemigo de los jugadores, dependiendo de la peligrosa situación a la que estén expuestos en un momento dado. Así, aplicamos una serie de nombres para designar pequeños o grandes intervalos en el paso del tiempo en una sesión de juego: "acción patosa", "turno completo cuando estamos estresaos que teagas", "momento

PUNTOS Guay GASTADOS

DIFICULTAD

EJEMPLO

1



Súper Fácil

Quitar un caramelo a un niño ( si es un werther's 1 punto bonificación).



Tirao

Quitar un caramelo a un jovit (ya sabes si es werther's 1 punto bonificación)

3



Chungo

Quitar un caramelo a un orcos (los orcos son agarrados, así que nada de puntos)

4



Chungo que te cagas

Quitar un caramelo a un trol (uhmm estaba caducado, otra vez será, sigue buscado, mira en el envoltorio)



Mega chungo que te cagas

Quitar un caramelo a un dragón (-1 punto de penalización, QUIEN COÑO TE MANDA QUITAR EL WERTHER'S al bixo??)

no muy interesante”, “capítulo para salvar al mundo” y “aventura a secas”.

## ACCIÓN PATOSA

La “acción patosa” representa, en términos de juego, un período de tiempo muy pequeño dentro de un “turno completo cuando estamos estresados que te cagas”. Representa una acción que la simple narración no puede detallar, pues ésta depende de una tirada de éxito o un fallo, normalmente tiradas de combate.

Como todos los personajes están condenados a cagarla, el fallo o éxito de la acción no aclara si han conseguido saltar la valla, por ejemplo, sino que indica si los Pejotas han hecho algo para conseguir saltarla. Es decir, como ya sabes tu personaje va a fallar todo lo que intente. Si tiene éxito en su acción no ha conseguido saltar la valla, ha conseguido cagarla lo suficiente para saltar la valla: apoyarse en un tablón y romperlo porque estaba podrido (con la correspondiente pérdida de Puntos de Aguante, conocidos como PA) o resbalsarse por un pozo que no había visto y salir al otro lado de la valla por otro pozo. Estas situaciones deberán ser resueltas y narradas por el DJ.

## TURNO COMPLETO CUANDO ESTAMOS ESTRESADOS QUE TE CAGAS

Los “turnos completos cuando estamos estresados que te cagas” son incrementos de tiempo de diversa duración, que suelen incluir “acciones patosas”. Se llama “turno completo cuando estamos estresados que te cagas” a la fracción de tiempo dedicado a los jugadores en momentos límites de la aventura, cuando es necesario detener momentáneamente la narración para que cada jugador designe uno a uno cuál va a ser su “acción patosa”. Normalmente los “turnos completos” incluyen “acciones patosas” de combate o momentos intensos en la historia, cuando, por ejemplo, se debe acertar un acertijo, combatir contra dos orcos, etc.

En general, un “turno completo cuando estamos estresados que te cagas” suele durar entre diez y sesenta segundos de juego.

## MOMENTO NO MUY INTERESANTE

Habrán momentos en que los jugadores no necesiten turnos completos para realizar una “acción patosa”, sino largos periodos de tiempo. A las narraciones que tienen lugar entre “turnos completos cuando estamos estresados que te cagas” se les llama “momentos no muy interesantes”. Así nombraremos a las situaciones de juego en las que un DJ describe una escena, una situación o un lugar y los jugadores interactúan con los PeNeJoTas o entre sí.

Ejemplos clásicos: el cumpleaños de Bulbo, la llegada de los Jovits a Rivendel, etc., “momentos

no muy interesantes” en lo que lo único que hacen los jugadores es hablar, saltar, molestar e interactuar con los Penejotas. Aunque, como hemos dicho, estos momentos no comprenden “turnos completos cuando estamos estresados que te cagas” es posible que algún jugador intente una “acción patosa”, es decir, chequear una habilidad para ver si esta tiene éxito o no continuando con la narración. En este caso el jugador realizará la correspondiente tirada.

## CAPÍTULO PARA SALVAR AL MUNDO

Esto ya es más fácil de entender, por si te has perdido... venga, ¿ya te has encontrado? Un “capítulo para salvar al mundo” engloba una serie de “momentos no muy interesantes”, normalmente entre tres y cinco. Para que te hagas una idea: un capítulo sería “Irse de Jovitón”, por ejemplo.

## AVENTURA A SECAS

La “aventura a secas” es como un libro: la unión de varios “capítulos para salvar al mundo”. Básicamente, consiste en la partida completa que vuestro DJ haya preparado para la ocasión. Vuestras peripecias os llevarán a muchos lugares, conoceréis mucha gente y trataréis de salvar al mundo una vez más de las terribles fuerzas pringadas de Zauron... “y si vais a tratar de conquistar el mundo que no me entere yo”. En resumen, sigues tan despistao como estabas, ¿verdad? No, si ya dije yo que esta sección era para meter paja.

## ACCIONES

En el Juego de Bok de El Rol de los Panchitos (Lord of the Matutano's) los Pejotas actúan a través de acciones (que frase más currada, ¿eh?). Una acción representa un hecho puntual en la trama que en ese momento se está narrando. Hay momentos en los que la narración tiene que dejarse a un lado, y es cuando los personajes utilizan sus habilidades y características de la hoja de su personaje (siempre y cuando utilices un sistema de juego de este estilo; recuerda que el Sistema de Puntos Guay es sin fichas). El DJ debe decidir el éxito o fracaso de cada una de las acciones que detienen la fluidez narrativa de la partida.

Desde tratar de golpear a orco que viene corriendo, hasta saltar una tapia de un metro, pasando por salir huyendo montado a caballo y perseguido por suecas hambrientas de sexo, hasta que una troll quiera hacerte una “suculenta” cena y debas hacerle los honores, todo es lo mismo. La narración deja de ser nuestra herramienta y los dados toman el papel principal.

En otras ocasiones, las escenas no serán violentas (como, por ejemplo, discernir un enigma que tu personaje desconoce, intentar caerle bien a Salfumán para que no te transforme en sapo durante una tarde o conseguir que -por tu cara bonita- unos enanos borrachos te paguen una ronda de birra).

Distinguimos tres tipos de acciones:

a) **Acción normal de habilidad:** momento en que el jugador pide realizar un chequeo en una habilidad. Normalmente requiere que el DJ decida el nivel de éxito o fracaso, como para saltar la dichosa tapia de un metro.

b) **Acción entre la Vasca, o lo que es lo mismo, Hablando se entiende la gente:** momento en el que un personaje decide hacer uso de tiradas para conseguir algo en una conversación con algún personaje, normalmente para conseguir información o intimidarle.

c) **Acción de Hostiarse:** partirse la cara a espadazos, latazos, batazos, hachazos, pedradas y todo eso. Hablamos de cuando la narración se detiene y todo se convierte en combate puro y duro... sin contemplaciones, vamos. ¡Muerte al Orco!

La forma de resolver una acción se resume en tres sencillos pasos:

a) El DJ pregunta al jugador qué quiere hacer.

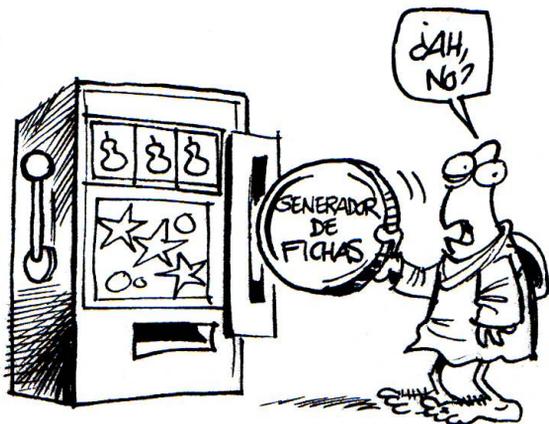
b) Decidir el tipo de tirada necesaria para que el PeJoTa pueda realizar su acción, aplicando el sistema de juego.

c) Chequear la acción mediante una tirada de dados y narrar el resultado.

En cada sistema de juego aplicado y reseñado en este Juego de Bok se comenta cómo se realizan las correspondientes tiradas de dados y como revisarlas, según el sistema correspondiente, correspondiente a la tiradas de dados, que posteriormente el DJ debe revisar y eso, aplicarle el correspondiente sistema, aplicado a la tirada, dependiendo del sistema que se esté utilizando en este momento... no, en vuestro momento. Yo ahora no estoy aplicando ningún sistema de juego, solo estoy escribiendo un Juego de Bok de El Rol de los Panchitos. Aunque, si no quieres complicarte con sistemas y acciones puedes dedicarte a jugar al mus, al póker o al parchís, o... ¡Ah, sí! O utilizar el Sistema de Puntos Guay.

## GENERACIÓN DE FICHA

Desgraciadamente no tenemos ningún tipo de maquina gracias a la que, metiendo veinte céntimos, podamos generar un personaje listo para jugar. A continuación te detallamos los diferentes términos que deberás "dominar" para crear una partida con nuestro sistema definitivo.



## ATRIBUTOS

Estas son las características que encontrarás en la hoja de personaje:

**Blandengue (Bla):** representa tu escasa fuerza, importante a la hora de levantar objetos, pegar con la espada y cagarla en acciones decisivas de fuerza, vamos.

Nivel de atributo	Ejemplo
5	Uruk-Gay
12	Enano
18	Jovit
20	Elfo
25	Mago Tamarit
30	Hormiga Ninja
35	Pato de Goma

**Corto (Cor):** indica tu escasa capacidad intelectual. Sirve, sobre todo, para discernir acertijos y detalles que a cualquier persona con una inteligencia normal no le pasarían desapercibidos.

Nivel de atributo	Ejemplo
5	Zaurón
12	Salfumán
18	Mago Tamarit
20	Frijo
25	Bulbo
30	Asno
35	Piedra del campo

**Débil (Deb):** la escasa resistencia física ante la fatiga, el estrés, las enfermedades, ¡ vamos que te quedas en cama para no tener que salir a la calle!, y no digas que no... etc. Se trata de un atributo crucial para calcular los Puntos de Vida de tu PeJoTa.

Nivel de atributo	Ejemplo
6	Elfo con lentillas
13	Elfo sin lentillas
16	Mago Tamarit
21	Frijo
27	Bulbo
33	Abuelita Jovit
35	Steve Urkel

**Feo (Feo):** vamos, lo rematadamente feo que eres. Desgraciadamente, muchos habitantes de la Tierra Denmedio, a excepción de los Elfos Horteras, son feos. Es importante para ligar en las discotecas y estar jamón para trabajar de modelo de pasarela el día de mañana.

Nivel de atributo	Ejemplo
5	Las novias de los Autores
7	Elfa
9	Elfo
12	Enano vestido de Elfa
18	Orco
30	Buldog de Boria
35	Lucien

**Tonto (Ton):** define tu escasa sagacidad intelectual cuando hay que mostrar sentido común. Detalles como empujar una puerta cuando en el letrero pone tirar (¿a qué se referirá?); gritar “¡¡monstruo!!” y asustarte cuando no debías porque te estaban señalando a ti... todo esto y mucho más se medirá en el juego según este atributo.

Nivel de atributo	Ejemplo
5	Zaurón
12	Uruk-Gay
18	Orco
20	Friego
25	Kraken de Boria
30	Jovit Payaso de Circo
35	Almendra Garrapiñada

**Torpe (Tor):** es precisamente eso, lo torpe que eres. Se trata de un atributo muy importante para las acciones que requieran cierta destreza manual: manipular objetos, abrir cerraduras, robar, e incluso esquivar los terribles golpes de los malos. La torpeza es fundamental para definir tu “Qué Suerte Tengo Para Que Los Malos No Me Den”.

Nivel de atributo	Ejemplo
8	Elfo con lentillas
12	Elfo sin lentillas
18	Mago Tamarit
20	Friego
25	Bulbo
30	Abuelita Jovit
35	Steve Urkel

Como veis en el siguiente cuadro los atributos varían de 1 a 30 puntos, siendo éste el valor máximo. A menor nivel, mayores son los bonificadores y a mayor nivel los bonificadores se convierten en penalizadores, lo cual significa, que a menor característica, mayores beneficios para el Pejota. Estos datos irán reflejados en la hoja de personaje allá donde lo ponga, siempre y cuando la maquetadora se haya acordado de incluirlos (Maquetadora: irán prrrr)

Nivel del Atributo	Bonificador/Penalizador
0	+16
1	+15
2	+14
3	+13
4	+12
5	+11
6	+10
7	+9
8	+8
9	+7
10	+6
11	+5
12	+4
13	+3
14	+2
15	0
16	-2
17	-3
18	-4
19	-5
20	-6
21	-7
22	-8
23	-9
24	-10
25	-11
26	-12
27	-13
28	-14
29	-15
30	-16
+30	+30 - 1 adicional cada 2 puntos

Los datos se calculan con cualquiera de los dos sistemas siguientes:

- 1) Tira 2d10 y suma 10 al resultado. Debes Tirar 6 veces, por aquello de hay que seis atributos y tal.
- 2) Reparte 120 puntos entre los 6 atributos. Debes tener en cuenta que has de tener como mínimo 12 en cada uno.

**Nota:** Los jugadores iniciales solo pueden tener puntuaciones que vayan de 15 a 30. Luego, deben elegir la raza del PeJota y añadir los penalizadores y bonificadores pertinentes. De esta forma (y sólo de esta forma) un PeJota puede tener características inferiores a 15 al inicio de la partida.

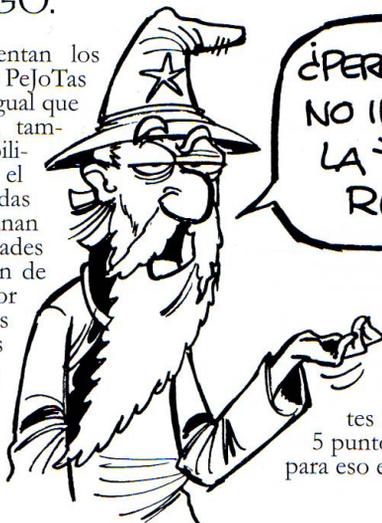
## MODIFICANDO ATRIBUTOS

Muchos jugadores querrán bajar sus atributos para ser menos débiles, cortos o torpes. Esto se consigue gracias al Desnivel. Cuando un jugador ha aprendido ciertas cosas se convierte en alguien más cualificado. Para averiguar cómo subir Desniveles y cómo funciona todo este tinglao dirígete el capítulo "Desnivelando se entienden los PeJoTas" de la *Guía del Direbok de Juego*.

Los Atributos, para desgracia de los PeJotas, son inamovibles... a menos que usen o porten objetos mágicos que les den bonificadores o por su Desnivel actual. Cada vez que un PeJota desciende 5 niveles puede rebajar un punto de uno de sus atributos. De esta forma un jugador será mejor... pero, ¡horror!, cada vez que baje un punto de un atributo ganará un **Punto de Vicio** (ver reglas sobre Puntos de Vicio para más información). En resumen, que podemos rebajar un punto en un atributo cuando ganamos Desniveles múltiples de 5 (5, 10, 15...) pero si queremos bajarnos un punto en un atributo ganamos un Punto de Vicio. Ojo, bajar un punto en un atributo NO es obligatorio... ¿entiendes el significado del término "puedes"?

## ENTRE HABILIDADES ANDA EL JUEGO.

Las Habilidades representan los saberes y conocimientos de los PeJoTas a lo largo de toda su vida. Al igual que existen Habilidades positivas, también hay negativas. Toda Habilidad depende de un Atributo, el cual bonifica o penaliza las tiradas de dicha Habilidad. Éstas se ganan según el Desnivel. Las Habilidades iniciales aparecen en la sección de Razas. Por supuesto, el jugador gana Habilidades adicionales cuando adquiere una de las múltiples profesiones de la Tierra Denmedio, reseñadas más adelante.



## ACCIÓN NORMAL DE HABILIDAD

Habrán momentos en que los PeJoTas deberán hacer chequeos de Habilidad para realizar alguna Acción, tal y como se describió en el capítulo dedicado a las Acciones. A continuación explicamos como chequeamos las habilidades: tú tienes tu dado de 30 caras en la mano, lo tiras y sumas lo que tengas en el total de habilidad al resultado. Si superas una dificultad que te imponga el DJ has logrado un éxito: si no, la cagas de mala manera y no consigues nada. Pero un 1 en una tirada del dado es éxito automático, independientemente de la dificultad. Esto es son los Niveles de Dificultad:

Dificultad	Ejemplo
15 Súper Fácil	Recordar donde se puede encontrar un Tyranosario... en... "¡¡Port Aventura, Claro!!"
22 Tirao	Reconocer a los elfos como lo que son... "Pues sí que eran majos estos pitufos".
33 Chungo	Resolver un acertijo: "Oro parece, plata no es". Pffff...
36 Chungo que te cagas	Percatarse de la mítica "Séptima" escondida debajo del abrigo de Bulbo.
31 Mega chungo que te cagas	Encontrar la mítica "Séptima" que ganó el Enanal Madrid contra el Trollelfus con el famoso gol de Mijatoril en un inmenso tesoro y sin busca.

El DJ, el Narrador... el que narra, vamos, puede aplicar algunos penalizadores a su discreción por la situación o el lugar en que se efectúe el chequeo de Habilidad, como por ejemplo cargar con una cabra a cuestas mientras estás moviéndote sigilosamente para que no te descubran, tratar de concentrarte mientras el elfo lanza el terrible conjuro "Asereje-ja-de-Dejé" y situaciones por el estilo deberían tener una dificultad añadida. Nosotros recomendamos que aumentes la dificultad en estas ocasiones de 1 a 5 puntos, pero vamos, quien manda eres tú... para eso esta la Golden Rule, ¿no?

# LISTADO DE HABILIDADES

A continuación detallamos las Habilidades y bajo que Atributo quedan englobadas, para definir el penalizador o bonificador que éste pueda otorgar a la tirada de Habilidad correspondiente. ¿Estamos?

## BLANDENGUE (Bla):



**Evadir Movidas (Bla):** saltar, trepar... todas las situaciones o acciones relacionadas con este tipo de cosas se ven englobadas en Evadir Movidas.

**Salir Corriendo (Bla):** sirve para correr mazo, pero mazo-mazo. Cuando dos personas se persiguen se tira Salir Corriendo por ambas y el que más saque pillará al otro.

**Te voy a Partir la Cara (Bla):** si a mí me dice esto un tío de dos metros pero con voz de pito me río de él, aunque luego me arranque los dientes. Habilidad que ayuda a acojonar a tus rivales. La dificultad de la Tirada es inversamente proporcional al desnivel del Pejota-Víctima + 10 - lo que tenga éste en Corto.

**Tirar Flores (Bla):** te permite realizar ataques con flores o tirar flores en lugares concretos.

Los ataques realizados con flores causan la terrible pérdida de un Punto de Vida.

## CORTO(Cor):

**Alquimia (Cor):** con esta Habilidad puedes comprender la naturaleza de los extraños productos alquímicos, aprender a mezclarlos y hacer experimentos tan buenos como con el Quimicefa. Por supuesto, sólo se puede realizar una tirada de Alquimia si contamos con un laboratorio certificado y homologado por la Universidad de Jovitón.

**Conocimiento de geografía (Cor):** para no perderte en lugares en los que nunca has estado, sobre todo si te encuentras en medio del desierto y no ves ninguna gasolinera cercana... entonces, recurras a tus conocimientos de geografía.

**Conocimiento de la Historia (Cor):** todo mundo tiene pasado, y éste también. Con una tirada exitosa de esta habilidad conoces el pasado remoto y lejano de la Tierra Denmedio... pero cuanto más antiguo sea lo que quieras saber, más chungo será la tirada.

**Conocimiento de la Magia (Cor):** para tener nociones básicas del mundo de la hechicería, los trucos de salón y demás chorradas.

**Conocimiento de la Naturaleza (Cor):** engloba las migraciones de los salmones noruegos en invierno, de las diferentes clases de Truchas y saber (más o menos) cuándo y cómo va a llover. "Lo noto en los huesos".

**Culturas de la Tierra Denmedio (Cor):** se trata del conocimiento que atesoras sobre el resto de culturas de la Tierra Denmedio, sus costumbres, manías y, por supuesto, sus lenguajes.

**Hacer Ambrosía (Cor):** es la habilidad de escaquearse, quitarse de en medio y desaparecer

cuando alguien necesita algo. Ésta sería la habilidad que todos teníamos en la mili; un pseudónimo de escaquearse. Los Jovits son muy malos en Hacer Ambrosía porque siempre están en la parra con los Koalas y siempre les suelen pringar.

**Resistir el Vicio (Cor):** el vicio, otro de los enemigos de los Pejotas. En ocasiones, algunos hechiceros malos que te cagas nos privan de nuestro sentido del bien y el mal y nos disuaden para que hagamos cosas chungas por placer: eso es el vicio. Con esta habilidad puedes tratar de aguantar el vicio o los "monos" varios que tengas.

**Tasar lo Que Valen Las Cosas (Cor):** sirve para averiguar cuántos menús Big Troll puedes comprar en un Mac Elf aproximadamente. En ningún momento conocerás cuánto costará en monedas de oro... ¡pero quién quiere oro cuando puedes hacerte con la colección de los tebeos de JMV en los regalos de tu menú Mac Elf!

**Trato con Bichos (Cor):** esta habilidad sirve para entender, calmar y apaciguar a los bichos, en especial a los animales salvajes. No funcionará con orcos y similares, por muy "animales" que sean.

## DÉBIL (Deb):

**Resistir Potingues.(Deb):** esta habilidad nos demuestra cuan potente tienes el estómago ante bombas, ya se trate de alcohol fuerte o mejunjes extraños que debes comer cuando "no quedan más leches que hacer".

**Resistir Venenos (Deb):** la habilidad para resistir venenos... que nooo, que no voy a dar más explicaciones.

**Resistir Enfermedad (Deb):** la habilidad para resistir enfermedades (para ampliar conceptos, ver la descripción de la habilidad Resistir Venenos).

**Supervivencia (Deb):** La capacidad física de resistir a los elementos en el clima más inhóspito. También sirve para encontrar refugio y encontrar comida. ¿Qué por qué está englobada en el atributo de débil? Porque sólo lo más fuerte sobreviven.

**Resistir Fatiga (Deb):** habrán situaciones en las que el jugador realice esfuerzos sobrehumanos y pueda cansarse con gran facilidad. Chequeando esta habilidad, el PejoTa es capaz de aguantar la fatiga durante al menos un turno más

## FEO (Feo):

**Diplomacia (Feo):** para ser agradable ante aquellos que te quieren abrir la cabeza o para salir airoso de situaciones en las que la labia tranquila y sosegada pueda conseguir un acuerdo razonable.

**Fardar (Feo):** fardar sirve para fardar (con un par). Cuanto más tengas en Fardar mejor fardarás y más difícil tendría que ser la tirada de Tontería o de Corto para que los demás te crean. La habilidad no sirve para engañar, para que te dejen las cosas más baratas o cosas por el estilo, sino para fardar. ¿Te ha quedado



claro, bonito?

**Mentira Cochina (Feo):** cuando quieres mentir, en lugar de fardar, usas esta habilidad. Te permite soltar cuentos por doquier para ganar cosas en tu beneficio o para salvar el pellejo... vamos, que para mentir, como Pinocho.

**Moda (Feo):** para saber lo "chic" que vas en las fiestas. Cuanto mejor sea la tirada que saques, más guay estarás y más elfos y elfos te mirarán. Esta habilidad solamente funciona entre elfos.

**Etiqueta (Feo):** pos para cuando estás en un banquete, saber con qué cubiertos comer y cómo comportarte en la mesa, con qué título dirigirte a un rey y cosas por el estilo. Es la habilidad necesaria para mostrar buenos modales.

**Ligar (Feo):** Tu facilidad para ligarte a las chatas de la discoteca. Esta habilidad también se utilizará para causar una buena sensación a los PeNeJoTas del sexo opuesto. Esta habilidad no funciona con PeJoTas.

### TONTO (Ton):

**Resistir el Lado Chungo (Ton):** a veces el lado chungo todo lo controla. Además, te hace poderoso que te cagas y sólo por eso los malos son mucho más listos, cachas y power que los buenos. Esta habilidad te permite controlar la tentación de caer en el Lado Chungo.

**Buscar Tesoros (Ton):** cuando un bicho se muere, o cuando buscas algo en concreto en un gran tesoro... para esto vale esta habilidad. Sirve para encontrar poderosos objetos mágicos u objetos únicos entre basura o montañas de monedas de oro.

**Cantar (Ton):** si no tienes esta habilidad no te puedes presentar Bokeración Triunfo. También sirve para cantar bien en público (en la ducha da lo mismo hacerlo bien o mal, claro): si no tienes esta habilidad desafinas que te cagas.

**Curar (Ton):** sana, sana, culito de rana, si no se cura hoy se curará mañana. Esta habilidad sirve, para cantar una canción y consolar a los heridos. De esta forma quien está sangrando, tira o en el suelo, ahí, ¡hala, qué pena!... y es consolado supera su dolor y recupera un punto de vida por los ánimos infundidos más uno por cada punto que el PeJota tenga en la habilidad. Esta habilidad sólo se puede utilizar una vez con los heridos

**Detectar Trampas (Ton):** no, no sirve ir a buscar churros un domingo por la mañana, no. Sirve para lo que pone, cojones. La dificultad la dictaminará siempre el DJ.

**Escuchar (Ton):** para detectar ruidos lejanos o sutiles. ¿Qué pasa, que querías más rollo para explicar una cosa taaaan sencilla? ¡Anda ya!

### Observación del Mundo

**Circundante (Ton):** si eres bueno en esta habilidad, eres bueno "viendo cosas". A veces se requieren tiradas de observación para observar cosas que no se verían a simple vista. Si es que es de perogrullo, carajo.

### TORPE (Tor):

**Bailar (Tor):** sirve para no pisar a tu

pareja cuando estás bailando o para quedar bien delante de elfos horteras bailando "Fiebre del Sábado Noche". Los elfos utilizan Bailar expresamente cuando realizan tiradas de Caminar por el Bosque con Plataformas.

**Equilibrio Sin Plataformas (Tor):** esta habilidad nos ayudará a mantener el equilibrio sobre cualquier clase de superficie, incluso la más resbaladiza. Desgraciadamente, los elfos no pueden adquirir esta habilidad (aunque sea obligada por su profesión), debido a que, bueno, como van siempre en plataformas, sin ellas no saben caminar erguidos.

**Esconderse (Tor):** sirve para esconderse. Curioso, ¿eh? La dificultad a la tirada dependerá del DJ, aunque éste debería tener en cuenta factores como si existen lugares donde se pueda ocultar el PeJota, etc. Para que alguien escondido no sea visto por un PeJota o enemigo que le esté buscando hay que superar una tirada de Tontería a una dificultad que decida el DJ.

**Montar en (Poni, Burro, Caballo, Elefante, Caballito Imaginario) (Tor):** para saber dominar una montura. Si quieres montar en algo chungo el DJ te dirá qué dificultad aplicar a la tirada. Debes adquirir esta habilidad tantas veces como monturas de diferente raza quieras dominar, ya que debes sacarte el correspondiente carnet de conductor de poni, burro, etc.

**Sigilo (Tor):** para no hacer ruido cuando vas andando en silencio. Cuando alguien puede (y quiere) oír ruidos debe tirar Escuchar contra la tirada que haya sacado el otro en Sigilo.

**OTRAS:** Si un jugador desea ponerse otra habilidad es libre de hacerlo. Para ello, debe acordar con el DJ los límites de la habilidad correspondiente y bajo qué Atributo estaría englobada (para definir los penalizadores o bonificadores).

## SUBIÉNDOME LAS HABILIDADES

Los jugadores comienzan con un número de habilidades igual a las otorgadas por raza y por profesión en las cuales se les considera aptos. A continuación, se apunta al lado de cada habilidad otorgada los bonos iniciales por raza.

Después, deben repartirse tantos puntos como indique la profesión del PeJota y, de nuevo aplicar los bonificadores o penalizadores que tenga éste por Atributos en las habilidades que dependan de su característica principal (Ejemplo: José, de Amigote Cómic, acaba de terminar su ficha de Uruk-Gay y adquiere varias habilidades otorgadas por profesión y por raza. Tras señalar en su hoja de personaje las habilidades que conoce su personaje puede subir el nivel de alguna de éstas con 4 puntos adicionales al ser guerrero: 6 - 2 (Cor) ya que su personaje tiene un penalizador al tener un valor de Corto de 16 puntos. Tras subir dos



habilidades 2 puntos, apunta la bonificación o el penalizador por Atributo en sus habilidades). De este modo conocemos qué habilidades posee nuestro personaje, las cuales podrá probar mediante tiradas de dados del modo normal.

También puede darse el caso de que un Pejota quiera utilizar alguna habilidad no otorgada por profesión o raza. Aunque no tenga ningún nivel en dicha pericia, puede intentar hacer la tirada con un penalizador de 10. El único modo de subir el nivel de las habilidades se produce cuando el personaje se

desnivele. Al aumentar el desnivel, el Pejota ganará una serie de puntos para subir cualquiera de las habilidades en las que ya tenga bonificadores. Adquirir una nueva habilidad, sea la que sea, cuesta 4 puntos; desde ese momento, el Pejota podrá aumentar dicho habilidad del modo normal. Cuando se compra una pericia con 4 puntos de habilidad se adquiere un nivel en la misma, en vez de 4. No hay límite al número de puntos que un personaje puede otorgar a la hora de aumentar una habilidad con puntos de desnivel.

## TABLA DE HABILIDADES

Habilidad	Profesión	Penalizador Armadura	Atributo Base
Alquimia	M	N	Cor
Bailar	A	S	Tor
Buscar Tesoros	H	N	Ton
Cantar		N	Ton
Conocimiento en Geografía	G,H,M	N	Cor
Conocimiento en Historia	H,M	N	Cor
Conocimiento en Magia	M	N	Cor
Conocimiento en la Naturaleza	H,M	N	Cor
Culturas de la Tierra Denmedio	G,H,M	M	Cor
Curar	H	M	Ton
Detectar Trampas	H	S	Ton
Diplomacia	M	N	Feo
Equilibrio Sin Plataformas	H	S	Tor
Esconderse	H,M	S	Tor
Escuchar	A,H,M	S	Ton
Etiqueta	A	N	Feo
Evadir Movidas	A,G,H,M	S	Bla
Fardar	G,H	N	Feo
Hacer Ambrosía	A,M	N	Cor
Ligar	G	N	Feo
Mentira Cochina	H	N	Feo
Moda	A	N	Feo
Montar en (lo que sea)	G,M	S	Tor
Observación Mundo Circundante	A,G,H	N	Ton
Resistir Fatiga	G	N	Deb
Resistir Potingues	G	N	Deb
Resistir Venenos	G,H	N	Deb
Resistir Enfermedad	G	N	Deb
Resistir El lado Chungo	M	N	Ton
Resistir El Vicio	A,G,M	N	Cor
Salir Corriendo	A,G	S	Bla
Sigilo	A,H	S	Tor
Supervivencia	G	N	Deb
Tasar lo que valen las Cosas		N	Cor
Te Voy a partir la Cara	A	N	Bla
Tirar Flores	A	N	Bla
Trato con Bichos	M	N	Cor

## ACCIÓN DE HOSTIA

Uno de los aspectos más importantes en un juego de rol. Como has podido apreciar no existe una habilidad para dar hostias, sino que este factor depende de una pericia secundaria denominada "Dar Hostia", dividida en dos variantes:

**I- "Dar Hostia con Arma":** chequeos en los que el PeJota intenta golpear a un adversario con cualquier artefacto que pueda asirse con una o dos manos, ya sea una espada, una maza, una silla, una pata de mesa, etc.

**II- "Disparar Hostias con Arco":** se utiliza en las pruebas que realiza el PeJota para acertar en un blanco con armas arrojadizas o proyectiles, como dagas o similares, misiles, pedradas o cualquier otra cosa que pueda proyectarse, volar y caer sobre un objetivo en concreto.

El nivel de estas habilidades se calcula de la siguiente forma:

**Bono de "Dar Hostia con Arma" o "con Arco" por desnivel del jugador (consulta tabla de profesión correspondiente) + Bonificador o Penalizador por Atributo.**

Un ejemplo te hará salir de dudas: nuestro amigo José, de Amigote Cómics (en Almería), tiene que calcular la habilidad secundaria de "Dar Hostia con Arma" y "Disparar Hostias con Arco" de su Uruk-Gay Guerrero de Desnivel 1. Así, consulta la tabla de desnivel de guerrero y ve que los guerreros a ese desnivel tienen un +1 a "Dar Hostias con Arma" y -5 a "Disparar Hostias con Arco". Apunta estos datos en su Hoja de PeJota y continúa añadiendo sus bonificadores o penalizadores a las habilidades secundarias. Como su Uruk-Gay esta poco Blandengue (14) suma 2 a su habilidad de "Dar Hostias con Arma", y en "Disparar Hostias con Arco" añade un -2, pues su PeJota es bastante patoso y tiene nada más y nada menos que un 16 (-2) en Torpeza. Al finalizar, sus habilidades secundarias de combate quedarían de la siguiente forma:

**"Dar Hostias con Arma": +1 (Profesión) +2 (Bonificador de (Bla)) = +3**

**"Disparar Hostias con Arco": -5 (Profesión) -2 (Penalizador de (Tor)) = -7**

## A HOSTIAS NO SE ENTIENDE LA GENTE

Una vez calculado el bonificador o penalizador total en las habilidades secundarias de combate, te vamos a explicar cómo Dar Hostias en el Juego de Bok, pues en muchas ocasiones, se ha de combatir a las fuerzas del Lado Chungo. Es muy fácil: para ver si das al enemigo tiras el dado de 30 caras (D30 desde ahora) y añades al resultado tu bonificador o penalizador en la habilidad secundaria de "Dar Hostia con Arma" o "Dar Hostia con Arco", según el que se esté utilizando en ese momento, y sumas el total. Si la prueba es superior a la "Suerte Que Tengo Para Que Los Malos No Me Den" habrás golpeado a tu enemigo y podrás tirar el daño normalmente, tal y como se indique en la tabla de armas.

## DESENMARÑANDO EL COMBATE

Vale, ya sabemos pegar, pero... ¿quién comienza a pegar primero? Ya veo que no se te escapa una, jejeje. Comienza el personaje que tenga menos en Torpeza. El menos torpe es el que está más atento, no se enreda con las armas cuando le atacan; es el menos patoso e inútil de los combatientes y, por lo tanto, reacciona primero. La cosa es algo diferente si hay alguien esperando: a esto se le llama "Esperando a los Malos". Cuando alguien está *Esperando a los Malos* se encuentra escondido, preparado para emboscar a los enemigos. Si los enemigos que van a sufrir la emboscada no superan una tirada de la habilidad Observación del Mundo Circundante a una dificultad impuesta por el DJ, los PeJotas o PeNeJotas víctimas pierden automáticamente ese turno y no podrán utilizar sus habilidades de combate durante la primera ronda de hostias.

## RANGO DE PIFIA

Como has podido comprobar, cada arma posee un rango de pifia. Este número simboliza la posibilidad que tiene un personaje de cometer un error fatal con el arma que está utilizando durante el combate. Por supuesto, sólo los PeJotas o los PeNeJotas que no estén corrompidos por el Vicio pueden pifiar. Si un PeJota obtiene ese número o menos cuando está lanzando una hostia (sin importar su capacidad en la habilidad secundaria de combate correspondiente) debe lanzar 1D30 en la tabla de pifia de armas cuerpo a cuerpo o en la de armas a distancia y añadir su desnivel a la tirada. Después, debe restar los puntos que tenga en Vicio. El total será la pifia cometida.

Reseñar solamente que los personajes malvados son demasiado listos, astutos y hábiles para cometerlas. Eso sí, los hados son tan extraños que las pifias beneficiarán en la mayor parte de los casos al que ha cometido tan tremendo error. ¡Ah! Respecto a la pregunta que te está rondando por la cabeza: ¿existen los éxitos críticos? No. ¡Tachaaaán!

Recuerda que estas tablas de pifias son sólo un ejemplo. Puedes crear tablas nuevas o modificar las de arriba como creas conveniente.

## TIRADAS DE POTRA

Lo que diferencia al bien del mal, es la Potra. Es una esencia mística que rodea a todos aquellos que luchan contra el lado chungo de la fuerza (no tiene nada que ver con cierta serie de espadas láser), y que en ciertas ocasiones les ayuda a salir indemnes o a resolver cualquier situación comprometida.

La potra, también ayuda a evadir los golpes de los enemigos. Para calcular la Potra inicial sólo debes tirar 3d6 y sumar el resultado.

Esta coña innata puede ser utilizada de tres formas diferentes:

**Potra Física.** Momentos en los que los personajes recurren a su potra para evadir un gran daño, resistir algún veneno o enfermedad, o cualquier tirada en la que un atributo físico sea relevante.

## TABLA DE PIFIAS CON ARMAS A DISTANCIA

Nivel de Pífia	Descripción de Pífia
1-5	Lo tuyo no es disparar con el arco. Te has emocionado mazo y has disparado 1d10 flechas sobre un bulto que parecía un enemigo. Pero parece que tu vista no es ya lo que era, pues has acertado a un PeJota. Tira el daño de las flechas multiplicado por 5. Si el jugador sobrevive será un milagro divino..
6-10	Apuntas tranquilamente. Tan tranquilamente que pierdes un turno. Te tomas un laaaaaargo rato mientras apuntas... y pierdes otro turno. De pronto notas que de tanto relax te has quedado completamente dormido. Si no te despierta alguien no harás nada durante el resto del combate.
10-15	Miras fijamente a los ojos de tu siguiente objetivo, tensas el arco y ves a lo lejos como algo golpea en su cara. Asqueado, el enemigo sale huyendo. Te sorprendes ante tu hazaña. Al rato notas un extraño líquido que baja por tu cuello: sangre. Al parecer te has cortado la oreja al tensar mal el arco y le has dado a tu adversario un orejazo. Ahora sólo tienes una oreja... ¡pero mira el lado positivo! Tu rival sale huyendo (del enorme susto) durante 1d6 turnos y sufre una herida de 1d10 puntos de daño.
16-20	Apuntas con tu arco y tensas tanto la cuerda que el arco se rompe y sale disparado contra tu objetivo. El arma golpea en su cuello y la cuerda se enrolla en torno al mismo. Está 5 turnos tratando de quitarse la cuerda del cuello y pierde 2d30 puntos de vida por el susto y el impacto. Por supuesto, ya te estás borrando el arco de la lista de equipo, listillo.
21-25	Uno de tus compañeros se pone en la trayectoria de una de tus flechas, ésta le golpea ligeramente en la cabeza (la mitad del daño) y desvía la flecha, de tal modo que aciertas (sin saber cómo) a 2 adversarios (daño normal).
26-27	Una mosca se posa en tu nariz cuando estás a punto de soltar el proyectil. Éste sale disparado hacia arriba. Te pones a golpearle la nariz para quitarte la mosca de encima. Matas a la mosca, pero te cae la flecha en todo el cráneo (daño habitual). Tus enemigos han visto la mala leche que tienes con los pobres insectos y serán incapaces de atacarte durante 2 turnos: se han acobardado ante tu mala hostia.
27-28	Cuando vas a coger una de tus flechas para cargar el arco éstas se caen del carjac y salen rodando hacia el enemigo más próximo. Éste se reirá de tu situación, pero como los proyectiles ruedan hasta sus pies se resbala y muere empalado por éstas. Por gracioso.
29	Disparas tu arco y, la flecha sale zumbando contra su objetivo. Tal potencia le has proyectado que sufres un calambre en el brazo y no puedes volver a disparar en 1d6 turnos. Además, debido a la fuerza del lanzamiento, la flecha traspasa a todos tus enemigos (estén donde estén) y retorna de nuevo a tu arco. Se ve que has calculado el momento exacto en el que iba a soplar el viento en la dirección contraria.
30	De pronto te pica la oreja (si te queda alguna) y te da por rascarte por dentro con la punta de una flecha. Eres tan guarro que al siguiente turno utilizas dicho proyectil para disparar. Si aciertas, tu enemigo morirá instantáneamente: llevas tanto tiempo sin limpiarte las orejas que la mierda acumulada se ha convertido en un peligroso veneno mortal..

**Potra Mental.** Extraños momentos de lucidez que tienen los seres del bien (debido a su escasa agudeza mental en muchas ocasiones), bien para descubrir acertijos, leer un idioma incomprensible... en resumen, cualquier tirada en la que un atributo mental sea relevante.

**Potra Mágica.** En muchas ocasiones los PeJoTas tienen necesidad de resistir los efectos de hechizos (ya sean ilusiones, pelotas de fuego, etc...), y la potra les imbuye de su flujo (nada que ver con la religión mística del elfo oscuro Navas, religión que nació un día que soltaba un tordo bien grande). En pocas palabras, cualquier tirada en la que los jugadores deban resistir un efecto mágico de cualquier clase.

La potra inicial de un personaje determina la potra base para los tres tipos de potra (joder cuanta potra): física, mental y mágica. A continuación el PeJoTa añade un +1 a todas sus potras por cada 2 desniveles que acumule (lo que viene a decir que tendrás un +1 a desnivel 2, +2 a desnivel 4, etcétera). Recuerda que también esa potra inicial es tu base de SQTPLMNMMD

### Cómo utilizar (y cómo no) la potra.

La potra representa la suerte, simple y llanamente. Cuando el Director de Juego considere oportuno puede obligarte a hacer una tirada de Potra Física, Mental o Mágica si cree que tus habilidades no son lo suficientemente buenas como para superar el reto. Si en el dado de 30 caras sacas menos de lo que tengas en potra, te salvas, sino, jodido estarás.

Algunos PeJoTas recurren en momentos de necesidad a la potra (física, mental o mágica). Cuando esto ocurre la potra le acompaña y añade un +5 / +1 por desnivel a la tirada pertinente.

Por cada sesión de juego un PeJoTa puede acudir al poder de la potra una vez. Por supuesto, aunque los PeNeJoTas tienen tiradas de potra estos no pueden recurrir al lado benefactor de la Potra ya que les abandonó en el momento de pringarse del vicio y del lado chungo.

## TABLA DE PIFIAS CON ARMAS CUERPO A CUERPO

Nivel de Pifia	Descripción de la Pifia
1-5	El jugador es realmente patoso. Ha tratado de golpear a su rival pero ha tenido tan mala suerte que un compañero suyo se ha interpuesto entre el enemigo y la trayectoria de su ataque. No te preocupes: el enemigo agradece con una sonrisa jovial que no le hayas pegado; en cambio, tu compañero tiene el arma clavada en la espalda. El Pejota golpea a uno de sus "amigos" al azar. El daño se tira de forma normal.
6-10	Francamente, esto de pegar no es lo tuyo. Has querido pegar a tu rival y has tenido tan mala suerte que el sudor, los nervios o una cáscara de plátano han hecho que te resbales. Ahora estás en el suelo y tu arma en cuatro vientos. Debes gastar un turno de combate para recuperar el arma.
10-15	Has intentado golpear a tu rival pero has fracasado estrepitosamente. Has trastabillado y has pasado de largo, con el arma en ristre. Pero, ¡horror!, uno de los enemigos no ha visto cómo su colega te ha esquivado y chocando con él le has arrancado una oreja del golpe. Además, le has empujado y ha quedado aturrido durante 5 turnos. Elige aleatoriamente un rival (como mínimo tiene que haber dos). En caso contrario, esto le sucede a un miembro de tu grupo. Tira el daño normal del arma y añade 10 puntos más.
16-20	Te has armado de valor, has gritado, chillado, has apretado fuertemente el arma, y... ¡plas!, te has cargado el mango. Tu enemigo ha visto la escena y ha puesto pies en polvorosa porque le has acojonao. Durante el siguiente turno ese rival no atacará porque está cagadito de miedo.
21-25	Valor no te falta, eso desde luego. Para demostrar que tú y tus amigos no le tenéis miedo a nada has golpeado a uno de tus compañeros para demostrar a tu rival que aguantáis cualquier golpe. Tira el daño normal para tu compañero. El enemigo ha quedado tan impresionado que no atacará en los siguientes dos turnos.
26-27	Te has lanzado a la carga, pero antes de llegar a tu adversario tu arma ha salido disparada y has golpeado a tu rival en la mocha. El arma se ha roto pero has dejado a tu enemigo K.O.... serás torpe.
27-28	Atacas a tu rival. Éste hace una finta, giras tu arma, golpeas el suelo con ella y... ¡¡se ha quedado hundida en el suelo!! Pierdes un turno tratando de recuperarla. El siguiente turno los enemigos que te estén atacando se ven rodeados por el polvo que desprendes a la hora de levantar el arma y quedan cegados, por lo que tendrán un penalizador de -10 a "Dar Hostias con Armas" o "Arcos" durante los siguientes 4 turnos.
29	Tu pifia será recordada durante generaciones de Pejotas. De alguna forma, cuando has ido a atacar se te ha olvidado el arma y, en vez de golpearle con ésta, le has dado al enemigo un puntapié. Sufres 1d4 de daño y tu adversario se queda atónito ante tu nueva forma de combate. Este, pensando que se trata de alguna clase de técnica secreta, te golpeará de la misma forma durante 1d4 turnos, quitándote 1d4 puntos de vida por golpe + Bonificador/Penalizador de Blandengue si consigue impactarte con la "Habilidad Dar Hostias con Armas".
30	Te has lanzado al ataque, pero algo ha salido mal. Te has tropezado, has resbalado y tu arma ha salido volando por los aires. De alguna manera ajena a toda lógica ha rebotado y golpeado a todos tus compañeros de grupo (tira el daño de la forma habitual para todos). Tu enemigo se ha quedado pasmado y se ha empezado a descojonar cuando tu arma ha caído y se ha incrustado en tu cabeza (tira el daño y multiplica por 2). Le da tal ataque de risa al maloso que acaba asfixiándose, muriendo en 2 turnos.



## NO ME DIÓ DE POTRA

La "Suerte Que Tengo Para Que Los Malos No Me Den" depende, principalmente, de la Potra que tiene un personaje para que los malos no le den. Obvio, ¿no? Dicha Potra se calcula tirando 3d6 (cuya puntuación tendrás que apuntar en la potra base, ya que esta luego será necesaria para calcular tus tiradas de Potra) y añadiendo este resultado a la SQTPQLMNM. Aparte de la potra la SQTPQLMNM depende también del Bonificador/ Penalizador de Torpeza que tengas. Al total se añaden los Puntos del Lado Chungo que tengamos más cualquier otro bonificador o penalizador por Motes o similares. La Potra es inamovible e inmodificable, a no ser que haya Motes que se adquieran más adelante y modifiquen su nivel inicial.

## PUNTOS DEL LADO CHUNGO

Los puntos del Lado Chungo se adquieren cuando, consigue realizar una acción muy compleja o se comporta como una persona normal (recuerda que los PeJoTas son la antítesis del mal: buenos, listos, guapos y sobre todo, normales). Los pringados del Lado Chungo son personas al borde de la normalidad: ni blandengues, ni cortos, ni feos.

Cada vez que un PeJota se comporte de forma normal o tenga éxito en una acción muy difícil gana un punto del Lado Chungo. También, en determinadas ocasiones, el DJ puede pedir una prueba de la habilidad Resistir el Lado Chungo, ya sea por la contaminación de un objeto pringado o para resistir una tentación (ejemplo: insultar a un dragón estando invisible). Si el jugador no supera la tirada a una dificultad impuesta por el DJ, el PeJota adquiere un punto del Lado Chungo.

Eso sí, el Lado Chungo recompensa a sus seguidores. Un jugador puede, añadir sus puntos del Lado Chungo a cualquier tirada, pero ganará automáticamente un punto del lado chungo. También los puntos del lado chungo se añaden a la SQTPQLM-NMD.

Cada vez que se adquiere un punto del Lado Chungo el DJ tirará 1d30. Si el resultado es menor que la cantidad de puntos del Lado Chungo del PeJota, éste se pasa al lado de los malos y se convierte en PeNeJota, siendo interpretado desde ese momento por el DJ

## PUNTOS DEL VICIO

El Vicio es la fuerza corruptora del Lado Chungo. Aquellos que quieren ser más listos, más ricos, más fuertes o, sencillamente, más "algo", están siendo tentados por el Vicio. Este puede aparecer de muchas formas, ya sea a través del contacto con pringados de Vicio, en una partida de cartas, cuando un jugador ansí conseguir un objeto mágico, el Vicio representa los deseos ocultos de los PeJotas hacia los objetos, el poder, la fama y, sobre todo, el Lado Chungo. En el fondo, a nadie le gusta ser corto, tonto, blandengue o feo. Así, cada vez que se rebaja un Atributo por algún Mote o porque así lo decide un jugador, se adquiere un punto del Vicio.

En ciertas ocasiones, el DJ puede exigir a un PeJota una tirada de Resistir el Vicio para no ser corrompido por el Lado Chungo cuando éste le ofrece algo o en situaciones en las que haya algo que el PeJota quiera con necesidad, como porros, caramelos, una moto o un arma... el Vicio llega de a vosotros demuchas formas.

Como el Lado Chungo, el Vicio ayuda a sus acólitos. Cuando un jugador desea disminuir una tirada de cualquier rival tanto como puntos de Vicio tenga, adquiere automáticamente un punto del Vicio. Lógicamente, esto debe indicarse antes de que la tirada se lleve a cabo. Afortunadamente, el jugador puede acumular todos los puntos del Vicio que quiera, pero por cada 5 el PeJota gana un punto del Lado Chungo. Una vez que un PeJota pasa a convertirse en un PeNeJoTa pringado del Lado Chungo no podrá aumentar los puntos del Vicio o del Lado Chungo.

## PROFESIONES: DE ESPADAS DE GOMA Y HECHIZOS DE COÑA

En esta sección los jugadores deben elegir la profesión para el personaje descritas a continuación. Las profesiones aquí presentadas son las siguientes: arquero olímpico, crea problemas, extra, guerrero, hombre para todo y mago. Elige con sabiduría, pues algunas razas están mejor preparadas que otras para determinadas profesiones.

Los apartados que explican cada profesión son los siguientes:

**Descripción:** una breve presentación de las características de dicha profesión, así como todas sus peculiaridades.

**De aventuras:** lo que impulsa a los miembros del gremio para irse de aventuras y porqué eligen unirse a un grupo de personajes.

**Especialidades:** las características únicas de la profesión en cuestión, así como sus secretos más imperdonables y poderes adicionales y/o fantásticos que pudieras tener al pertenecer a dicha banda armada.

**Trasfondo:** el historial rolero de la profesión, la historia del gremio desde su punto de vista y las interconexiones y relaciones que tienen con el resto de aventureros.

**Razas:** sólo los humanos tienen diplomáticos tan preparados para relacionarse con culturas ajenas a la suya. Las razas mejor preparadas para esa ocupación.

**Comportamiento:** la forma de comportarse en público (única, personal e intransferible) que los personajes pueden elegir por ser miembros de dicha profesión.

**Atributos:** la especialidad de las profesiones en un Atributo en concreto. Los guerreros (lógicamente) desarrollan otros Atributos más que los hombres para todo... algo lógico, ¿no?

**Dados de Puntos de Vida:** la clase de dado que un personaje tira para aumentar sus Puntos de Vida cada vez que alcanza un Desnivel.

**Dinero Inicial:** tickets iniciales para comer en el Mac Elf.

**Habilidades de Profesión:** pericias que puede

subir o con las que puede comenzar.

**Puntos de Habilidad para el Desnivel 1:** los puntos adicionales que un jugador puede ponerse en Desnivel uno.

**Puntos de Habilidad por cada Desnivel adicional:** los puntos adicionales para aumentar las Habilidades de clase.

**Motes de Clase:** describe los Motes que reciben sólo por ser miembros de esa profesión... que no miembros de otra cosa, sino de la profesión en cuestión, relacionada con lo relacionado escrito encima de los Motes, que no debajo, porque debajo van los Motes de clase relacionados.

**Destreza en arma y armadura:** para ver lo que se puede poner encima y usar para dar hostias cada miembro de esa profesión.

## GUERREROS

**Descripción:** la profesión de guerrero es la más común en la toda la *Tierra de Enmedio*. Esto se debe a que es muy sencillo pegar: basta con ponerse una armadura, coger algo que haga pupa y ponerte a repartir mamporros contra los orcos, que de esos al parecer hay muchos con eso que se ha despertado Zaurón y demás zarandajas. Aunque la mayor parte de los guerreros sólo fardan de armadura y espada impoluta, unos pocos son los que realmente se pueden jactar de haber entrado en combate y haber causado algún chichón o magulladura a algún enemigo.

**De aventuras:** los guerreros serán los primeros que se marchen en busca de aventuras, sobre todo si hay un tesoro de por medio. Por supuesto, la mayor parte de los luchadores no suelen llevar armas ni armadura, pues esperan encontrarlas por el camino: los tickets del Mac Elf los suelen guardar para comer y no para gastarlos en chatarra... la vida es muy dura y es mejor comer que llevar espada, que decía mi abuelo.

**Especialidades:** creo que sería reiterativo decir que los guerreros son los mejores pegando mamporros. Los guerreros son los mejores pegando mamporros, de eso no hay duda (¿he sido reiterativo? ¿Yooooo?), pues pueden usar cualquier objeto que tengan a mano, desde una jarra, pasando por un palo o su propio puño para repartir... (sí se acuerdan que pueden acertar). También, por supuesto, son los únicos que pueden llevar el mejor equipamiento de combate.

**Trasfondo:** es muy similar en la mayoría de los casos. Todos los guerreros eligen la profesión de las armas por algo que les ha impulsado a ello, ya sea fortuna, huir de una mujer fea que se quiere casar con ellos o cosas por el estilo. O lo que es lo mismo: un guerrero no se nace, se hace.

**Razas:** cualquier miembro de cualquier raza puede ser guerrero. Eso sí, los mejores, sin duda, son los enanos, debido a su mala hostia contra los pobres orcos.

**Comportamiento:** todos son algo descarados y escandalosos en su forma de comportarse, ya que, eso de llevar armas pues siempre te levanta el ánimo, o al menos eso dicen. Son temperamentales, orgullosos y, sobre todo, leales a su grupo. Si son así, imagínate a un humano guerrero.

**Atributos:** todos los guerreros (sin excepción) deben ponerse su tirada más baja en Blandengue y la segunda peor en Débil. A ningún hombre le gusta no poder levantar su arma o aguantar menos de un minuto con una armadura puesta.

**Dados de Puntos de Vida:** d30.

**Dinero Inicial:** 250 Tickets para el Mac Elf.

**Habilidades de Profesión:** Conocimiento de Geografía (Cor), Culturas de la Tierra de Enmedio (Cor), Evadir Movidas (Bla), Fardar (Fea), Montar en (Elegir Animal) (Tor), Observación del Mundo Circundante (Ton), Resistir Potingues (Deb), Resistir Venenos (Deb), Resistir Enfermedad (Deb), Resistir el Vicio (Cor), Salir Corriendo (Bla) y Te voy a Partir la Cara (Bla).

**Puntos de Habilidad para el Desnivel 1:** 12 + Bonificador/Penalizador de Corto.

**Puntos de Habilidad por cada Desnivel adicional:** 6 + Bonificador/Penalizador de Corto.

**Motes de Clase:** Mazas. Este mote se adquiere automáticamente al convertirse en guerrero. Baja la característica de Blandengue en un punto.

**Habilidades especiales.**

**Fulgor en el Arma que Te Cagas:** cuando un guerrero está mosqueado que te cagas, bien contra un compañero o contra un enemigo, su arma brillará. Eso significa que hay que quitarse de en medio pues el siguiente golpe... ¡¡acertará automáticamente y causará el doble de daño!! Esta habilidad es más bien un superpoder y sólo se puede utilizar una vez por partida.

**Destreza en arma y armadura:** los miembros de esta profesión o clase pueden utilizar todas las armas conocidas en la Tierra de Enmedio (Armas para Inútiles y armas de guerreros) salvo las armas mazo de raras sin el Mote indicado. En cuanto a las armaduras, pues pueden llevar todas. Éstas se van adquiriendo a Desnivel 1, 3, 4 y 5.



## TABLA DE PROFESIÓN GUERRERO

Nivel	Dar Hostias con Arma	Disparar Hostias con Arco	Especial
1	+1	-5	Armaduras Light
2	+1	-5	Mote de Combate
3	+2	-4	Armaduras Medias
4	+2	-4	Mote de Combate
5	+3	-3	Armaduras Tochas
6	+3	-3	Armaduras Aberred
7	+4	-2	Fulgor en Arma Que te Cagas
8	+4	-2	
9	+5	-1	
10	+5	-1	Mote de Combate
11	+6	0	
12	+6	0	
13	+7	0	
14	+7	+1	Mote de Combate
15	+7	+1	
16	+8	+1	
17	+8	+2	Mote de Combate
18	+8	+2	
19	+9	+2	Mote de Combate
20	+9	+3	

### ARQUERO OLÍMPICO

**Descripción:** los arqueros se han convertido con el paso del tiempo en guerreros especializados en el campo de la arquería; de ahí que se les llame arqueros. Éstos han montado su propia federación: los arqueros olímpicos. Acuden a los Bokimpiadas una vez cada 30 años en Riverplate, donde se reconoce a los nuevos miembros que entran en el club y se les otorga el carnet que les permitirá usar el arco (pues es un arma muy especial, muy chic y hace falta el carnet B-1 para utilizarla). Desgraciadamente, las fuerzas pringadas no utilizan esta regla, pues han descubierto que pueden utilizar los arcos sin ningún permiso especial. Que pedazo de cabrones, ¿eh? No son listos ni na....

**De aventuras:** a los de esta profesión les encanta irse de aventuras, pues como sólo tienen Bokimpiadas cada 30 años disfrutan de muuuucho tiempo libre. Así, yéndose de parranda a matar bichos, pueden practicar tiro al blanco, ya sea con sus compañeros o sus enemigos.

**Especialidades:** los arqueros olímpicos son los mejores arqueros del mundo. Gracias a esto su especialidad repartiendo Hostias con el Arco y las armas similares les hace muy útiles. Y, aunque tampoco son guerreros, reparten leches más o menos bien. Por supuesto, los arqueros llegan a desarrollar con el tiempo la capacidad de soportar cualquier peso sobre sus cuerpos gracias a las armaduras, pero normalmente no suelen llevar ninguna para no entorpecerse con ella, ya que los penalizadores para éstas también afectan al tiro con arco.

**Trasfondo:** la mayor parte suelen ser hijos de papa, normalmente retoños de guerreros de alto linaje del Valle del Penedés (bla...bla...). Por tradición, deberían seguir la herencia familiar, pero como faltan a clase de porra y chichones deciden malgastar su tiempo disparando flechazos a elfos, utilizados como diana. Así, los arqueros suelen ser algo más debiluchos que los guerreros, ya que practican como ser menos torpes que los demás. De este modo, los elfos son los mejores arqueros de toda la Tierra Denmedio, sin lugar a dudas.

**Razas:** cualquiera, a excepción de los enanos, puede utilizar el arco. Los elfos, amos y señores de este deporte y fundadores de las Bokimpiadas, impiden el acceso a los enanos, por lo que al no tener carnet de arquero no pueden llevar arco, y por supuesto, valga la redundancia, una y otra vez, los mejores arqueros de toda la Tierra Denmedio son los pitufos... esto, los elfos.

**Comportamiento:** su comportamiento suele ser tranquilo, conservador, y (sobre todo) muy, muy pijo. Un arquero es la Jet Set de la Jet Set. Al ser tan delicados les gusta ir a la última moda, llevar el pelo largo, trencitas de colores y siempre impolutos. Por supuesto, lo que más está de moda entre los arqueros son las mallas verdes.

**Atributos:** la especialidad de los arqueros es no ser Torpes, por lo que la tirada más baja debe ir obligatoriamente en Torpeza. Atributos que ayudan mucho a la profesión son Corto y Fealdad.

**Dados de Puntos de Vida:** d20.

**Dinero Inicial:** 500 tickets iniciales para el Mac Elf.

**Habilidades de Profesión:** Bailar (Tor), Escuchar (Ton), Etiqueta (Fea), Evadir Movidas (Bla),



Hacer Ambrosía (Cor), Moda (Fea), Observación del Mundo Circundante (Ton), Resistir el Vicio (Cor), Salir Corriendo (Bla), Sigilo (Tor), Te voy a Partir la Cara (Bla) y Tirar Flores (Bla).

**Puntos de Habilidad para el Desnivel 1:** 10 +Bonificador/Penalizador de Corto.

**Puntos de Habilidad por cada Desnivel adicional:** 5 +Bonificador/Penalizador de Corto.

**Motes de Clase: Arquero Hortera.** Los arqueros ganan automáticamente el Mote de Hortera. Si ya lo tienen éste se dobla en términos de juego, tanto bonificadores como penalizadores. Si, pasarías a ser doblemente Hortera, ya que a nadie le quedan bien unas mallas verdes ajustadas de 4 tallas menos.

### Habilidades especiales.

**Ultradisparo del averno:** permite disparar de una vez tantas fechas como saques en un dado de 30 caras. Por supuesto, todas impactarán automáticamente, pero se repartirán entre todos aquellos que estén dentro de la trayectoria causando daño máximo las 5 primeras de ellas. ¡¡Cuidado!!

**Tiro a Ciegas:** el arquero cierra los ojos y tira un dado. De 1 a 10 da a su compañero más cercano, de 11 a 15 al compañero más alejado, de 16 a 20 al enemigo más lejano, de 25 a 30 al enemigo más power presente haciéndole daño máximo.

**Destreza en armas y armadura:** los arqueros pueden utilizar todas las armas y, además, los arcos. Adquieren la habilidad de portar armaduras a los niveles 3, 6, 9 y 13.

## TABLA PROFESIÓN ARQUERO OLÍMPICO

Nivel	Dar Hostias con Arma	Disparar Hostias con Arco	Especial
1	-5	+1	Carnet de Arquero Olímpico
2	-5	+1	
3	-4	+2	Armaduras Light
4	-4	+2	Mote de Combate
5	-3	+3	
6	-3	+3	Armaduras Medias
7	-2	+4	Mote de Combate
8	-2	+4	
9	-1	+5	Armaduras Tochas
10	-1	+5	Mote de Combate
11	0	+6	Ultra Disparo del Averno
12	0	+6	
13	0	+7	Armaduras Aberred
14	+1	+7	Mote de Combate
15	+1	+7	
16	+1	+8	
17	+2	+8	Tiro a Ciegas
18	+2	+8	
19	+2	+9	Mote de Combate
20	+3	+9	

# HOMBRE PARA TODO

**Descripción:** al igual que hay guerreros y magos, hay gente que sencillamente es buena en todo lo que se propone; esos son los hombres para todo. Personas que no han decidido ser ni ladrón, ni guerrero, ni espadachín, ni arquero... simplemente quieren ser los mejores en todo, alguien versátil en todos los campos de la vida. Vamos, un figura.

**De aventuras:** van de aventuras cuando les surge cualquier oportunidad para mostrar sus grandes dotes. Pasando por guerreros, ladrones, magos, truhanes... los hombres para todo demostrarán que son los mejores en todos los aspectos. Y qué mejor forma de hacerlo que con un grupo de aventureros en situaciones extremas y realmente muy complicadas y chungas.

**Especialidades:** bueno... especiales, lo que se dice especiales, los hombres para todo no lo son mucho. No logran ser excesivamente buenos en nada de lo que pretendan aprender. Su poca especialidad y el saber de todo un poco les hace realmente malos en todo, pero al menos lo siguen intentando, que no es poco. Además, nunca se sabe cuándo vas a necesitar la Habilidad de *Conocimiento del Ciclo Reproductor de los Salmones Noruegos en Invierno*, por ejemplo.

**Trasfondo:** suele tratarse de despojos de sus sociedades, preferiblemente gente que ha sido apartada por algún motivo penoso. Su forma de llamar la atención consiste en hacerse valer en todos los campos.

**Razas:** todas las razas suelen tener sus hombres para todo, aunque sin lugar a dudas, la raza que más hombres para todo tiene son los seres humanos. Estos parásitos suelen vivir en las posadas, contando batallitas sobre lo bien que hicieron una vez esto o aquello... vamos, unos vagos que fardan en todo momento.

**Comportamiento:** en contra de lo que pueda parecer en un momento dado, los hombres para todo están dispuestos a ayudar a cualquiera, incluso a un completo desconocido, para así poder mostrar su gran valía. Y luego fardarán si lo han hecho realmente bien, y, si no, tendrán la excusa perfecta.

**Atributos:** los hombres para todo no suelen especializarse en ningún Atributo debido a su gran versatilidad. Siempre hay excepciones que rompen la regla, aunque estos hombres para todo suelen parecerse más a guerreros, magos u otros.

**Dados de Puntos de Vida:** d12.

**Dinero Inicial:** 100 tickets para el Mac Elf.

**Habilidades de Profesión:** Buscar Tesoros (Ton), Conocimiento de Geografía (Cor), Conocimiento de la Historia (Cor), Conocimiento de la Naturaleza (Cor), Culturas de la Tierra Denmedio (Cor), Curar (Ton), Detectar Trampas (Ton), Equilibrio Sin Plataformas (Tor), Esconderse (Tor), Escuchar (Ton), Evadir Movidas (Bla), Fardar (Fea), Mentira Cochina (Fea), Observación del Mundo Circundante (Ton), Resistir Venenos (Deb) y Sigilo (Tor).

**Puntos de Habilidad para el Desnivel 1:** 20 puntos + Bonificador/Penalizador de Corto.

**Puntos de Habilidad por cada Desnivel adicional:** 10 + Bonificador/Penalizador de Corto.

**Motes de Clase: Puto Amo.** El Pejota es muy hábil haciendo de todo, de tal forma que tiene un +1 a las 10 Habilidades que elija al crear el personaje.

## Habilidades Especiales.

**Aprendiz de Todo:** a Desnivel 1 el Pejota adquiere esta habilidad especial que añade +1 a todas sus tiradas relacionadas con cualquier Habilidad, aunque no la tenga entrenada.

**Maestro en Todo:** ha llegado a tal nivel de entrenamiento que se ha convertido en un hacha con todas las habilidades. Tiene un bono +5 a todas las pruebas de Habilidad.

**Destreza en arma y armadura:** Los hombres para todo no suelen preocuparse de las armaduras, por lo que únicamente adquieren la capacidad de utilizarlas al nivel 5 y 13. Con los Motes de combate adicionales pueden elegir llevar armaduras tochas y aberred. En cuanto al combate, sólo podrán utilizar Armas para Inútiles y Armas para Guerreros, aunque tendrían acceso a las Armas Mazo de Raras con el Mote correspondiente.

**Nueva profesión:** Cada vez que el Pejota adquiera esta habilidad especial se convierte automáticamente en un miembro de otra profesión que elija, incluyendo clases de desprestigio (aunque no cumpla los requisitos mínimos). Por supuesto podrá adquirir desniveles de la forma normal.



## TABLA PROFESIÓN HOMBRE PARA TODO

Nivel	Dar Hostias con Arma	Disparar Hostias con Arco	Especial
1	-5	-5	Aprendiz de Todo
2	-5	-5	
3	-4	-4	
4	-4	-4	Mote Adicional
5	-3	-3	Armaduras Light
6	-3	-3	
7	-2	-2	Mote Adicional
8	-2	-2	
9	-1	-1	
10	-1	-1	
11	0	0	Mote Adicional
12	0	0	
13	0	0	Armaduras Medias
14	+1	+1	
15	+1	+1	Maestro de Todo
16	+1	+1	
17	+2	+2	Nueva Profesión
18	+2	+2	Nueva Profesión
19	+2	+2	Nueva Profesión
20	+3	+3	Nueva Profesión

## CREAPROBLEMAS

**Descripción:** los creaproblemas son individuos que te puedes encontrar en cualquier lugar, en cualquier situación y en cualquier momento. Son aquellos que incordian con su simple presencia, aquellos que parecen traer la desgracia por donde pasan y atraer las situaciones más extrañas. Eso es un creaproblemas, una persona que atrae la aventura por su sola presencia, un "tocado por la fortuna", en cierto sentido.

**De aventuras:** no buscan aventuras, las aventuras les encuentran a ellos. Allá donde haya una oportunidad de crear follones de cualquier tipo, habrá un creaproblemas por azares del destino. ¿Por qué Bulbo se fue con Tamarit el Mago? Sólo porque llamó a su puerta para ir a buscar el tesoro de un Dragón...

**Especialidades:** estos muchachos son muy buenos evadiendo situaciones embarazosas y arriesgadas, debido en mayor medida a un manto de suerte que parece rodearles en todo momento y que les salva de situaciones realmente dramáticas. Si no tuvieran tanta potra haría bastante tiempo que se habrían extinguido.

**Trasfondo:** ¿qué trasfondo puede tener un tío que sencillamente está en el lugar equivocado en el momento inoportuno? Pueden provenir de cualquier estrato social, incluso puede tratarse de un pollo ninja disfrazado de jovit; nunca se sabe con un creaproblemas. Afortunadamente, en el grupo de redacción no nos hemos encontrado con ninguno de estos extraños seres... por el momento. Esperemos

que siga siendo así para que nuestras vidas sigan tranquilas y sin aventuras, que a nuestras edades ya no estamos para ir a cazar dragones.

**Razas:** habitualmente todas las razas a excepción de los humanos tienen creaproblemas. Los humanos son demasiado chulos como para crear problemas, porque con eso no se puede fardar. Pero los expertos en el arte de crear problemas son los jovits, en especial la rama Bolsón, que se van de aventuras constantemente para perder el tiempo y los pocos tickets del Mac Elf que les queda.

**Comportamiento:** los creaproblemas son excesivamente raros, curiosos y astutos. Siempre estarán dispuestos a enfrentarse a cualquier peligro: explorar la caverna de un dragón, entrar en el Bosque Negro como espía y gritar para ver si hay alguien...

**Atributos:** el Atributo principal de un creaproblemas es su destreza, pero a lo negativo. Son tan torpes que mediante su Torpeza consiguen todo lo que se proponen. Todo lo demás está fuera de lugar: son Blandengues, Cortos... y todos los calificativos crueles y despiadados que se te ocurran. Por supuesto, también son gafes.

**Dados de Puntos de Vida:** d10.

**Dinero Inicial:** 50 tickets iniciales para comer en el Mac Elf.

**Habilidades de Profesión:** Las habilidades que tienen los creaproblemas son muy variadas. Y como creaproblemas hay muchos, un jugador puede personalizar sus habilidades escogiendo 10 de entre todas las de la lista.

**Puntos de Habilidad para el Desnivel 1:** 10+ Bonificador/Penalizador en Corto.

**Puntos de Habilidad por cada Desnivel**

adicional: 6 +Bonificador/Penalizador.

**Motes de Clase. Gafe.** Los creaproblemas son gafes por naturaleza. Una vez por historia deben gafar una tirada de otro jugador compañero con la frase "¡joder, si es que ahora la vas a cagar, tío!". Por otro lado, el ser tan gafe hace que tengan un +2 en Suerte Que Tengo Para Que Los Malos No Me Den como Habilidad miscelánea, porque la mala suerte les protege... para que puedan seguir expandiéndola el día de mañana.

### Habilidades Especiales.

**Suerte del Jovit:** como el Mote Suertudo. Si ya se tiene, pues, no es por joder pero te jodes, leche, porque ya lo tienes. Mira que eres listo, hacerte un jovit y ahora un creaproblemas. Que te hemos pillao, bacalao.

**Armadura Tocha Infernal:** gracias a este Mote el creaproblemas puede convocar místicamente una armadura (o un tanque, o lo que sea) gracias al poder de la mala suerte. El objeto se materializa durante una escena para, más tarde, desaparecer. Algunos creen que este efecto es obra del Dios JMV, pero aún está por descubrir. En términos de juego, el Pejota es inmune a la siguiente hostia a recibir, y punto.

**Pifia Aumentada:** los creaproblemas, debido a su mala suerte, añaden un +1 a sus tiradas en la tabla de pifia. Esta habilidad es acumulativa, por lo que cada vez que se adquiera de nuevo el Pejota gana un +1 adicional.

**Fardamiento Infernal.** Aunque los creaproblemas no son unos fantasmas, si son muy buenos a la hora de fardar cuando han creado ya muchos

problemas. En términos de juego pueden fardar de lo que sea y conseguir que la gente les crea automáticamente. A veces, las habilidades que no son nada guardan muchas posibilidades.

**Destreza en arma y armadura:** si a los creaproblemas, que son lo más patoso del mundo mundial, les pones una armadura es que ya no van ni a poder moverse. Únicamente se adquiere el poder usar armadura light a nivel 5. En cuanto a las armas, podrán utilizar todas las Armas para Torpes y Guerreros.



## TABLA PROFESIÓN CREAPROBLEMAS

Nivel	Dar Hostias con Arma	Disparar Hostias con Arco	Especial
1	-5	-10	Suerte del Jovit
2	-5	-9	Armadura Tocha Infernal
3	-4	-8	Pifia Aumentada
4	-4	-7	Mote Adicional
5	-3	-6	Armadura Light
6	-3	-5	Pifia Aumentada
7	-2	-4	Mote Adicional
8	-2	-3	Fardamiento Infernal
9	-1	-2	Pifia Aumentada
10	-1	-1	
11	0	0	Mote Adicional
12	0	0	Pifia Aumentada
13	0	0	
14	+1	+1	
15	+1	+1	Pifia Aumentada
16	+1	+1	
17	+2	+2	Mote Adicional
18	+2	+2	Pifia Aumentada
19	+2	+2	
20	+3	+3	Mote Adicional

# EXTRA

**Motes de Clase:** ninguno, salvo el que tengan seleccionado por raza.  
**Habilidades Especiales.**

**Descripción:** los extras son la mayoría de seres que habitan en la *Tierra Denmedio* pero que hacen de extras en la aventura, por lo que desde un niño o un guardia, pasando por un pato, serían extras.

**Espesialidades:** no tienen, debido principalmente a que no son extras cualificados. ¿Qué esperabas, por 30 euros y un bocata de chorizo?

**De aventuras:** que noooooo, que estos tíos son como el escenario... que no se van de aventuras, que les ponen allí y ya está.

**Trasfondo:** suele ser gente de la *Tierra Denmedio* contratada por el DJ para que estén haciendo bulto en la partida, por lo que en principio esta profesión no debería estar permitida a PeJoTas.

**Razas:** cualquiera puede ser un extra; sólo hay que ser lo suficientemente tonto como para no querer ser protagonista.

**Comportamiento:** dependerá, en mayor o menor medida, del DJ. Como buenos actores harán bien su papel.

**Atributos:** cualquiera. Al ser extras cada uno puede haberse especializado en el Atributo que quiera.

**Dados de Puntos de Vida:** d8.

**Dinero Inicial:** 30 tickets iniciales para comer en el Mac Elf y un bocata de chorizo rancio, por sesión de juego.

**Habilidades de Profesión:** 5 a elegir.

**Puntos de Habilidad para el Desnivel 1:** 20 + Bonificador/Penalizador de Corto.

**Puntos de Habilidad por cada Desnivel adicional:** 12 + Bonificador/Penalizador de Corto.

**Extra Soy:** con esta Habilidad los extras nunca mueren antes de tiempo, sólo cuando el DJ lo considere oportuno. Además, ganan por cada sesión de juego 30 tickets para el Mac Elf y otro bocadillo de chorizo rancio. Es el sueldo de extra. ¿Qué esperabas? ¿Qué saquen fotos tuyas en el Fotogramas?

**Destreza en arma y armadura:**

sólo pueden usar armas para torpes. Podrán utilizar la armadura light y la media a los niveles 1 y 6, respectivamente.



## TABLA PROFESIÓN EXTRA

Nivel	Dar Hostias con Arma	Disparar Hostias con Arco	Especial
1	-5	-10	Armadura Light, Extra Soy
2	-5	-9	Mote Adicional
3	-4	-8	Mote Adicional
4	-4	-7	Mote Adicional
5	-3	-6	Mote de Combate
6	-3	-5	Armadura Media
7	-2	-4	Mote Adicional
8	-2	-3	Mote Adicional
9	-1	-2	Mote de Combate
10	-1	-1	
11	0	0	Mote Adicional
12	0	0	
13	0	0	
14	+1	+1	Armadura Tocha
15	+1	+1	
16	+1	+1	
17	+2	+2	Mote de Combate
18	+2	+2	
19	+2	+2	
20	+3	+3	Mote de Combate

# MAGO

**Descripción:** supuestamente, un Mago es el que hace magia. Pues este no es el caso de los magos de la *Tierra de En medio*. Bueno, sí se le considera magia a traer la desgracia por donde pasan y tal, sí. Los magos, un reducto muy limitado de grandes hechiceros, subsisten en este mundo como pueden, algunos mejor que otros. Todos tienen algo en común: el bastón a pilas y la posibilidad de asombrar a la gente con sus grandes trucos pirotécnicos. Eso sí, el uso de magia y los trucos acarrea un terrible peso, el peso de la desgracia; allá por donde pasa un mago suele desatarse la mala suerte. Muchos, entonces, son los que se alzarían contra el mago y le colgarían con sus propias barbas.

**De aventuras:** recorren el mundo en busca de aventuras, porque sí. Como emisarios de las fuerzas del bien deben arreglar entuertos y robar tesoros allá donde estén. Debido a su gran sagacidad mental y a que son algo menos cortos que los demás, muchos son los que hablan con ellos en busca de consejo. Y es que eso de tener barba te hace parecer más sabio, aunque aquí sería cierto el refrán aquel de "las apariencias engañan".

**Especialidades:** hacer magia y trucos de manos. La verdadera magia, esa de hacer bolas de fuego y demás chorradas, no existe, sino simplemente algunos trucos que ayudan a los magos a salir del paso en la mayor parte de las situaciones. Algunos murmuran que sí parece cierto que tengan cierta clase de poderes mágicos, místicos y ninjas... lo de ninjas se ha colado, ¡perdón!

**Trasfondo:** suelen ser personas sin un lugar fijo de residencia y viajan de un lugar a otro constantemente, por lo que la mayoría se trata de viajeros sin rumbo en busca de arreglar los entuertos y problemas de los demás... además de trabajar como falleros en cumpleaños los fines y las fiestas de guardar.

**Razas:** se dice que todas las razas pueden ser magos y hacer trucos. Esto no es cierto. Únicamente los humanos y elfos son capaces de ello, debido a su pasado común y a que son las dos únicas razas con magia latente en sus venas.

**Comportamiento:** en su mayor parte suelen ser eso, magos; misteriosos, callados, muy pijoteros con los buenos modales y las presentaciones pomposas. Lo peor del mundo es contemplar a dos magos presentándose y saludándose entre sí. Es horrible.

**Atributos:** Corto, por lo que la tirada más baja deberá ir a dicho Atributo. Por supuesto, también son muy recomendables Tonto y Torpe.

**Dados de Puntos de Vida:** d10.

**Dinero Inicial:** 100 tickets iniciales para comer en el Mac Elf.

**Habilidades de Profesión:** Alquimia (Con), Conocimiento de Geografía (Cor), Conocimiento de la Historia (Cor), Conocimiento de la Magia (Cor), Culturas de la Tierra de En medio (Cor), Diploma-

cia (Fea), Escondarse (Tor), Escuchar (Ton), Evadir Movidas (Bla), Hacer Ambrosía (Cor), Montar en (Pony, Burro, Caballo, Elefante, Caballito Imaginario) (Tor), Resistir el Lado Chungo (Ton), Resistir el Vicio (Cor) y Trato con Bichos (Cor).

**Puntos de Habilidad para el Desnivel 1:** 10+ Bonificador/Penalizador en Corto.

**Puntos de Habilidad por cada Desnivel adicional:** 10 +Bonificador/Penalizador en Corto.

**Motes de Clase: El que Trae la Desgracia.** Estos hechiceros son conocidos por la mala suerte que les rodea y por los problemas que causan. Cada sesión de juego, El que Trae la Desgracia puede originar una mala pasada a discreción del DJ. Esto también es bueno para el mago, pues ha aprendido tan bien a recibir las críticas que ahora sabe escuchar a la gente y detectar cuando mienten y cuando no. A un mago jamás se le podrá fardar.

## Habilidades Especiales.

**Lanzador de Conjuros:** con esta habilidad los magos son capaces de lanzar hechizos. Pero, como la magia no existe, lo que lanzan es una especie de cosa a lo light. Pueden invocar hechizos sencillos que se le ocurran al jugador si supera una dificultad impuesta por el DJ de Conocimiento de la Magia. Por supuesto, el conjuro no tiene porque causar el efecto deseado. El DJ tirará 1d6 oculto tras la pantalla. Con un resultado de 1-4 el hechizo funciona, pero con 5-6 ocurre algo inesperado que se inventará el DJ a su gusto.

**Mago del Penedés:** una vez que el mago ha pasado por la Escuela del Penedés, se convierte en un verdadero hechicero. Gana +1 a todas sus tiradas relacionadas con Conocimiento de Magia y ya podrá



presentarse como “Pepe del Valle del Penedés, y bla, bla...”

**Estrella en el Gorro:** ésta es la insignia de los archimagos de la *Tierra Denmedio*. Tal nivel de maestría otorga +1 a todas las tiradas relacionadas con Conocimiento de Magia, además de añadir +1 a todas las tiradas relacionadas con habilidades de Corto.

**Bastón a Pilas:** el arma definitiva de los magos, añade +5 a las tiradas relacionadas con Conocimiento de Magia. La única pega es que va a pilas y si lanzas un hechizo utilizando el bastón (y el consi-

guiente +5) debes hacer una tirada de 1d30. Con un resultado de 20 o más el hechizo no funciona porque el bastón se quedó sin pilas. ¡Aaaah, se sieceentee!

**Disfraz Perfecto:** el mago es capaz de esconderse en cualquier lado y hacerse pasar por cualquier cosa: un árbol, un matorral... No se le ve, y punto.

**Destreza en arma y armadura:** Los magos, al hacer magia, no pueden llevar ningún tipo de armadura (no me preguntéis por qué) y, de armas, sólo podrán usar las Armas para Torpes.

## TABLA PROFESIÓN MAGO

Nivel	Dar Hostias con Arma	Disparar Hostias con Arco	Especial
1	-10	-10	Lanzador de Conjuros
2	-9	-9	
3	-8	-8	Mote Adicional
4	-7	-7	
5	-6	-6	
6	-5	-5	Mago del Penedés
7	-4	-4	Mote Adicional
8	-3	-3	
9	-2	-2	
10	-1	-1	
11	0	0	Mote Adicional
12	0	0	
13	0	0	Estrella en el Gorro
14	+1	+1	
15	+1	+1	Mote Adicional
16	+1	+1	Bastón a Pilas
17	+2	+2	Mote Adicional
18	+2	+2	Mote Adicional
19	+2	+2	Disfraz Perfecto
20	+3	+3	Mote Adicional

## MOTES

Un mote es un apelativo que se concede a tu personaje, que aumenta o disminuye algunas de sus capacidades en habilidades, atributos o añade algún bonificador o penalizador en la ficha del PeJoTa. Estos motes también representan cómo es conocido tu personaje dentro de su grupo o su región.

**EJEMPLO:** *Trancazos, de la Tribu Otra Mahon (Interpretado en esta ocasión por José de Amigote Comics en Almería, que no Mazmorra no, Amigote, el futuro de los comics en este país. Publicidad pagada por José de Amigote Comics en Almería), está siempre en el Poni Montador Club XX, emborrachándose a base de bebida de orca. Posee cuatro motes: borracho, feo, corto y suertudo. Así, cualquier habitual de la taberna al ver a nuestro borrachuzo amigo reconocerá a Trancazos, y habrá oído hablar de sus grandes borracheras diarias, de lo Feo que es (no hay más que verle), de lo poco listo que es (más de una vez le han engañado con el cambio*

*de las birras), y con la suerte que tiene (siempre se encuentra cacabuetes por el suelo).*

## ADQUIRIR MOTES

Los PeJoTas no adquieren motes porque sí. La verdad es que sería una buena forma, ya que de esa forma nos ahorraríamos este capítulo, pero parece que no va a haber suerte (risa malévola de fondo). Cada vez que un jugador baje cinco niveles (o sea que ganas un mote adicional a desnivel 5, 10, 15...), adquiere un mote adicional, siempre y cuando el DJ cree que se lo ha merecido para adquirir un mote adicional. Es decir, si el PeJoTa ha hecho algo muchas veces relacionado con un mote (entrenar para ganar el mote de mazas, pegar muchas veces con el hacha orca...), el master le otorgará un mote **que él considere oportuno**. En cambio, aquellos motes que el PeJoTa adquiere por profesión (cuando en la tabla de desnivel así lo indique), el jugador elige el

mote que prefiera., y estas pasan a engrosar su lista de motes.

## EL YOGURLADO

### MOTE INICIAL

Además de adquirir motes de la forma en la que se detalla más arriba, todo PejoTa elige un mote inicial a desnivel 1. Este mote inicial se convierte en su mote principal, aquel por el que más destaca. De tal forma, el mote inicial se apunta en la lista de motes en la sección Mote Inicial. Este mote elegido **dobla** los bonificadores y penalizadores que otorgue. Así de fácil. En caso de duda, consulta con tu DJ.

Desafortunadamente la adquisición de motes es como el Yogurlado, es malo (por que esta maldito) y es bueno al mismo tiempo. Todos ellos tienen otorgan ventajas e inconvenientes, por lo que has de ser muy precavido a la hora de elegir que mote vas a adquirir. Y no, los penalizadores de los motes no pueden ser obviados, salvo por intervención divina del DJ, pues él es quien tiene la última palabra sobre estos. *Sección patrocinada por Yogurlado Siz.*

### TABLAS DE MOTES

Motes	Clase	Requisitos	¿Qué da esto?
Antipático	G		-1 Cor y Ton/+1 Feo
Arquero Hortera	P	Ser Arquero Olímpico	Gana el mote Hortera
Bicho Raro	G		+4 Trato Bichos/+1 Feo
Borracho	G		+5 Potra SQT/+2 Tor
Cabezón	G		+2 Armadura/+2 Feo
Cabalga Bichos	C	5 Niveles Montar en Bichos	Poder atacar montado
Carga de Elefante	C	Gordo, Mega Ataque Infernal	Ignora Armadura rival en Carga
Coñudo	G		+5 Potra/+1 Ton
Cuatro Ojos	G	Feo	-4 Cor/+2 Feo
Culo Gordo	G	Gordo	+1 Armadura/+1 Feo
Embustero	G		+4 Engañar/+1 Feo
Empollón	G	Cuatro Ojos	+4 conocimiento/-1Tor,Deb,Bla y Feo
Enano	R	Ser Enano	+3 a SQTPQLMNMD, +1 Hostias Con Arma
Fantasma	R	Ser Humano	+1 a todas las tiradas de Habilidad
Feo	G		+5 Potra SQTPQLMNMD
Friki	G		Dos motes adicionales/+10 Feo
Fue la Nohe	G		+4 a engañar/+1 a Cor
Gafe	P	Ser Creaproblemas	Ser gafe una vez por partida/+2 SQTPQLMNMD
Gilipollas	G		+1 a Pifia/-5 a tirada de pifia
Gordo	G		+5 a armadura y -1 a Deb/+1 a Feo
Guarro	G		+2 a armadura/+4 a Feo
H.Mazo Pupa con	C		+5 al daño con arma/En amigos +10
Hortera	R	Ser Elfo	+1 T.Arco/-5 tiradas sociales que no tengan mote hortera
Hulk Hogan	G	Mazas	-2 a Bla /+2 a Tor
Jebi	G	Trabajar en Distrimagen	+10 a conocimiento Jebi
Jirafa	G		-2 a Deb/+2 a Feo
John McClane	G		+15 Puntos de Vida /+1 Cor y Ton
Manguí	G		+4 habilidades de ladrón /+2 a Ton
Mazas	P	Ser Guerrero	-1 Bla
M.Ataque Infernal	C	Blandengue < 8	Por cada -2 al dar +1 al daño
Miss/Mister	G	Sesi, ningún mote de Feo	-5 a Feo/+5 a Bla y Deb
Nervioso	G		Ganas Iniciativa /-1 a Tor

Motes	Clase	Requisitos	¿Qué da esto?
Ninja	G		-5 a Tor/+5 a Cor
O.M. de la leche	S	Depende del DJ	Depende del DJ
O.M. Power	S	Un soborno menor 10 €	Tener un objeto mágico
Ojos Grandes	G		+4 tiradas de percepción / +1 Feo
Oncedol	G		+5 a Potra Base / Estas ciego tío...
P.G. Defiéndome	C	Pá Chulo Yo,Llevar 2 armas	+5 a la defensa
Panzudo	G		-1 a Bla / +2 a Feo
Picad. Moulinex	C		1 ataque adicional con un -2
Pies Grandes	G	Girafa	+4 tiradas de moverse / +1 a Tor
Pifiador Supremo	C	Desn.10 Soy P.A.R.H con	1 Rango de pifa del arma.
Plasta	G		-2 Ton / +5 Feo
Puto Amo	P	Ser Hombre para Todo	+1 a 10 habilidades
Qué Suerte Tengo	S	Invitar a cenar al DJ	Sacar tirada, sólo 1 vez aventura
Rarito	G		+5 al daño contra otros que no sean raritos
Robin Hood	C	Arquero Olímpico, Hortera, Soy E.M.G Disparando con	X Flechas Adicionales,-2 al ataque
S.L.A Aberred	C		Puedes llevar armaduras Aberred
S.L.A Lights	C		Puedes llevar armaduras Lights
S.L.A Medias	C		Puedes llevar armaduras Medias
S.L.A Tochas	C		Puedes llevar armaduras Tochas
S.U.A Guerreros	C		Puedes usar armas de Guerreros
S.U.A Inútiles	C		Puedes usar armas para Inútiles
S.U.A Mazo Rara	C		Puedes usar armas mazo raras
Sesi	G	Ningún mote de Feo	-5 a Feo / +2 a Cor y Ton
Sólo Pue. Q. Uno	G	Mazas, John McClane	No morir con PV's negativos
Sordo	G		-2 a Cor / Estas sordo tío
Soy el Master	S	Grupo Jugadores/7 €	Te conviertes en DJ
S.P.A.R Hostias	C		+2 al dar con arma / -2 a disparar
Soy Inmortal	S	Megasoborno al DJ	Tu PJ es inmortal
S.M.GDisparando	C	Ser Arquero Olímpico	+1 disparo por turno
Soy Rambo	S	Encontrar novio/a al DJ	Tus ataques matan automáticamente
Suertudo	R	Ser Jovit	Evadir problema una vez por aventura
Tacaño	G		-2 a Ton/+2 a Feo
Trae la Desgracia	P	Ser Mago	Trae la desgracia una vez por sesión/No se les puede Fardar
Tuertidol	G		-2 a Ton/+5 Dif Tiradas de visión
Ver lejos Dispar.	C	Ser Arquero Olímpico	Doblas alcance / Pierdes iniciativa Siempre!

**Motes:** El nombre del Mote.

**Clases:** El tipo de mote: C (Combate), G (General), P (Profesión) o R (Racial).

**Requisitos:** Requisitos necesarios para poseer ese mote.

**Qué da Esto:** Resumen de las características del Mote.

## CLASES DE MOTES

Algunos mote son generales, es decir, están a disposición de cualquier PeJoTa y estos pueden adquirirlos sin ningún tipo de restricciones. Otros sin en cambio son mote peculiares que sólo están al alcance de unos pocos, como las propias de magos, guerreros o sobornos al master. Los mote de raza o profesión sólo los ostentan aquellos que los consiguen a la raza o profesión elegida. También debes de

tener en cuenta que algunos motes exigen unos mínimos para poder utilizarlos, por lo que, si cumples esos mínimos, entonces puedes adquirir el mote.

## Motes de Combate

**Cabalgando bichos.** Eres capaz de cabalgar un bicho que elijas (dragón, poni, bisonte...) y atacar desde esa montura, ya que "tas acostumbrao" a hacerlo desde ese bixo en cuestión. *Requisitos:* Tener 5 niveles en la habilidad de Montar el bicho elegido.

**Carga del Elefante.** Puedes cargar contra tus enemigos con una fuerza brutal. Gastas una acción en preparar tu carga cogiendo carrerilla y al siguiente turno si logras golpear a tu contrincante, ignorarás armadura por la pedazo de ostia que "las dao" porque "las arrollao macho". *Requisitos:* Motes de Gordo, *Mega ataque infernal.*

**Hago "Mazo de Pupa" con XXXX:** El jugador añade 5 puntos de daño al arma elegida. Pero, cuidado, este mote dobla este bonificador en caso de que pegues por accidente a un compañero. Este mote puede ser elegido varias veces para distintas armas.

**Mega ataque infernal.** Puedes reducir tu bono de ataque para aumentar el daño. Por cada 2 puntos que quieras restar a tu tirada, ganas un +1 al daño si consigues acertar. *Requisitos:* Blandengue 8.

**"Pá chulo defendiéndome yo".** Eres el fucking bastard defendiéndote con dos armas. Esto aumenta tu nivel de potra base para la SQTPQLM-NMD en un +5 cuando decidas hacer katas con tus dos armas para fardar ante el enemigo, por lo que únicamente podrás hacer el payaso defendiéndote. *Requisitos:* Mote de "Pá chulo yo".

**"Pá chulo yo".** Eres "tó chulo" llevando dos armas. Impresiona bastante. El segundo arma te proporciona un ataque adicional. De otra forma no podrías llevar otra arma.

**Picadora Moulinex.** Eres tan rápido que eres capaz de hacer un ataque más por turno, aunque este tiene un penalizador de -2 a la tirada. Este mote es acumulativo, por lo que puedes cogerlo tantas veces como quieras, pero ten en cuenta que los segundos ataques tienen un -2 adicionales, y luego otro -2 adicional...

**Pifiador Supremo.** Mejora el rango de pifa de un arma elegida. *Requisitos:* Desnivel 10 o más, Tener los motes Soy el puto amo pegando hostias con arma elegida y Hago mazo de pupa con el arma elegida. *Requisitos:* Mazas, Soy el Puto Amo Repartiendo Hostias con XXXX. El arma elegida debe ser la misma en ambos motes.

**Robin Hood.** Eres tan bueno disparando con el arco que eres capaz de disparar X Flechas desde el mismo arco. Cada flecha adicional añade -2 a la tirada de todos los ataques ese turno. Lo malo, llevas ahora siempre mallas verdes y una pluma en el

sombrero. *Requisitos:* Ser Arquero Olímpico de Profesión, Mote de Hortera, Soy muy Guay disparando con el arco.

**Sé llevar armaduras Aberred.** Tu PejoTa se ha acostumbrado a llevar armaduras Aberred.

**Sé llevar armaduras lights.** Tu PejoTa se ha acostumbrado a llevar armaduras lights.

**Sé llevar armaduras medias.** Tu PejoTa se ha acostumbrado a llevar armaduras medias.

**Sé llevar armaduras Tochas.** Tu PejoTa se ha acostumbrado a llevar armaduras Tochas.

**Sé usar armas para guerreros.** No hace falta ser un lumbreras para saber para que vale el mote, venga haz un esfuerzo, que seguro que lo sacas tú solito.

**Sé usar armas para inútiles.** Este es el mote necesario para poder usar las armas que sólo los inútiles saben utilizar. Normalmente todos los personajes comienzan con este mote inicial, salvo que en su profesión indique lo contrario.

**Sé usar un arma Mazo de Rara.** Algunas armas son tan jodidas de utilizar que necesitas un mote adicional para poder utilizarlas. Elige un arma *Made in Taiwan*. A partir de ahora sabes utilizarla, lo cual no significa que la tengas como equipo inicial.

**Soy el Puto Amo Repartiendo Hostias con XXXX:** El PejoTa gana un bono de +2 a golpear con un arma elegida, pero adquiere un malus de -2 a disparar hostias con el arco en penalizadores varios. Este mote puede ser elegido varias veces para distintas armas.

**Soy muy guay disparando el arco.** Eres guay disparando el arco, tan guay que disparas una flecha adicional por turno. *Requisitos:* Ser Arquero Olímpico de Profesión.

**Veoz mazo de lejos disparando con el arco.** Doblas el alcance de tu arco, ya que tienes una visión excelente. Aunque como siempre estas mirando hacia delante, no te enteras mucho de lo que ocurre a tu alrededor (siempre empezarás el último en todos los combates). *Requisitos:* Ser Arquero Olímpico de Profesión.

## Generales

**Antipático.** No te llevas bien con nadie. Refunfuñas e insultas a la vasca a la más mínima ocasión. Reduces en 1 punto cada uno los atributos de Corto y Tonto (ir a tu bola te ha hecho recapacitar), pero subes en +2 tu fealdad, pocos te aguantan.

**Bicho raro.** Eres un bicho raro, y por eso te llevas mejor con los animales que la gente normal. Ganas un +4 a tus tiradas con la habilidad de Trato con Bichos, y un +1 a fealdad.

**Borracho.** Eres un borracho, vamos que tienes "alcojol" en lugar de sangre. Sueles estar pedo la mayoría del tiempo, por lo que te tambaleas constantemente. Aprovecharás cualquier ocasión para beber, por lo que ganas un +5 a la Potra de SQTPQLMNMMD porque te estás siempre tambaleando y



es difícil el golpearte. Además ganas un +2 en torpe, ya que eso de estar borracho hace que te caigas más fácilmente.

**Cabezón.** ¡Dios, que cabeza más grande tienes! Ganas +1 a feo, pero ganas un +2 a armadura, debido a que tu cráneo "absorbe" grandes impactos.

**Cuatro ojos.** Llevas gafas, qué se le va a hacer. Tienes un malus de -5 a todas las pruebas relacionadas con la vista, y un +2 a fealdad. Tu atributo de corto se reduce en 4 puntos. Llevas gafas porque te dejaste los ojos estudiando en el cole. *Requisitos:* El mote de feo.

**Culo Gordo.** ¡Tienes el culo más grande que he visto nunca! (sin compararlo con el del Delfalo, el hombre paloma de Fondor). Ganas un punto de armadura natural, pero tu habilidad de Torpe y Feo aumentan un punto. *Requisitos:* Mote de gordo.

**Embustero.** Mentir se te da de maravilla. Obtienes un +4 en todas las tiradas que quieras engañar, mentir u ocultar la verdad. Por supuesto muy poca gente se fía de ti con la cara de mentiroso que tienes (+1 a fealdad).

**Empollón.** Cuando estabas en el cole eras el típico empollón sabelotodo. Ganas +4 a todas las tiradas de conocimiento, pero un -1 a todos los atributos, menos de Corto y Tonto.

**Feo.** Joder, macho, mira que eres feo. Ganas automáticamente 5 puntos a la característica de feo. Mira el lado positivo, eres tan feo que cuando te van a pegar los malos cierran los ojos para no ver tu aspecto horrible, por lo que ganas un +2 en Potra Base para las Tiradas de Potra.

**Friki.** Eres un friki, no lo puedes negar. Inviertes todo dinero en muñequitos de orcos o en discos de Bisbal. Tu puntuación de fealdad sube 10 puntos, pero ganas automáticamente dos motes adicionales. Eso sí, debes elegir una frikada para tu personaje en la que se gastará los "cuartos".

**"Fue la noche".** Mentir se te da de maravilla. Obtienes un +4 en todas las tiradas en las que quieras engañar, mentir u ocultar la verdad. Aunque tú te has acostumbrado a mentir a la Jet Set por lo que eres guapo, pero menos listo que los demás. (+1 a corto).

**Gilipollas.** ¡Macho, mira qué eres imbécil! Siempre la cagas, siempre das por error a tus compañeros, siempre pifias (¿qué hacemos contigo?). Aumentas en uno el rango de pifia de un arma elegida, pero tienes un -5 a la tirada en la tabla de pifias.

**Gordo.** No, tú opinas que no estas gordo, que sólo tienes los huesos grandes. Te gusta zampar, por lo que te gastarás 10 veces más que una comida normal en un Mac Elf. Tu peso es mucho (vamos, que sí estas gordo), y ganas +1 a fealdad. Pero estas tan sanote con esos rollos de sebo recorriendo tu cuerpo que reduces en un punto tu debilidad y ganas 5 puntos de armadura natural (por las grasas y tal).

**Guarro.** Da igual que la costra se haya pegado a tu piel, es tuya y de nadie más. Hueles bastante mal, y jamás de los jamases te aseas. Por esto, la costra de mierda que cubre tu cuerpo actúa como armadura natural (+2 a armadura natural), pero claro, a ti no se acerca nadie (+4 a feo).

**Hulk Hogan.** ¡Dios!, eres puro músculo. Eres una bola de músculos gigante. Reduces en 2 puntos tu característica de Blandengue, pero subes en dos la de Torpe. Por si esto fuera poco te has quedado calvo debido al "reciclarte". Tampoco podrás llevar camisetas de marca corta porque te deberás romperla automáticamente. Manías supongo *Requisitos:* Poseer la dote Mazas.

**Jebi.** Te gusta el Jebi, ¡qué se le va a hacer! Te gustar vestir con chupas de cuero, con argollas, cadenas y llevar el pelo largo... ¡¡y esas botas tó chulas con punta de acero!! Ganas la habilidad de conocimiento de la música Jebi a +10 y los enanos te mirarán con mejores ojos si no eres uno de ellos. Tus ingresos iniciales se reducen a la mitad (mucho dinero gastado en discos tío).

**Jirafa.** ¡Eres más largo que un día sin pan! Reduces en 2 puntos tu característica de debilidad, pero estar tan estirao hace que los demás te miren mal (+2 a fealdad).

**John McClane.**

Eres un tipo duro de matar, si señor. Ganas 15 puntos de vida adicionales. Pero claro, el ser tan duro hace que pienses

más en matar que en cultivar tu mente. Ganas un punto en Corto y en Tonto. Este mote es acumulativo, lo que significa que puedes cogerlo varias veces y sus bonos/penaliza son acumulativos.

**Manguí.** De pequeño robabas a tus compañeros los bocatas.

Ahora tienes +4 a las habilidades relacionadas con el latrocinio (esconderse, detectar trampas...). Tanto tiempo robando bocatas te ha pasado factura (+2 a la característica de tonto).

**Miss/Mister.** Has sido elegido Miss o Mister *Rol de los Panchitos*. Tu puntuación de feo se reducen en 5 puntos, pero el estar de gira y gira ha hecho que pierdas mucho tiempo para poder pasarte por el gimnasio (sube en 5 puntos tus atributos de Blandengue y Débil). *Requisitos:* Mote de "Sesi". No tener ningún mote que te aumente la fealdad.

**Nervioso.** Siempre estás nervioso, por lo que todo se te suele caer de las manos, pero estás atento a todo lo que ocurre a tu alrededor. Ganas siempre la iniciativa (si hay más individuos con este mote comienza primero el que tenga menos en torpe), pero adquieres un malus de +2 a torpe.

**Ninja.** Eres un ninja, tu agilidad no conoce límites. Reduces en 5 puntos tu atributo de Torpe, pero ganas 5 puntos adicionales en Corto (te has creído el rollo ese zen de las artes marciales). Ade-



más adorarás a Bruce Lee por encima de todo.

**Ojos Grandes.** Tienes los ojos más grandes que se han visto nunca. Esto te da un +4 a todas las tiradas en las que intervenga la percepción. Pero claro, el tener estos faros tan grandes hace que mucha gente te mire mal (+1 a feo).

**Oncedol.** Eres ciego ("el que vende cupones en élfico"). Todas las tiradas relacionadas con la vista fallan automáticamente, pero ganas +5 en potra base (los ciegos tienen mucha suerte).

**Panzudo.** Deberías ponerte a régimen tío, la tripa cervecera ya no se lleva. Ganas un +2 a Feo con gente del sexo opuesto, pero ganas el mote de mazas, pues tanta cerveza te ha hecho ser más fuerte... ¡birra!!

**Pies Grandes.** El jugador obtiene un +4 a todas las tiradas en las habilidades de Equilibrio sin Plataformas, Evadir Movidas y Salir Corriendo. Sin embargo, tiene los pies tan grandes que le cuesta no caerse al suelo, +1 a torpeza. *Requisitos:* Mote de jirafa.

**Plasta.** Tío, ¡eres un plasta, un pesado, molestas! Te suelen decir que te llamas "Estorbas" en griego. Suelen estar encima de todo, en todo momento, suelen hablar cuando no debes y soltar chistes sin sentido. Ganas un +5 a Feo, pero un -2 a Tonto, los plastas hablan y se enteran de todo.

**Rarito.** Ejem, digamos que eres raro o rarita. Te gusta vestirse con ropa del sexo opuesto y decir cosas como: ¡Yuju, chicas...!! Tu PeJoTa deberá comportarse de ese modo, pero enhorabuena, ahora ganas un +5 al daño contra todos aquellos que no posean este mote, ya que te enfada que seas un/una incomprensido/a.

**Sesi.** Estas tó jamón/jamona. Tu puntuación de fealdad se reduce en 5 puntos. Pero el ser tan guapo ha hecho que se atrofién algunas neuronas (+2 a Corto y Tonto). *Requisitos:* No tener ningún mote que te aumente la fealdad.

**Sólo puede quedar uno.** Eres de los que aguantan todo. Eres capaz de luchar incluso con puntos de vida negativos. Este mote te mantiene con vida tantos turnos de combate como desnivel tengas, después de eso, caput. *Requisitos:* El mote cachas, John McClane y un soborno al master.

**Sordo.** ¿Diga joven? Estás más sordo que una tapia. Todas tus tiradas que tengan que ver con la audición fallan automáticamente, pero el estar viendo como hablan demás ha hecho que captes mejor las cosas (-2 a Corto).

**Tacaño.** Eres un puto rancano. No le dejas a nadie un ticket gourmet para cenar en el chino porque si no, "no llegas a fin de mes" con los 1000 cheques que te dan, aunque estos caduquen. Por eso, tu astucia se ha incrementado (-2 a Tonto), pero mucha gente te mira con malos ojos por tus acciones (+2 a Feo).

**Tuertidol.** Eres tuerto ("tuertidol en élfico"). Todas las tiradas relacionadas con la visión tienen un más 5 a la dificultad, pero redu-

ces en 2 puntos tu atributo de Tonto (nadie se las da con queso a un tuerto).

## Motes Raciales

**Corto.** La escasa inteligencia de algunos individuos brilla por su ausencia. Todas las tiradas de la característica de Corto tienen un +5 a la dificultad al adquirir este mote. Además serán incapaces de resolver un acertijo o reconocer cosas evidentes: ¿Qué nombre se le da a la raza de los elfos?, echarse al lado equivocado para que el dragón les escupa fuego a otros y ese tipo de cosas.

**Enano.** A los enanos se les llama enanos no por un capricho de la naturaleza, sino porque, ¡Coño es que son canijos! Por esto siempre serán los personajes más taponés del grupo, a no ser que haya más enanos en el grupo, en cuyo caso se debe decidir a los chinos quien es el enano más bajo. En términos de juego un enano falla automáticamente en todas las acciones que requieran cierta altura, como meter canasta en un partido de baloncesto, coger el tarro de mermelada de la última repisa o cosas por el estilo. Sin embargo los enanos al ser enanos tienen un +3 a su Suerte Que Tengo Para Que Los Malos No Me Den por tamaño. Por cierto, nunca le digas a un enano que el tamaño sí importa... Y al ser tan cascarrabias y luchar siempre tienen un +1 a la habilidad de dar hostias con armas, pero contra orcos tienen un +3.

**Fantasma.** Aquellos que adquieran este mote, se creen superiores en todo momento a los demás, y fardarán de todo lo que puedan. Si no tenían razón o la cagaron a la hora de hacer lo que pretendían, echar la culpa a los demás por su incompetencia o escurrir el bulto será lo primero que hagan. Pero como los fantasmas han intentado todo en la vida alguna vez tienen un +1 a todos sus chequeos de habilidad.

**Hortera.** Los elfos son horteras por naturaleza y punto. Tienen un mal gusto que te cagas. De tal forma tienen un penalizador de -5 a todas sus tiradas sociales con todos aquellos que no tengan el mote de Hortera. En cambio al ser hortera reciben un bonificador de +1 a disparar con arco, pues los horteras practican el arco con mucho más estilo, y parece que funciona, pero al ser hortera también gasta mucho tiempo leyendo el ¡Hola Riverplate, Pronto Nos Iremos en 10 minutos a saludar a Rosa!, la revista rosa de Riverplate, que tiene letras muy pequeñas y de tanto leerla tienes miopía, por lo que el día que no lleves lentillas tienes un penalizador de -5 a disparar con arco en tu Tío Que Casi Le Doy.

**Suertudo.** Los jovits, al ser los enchufados del juego, y los favoritos de los escritores y de JMV tienen una suerte que te cagas. En cualquier momento un jovit puede hacer uso de este mote y superar cualquier problema en cualquier ocasión, eso sí, siempre de la forma más absurda. Un jugador debe explicar cómo consigue arreglar la situación de la forma más esperpéntica posible. Una vez hecho esto, si



ha convencido al todopoderoso director de juego, lo consigue. Este mote sólo se puede utilizar una vez por sesión de juego.

### Motes Profesionales

**Arquero Hortera.** Los arqueros ganan automáticamente el mote de hortera. Si ya lo tienes, este se dobla en términos de juego, tanto bonificadores como penalizadores. Sí, pasarías a ser doblemente hortera, ya que, a nadie le quedan bien unas mallas verdes ajustadas de 4 tallas menos.

**El que Trae la Desgracia.** Los magos son conocidos por la mala suerte que les rodea, y por los problemas que causan. Cada sesión de juego, el que trae la desgracia puede originar una desgracia a discreción del narrador. Esto también es bueno para el mago, pues ha aprendido también a recibir las críticas que los magos han aprendido a escuchar la gente y saber cuándo mienten y cuándo no. A un mago jamás se le podrá fardar.

**Gafe.** Los creaproblemas son gafes por naturaleza, de tal forma que una vez por historia deben gafar una tirada de otro jugador compañero con la frase: "Joder si es que ahora la vas a cagar tío". Por otro lado el ser tan gafe hace que tengan un +2 en Suerte Que Tengo Para Que Los Malos No Me Den como miscelánea porque la mala suerte les protege en cierta forma para que puedan seguir expandiéndola el día de mañana.

**Mazas.** Este mote se adquiere automáticamente al convertirse en guerrero. Baja la característica de blandengue en un punto.

**Puto Amo.** Con este mote el jugador es muy hábil haciendo todo, de tal forma que tiene un +1 a las 10 habilidades que él elija.

### Motes de Soborno

**Soy Inmortal.** Eres inmortal en todos los sentidos. *Requisitos:* Un mega soborno al master.

**Soy Rambo.** Tus ataques matan automáticamente a tus enemigos, independientemente de su armadura, puntos de vida o armadura. *Requisitos:* Encontrar una novia o novio guapa/o al DJ.

**Soy el Master.** Eres el dios del universo, eres capaz de matar a los jugadores con sólo pensarlo, el mundo esta en tus manos. *Requisitos:* Un grupo de jugadores, 7 euros para comprarte el manual básico.

**Qué suerte tengo.** Sacar el resultado necesario en un dado para conseguir tu siguiente acción. Sólo puedes utilizar este mote una vez por aventura. *Requisitos:* Invitar a cenar al DJ.

**Objeto mágico power.** Tienes un objeto mágico poderoso. Aunque desconoces sus propiedades es seguro que te sacará de algún apuro el día. *Requisitos:* El soborno que el master estime oportuno inferior a 10 euros.

**Objeto mágico de la leche.** Tienes un poderoso objeto mágico de inconmensurable poder. Desconoces sus propiedades, pero con él puedes mover montañas o algo más maravilloso todavía. *Requisitos:* Una cena con un amigo/a elegido por el director de juego del que quiera este mote.

**Soborno al master.** Una dote elegida y otorgada entre el director y el jugador. Ellos confeccionan el mote y tiene validez una vez que se cumpla el requisito. *Requisitos:* El master elige el soborno.

## RESUMEN DE LA CREACIÓN DE PEJOTAS

Revisa a fondo el capítulo 2 y 3. ¿Ya? Bien. Ahora revísalo otra vez. ¿Ya? Bien. Ahora rerevísalo, ¿Ya? Bien. Ahora memoriza todo, ¿Ya? Bien. Ahora dílo todo de carrerilla, ¿Ya? Bien. Ya estás listo para recordar como se hace una ficha. Lo primero y más importante, ¿has fotocopiado la ficha? →→.

### Consulta a tu DJ.

Tu DJ es el JMV del *Rol de los Panchitos*. Él tiene potestad para decidir que reglas y cuales no tienen validez. Una vez que esto quede claro puedes pasar al punto siguiente.

### Tributando Atributos.

Ahora debes tirar las seis puntuaciones, utilizando cualquiera de los dos sistemas de generación de atributos expuestos más arriba, pero como soy generoso te vuelvo a recordar:

1) **Tira 2d10 y suma 10 al resultado. Debes Tirar 6 veces, por eso de hay que seis atributos y tal.**

2) **Reparte 120 puntos entre las 6 habilidades. Debes de tener en cuenta que has de tener como mínimo 15 en cada característica.**

Recuerda que al comienzo de la generación de atributos el valor mínimo es 12, y el máximo 30. Apunta estos números en un lado de la ficha, y no los asignes todavía.

### Elegir Profesión Y Raza.

Ahora te toca elegir profesión y raza. Pien-sa detenidamente cómo va a ser tu personaje. ¿Será un fantasma guerrero metomentodo?, ¿será un enano mago?, ¿o un jovit ninja?. Decide primero una profesión para tu personaje y qué raza le puede venir mejor.

Las profesiones que puedes elegir son: arquero olímpico, creaproblemas, extra, guerrero, hombre para todo y mago. Las razas descritas son: elfo, enano, humano y jovit.

### Repartir Puntitos Y Ajustar Atributos.

Ahora que ya has elegido la profesión y la raza del personaje (si no lo has hecho, no se que leches haces leyendo...), debes asignar las puntuaciones que obtuviste de forma aleatoria (si has sobornado al director de juego presentándole a una elfa o elfo también vale). Elige donde colocar las tiradas en los atributos Blandengue, Torpe, Débil, Corto, Tonto y Feo. Ajusta a continuación dichas tiradas dependiendo de los modificadores raciales que tenga la raza que hayas elegido.

Una vez hecho esto (¿a qué no era tan jodido?) apunta los atributos donde correspondan,

la raza y profesión elegida, ¿dónde? Joder tío, en la ficha de personaje, no en el cogote del DJ.

## Apuntar las Habilidades Y Motes de Raza Y Profesión.

La raza y profesión de personaje otorgan una serie de habilidades y motes adicionales con los que comenzar. Debes tachar en la lista de habilidades aquellas que puedes subir en el siguiente paso con los puntos para habilidades que se te dan con la profesión que hayas elegido.

También debes apuntar los motes que te otorguen las profesiones y tu raza, y apuntar sus efectos en la ficha de tu personaje.

## Repartir Puntitos en Habilidades.

Pues el título está claro, reparte puntitos en las habilidades que hayas señalado. ¿Cuántos te repartes? Depende tu profesión, revisa esta, y con calculadora, móvil o ábaco puedes hacer las operaciones matemáticas correspondientes. El resultado de esa operación es la cantidad de puntos que te repartes. No hay máximo a la hora de asignar puntos en una misma habilidad, por lo que si lo deseas, puedes añadir todos los puntos a una sola, o cualquier opción que pase por tu mente enferma.

## Elige un Mote.

Todos los PeJoTas comienzan con un mote inicial. El primer mote que elige el PeJoTa es el más característico de este, y será por el que casi todo el mundo le conozca (si es que tiene amigos y vida social). Por eso, el mote dobla sus bonificadores y penalizadores (si los hubiera). Por ejemplo, si se elige como mote inicial Mazas el PeJoTa no perdería un punto en Blandengue, sino dos.

## Compra Equipo.

Utiliza la lista de equipo para PeJoTa de la que dispones en *El Rol de los Panchitos* para comprar equipo, que serán las posesiones iniciales del personaje.

## Apunta Todo lo Demás.

Determina lo que falta (pos lo que no has rellenado todavía con el lápiz, porque como lo hayas hecho con Bic, ya te vale chaval) en la ficha:

**Puntos de Vida:** Los PV'S iniciales del personaje, los cuales dependen de su profesión. A desnivel 1 un PeJoTa tira el dado y se jode con lo que salga. A esto tienes que añadir o restar el penalizador de Débil. Y tachan, ya tienes puntos de vida. ¿Qué el resultado es negativo? Felicidades, tienes a un PeJoTa inmortal hasta que baje de nivel y tenga que tirar de nuevo vida..., porque claro, si te tienen que dejar en puntos negativos y ya los tienes negativos, ¿Cómo coño te van a matar?

**Suerte Que Tengo Para Que Los Malos No Me Den:** A esta debes añadirle tu nivel de Potra más tu penalizador, bonificador de Torpe, más los puntos del lado chungo, y ya tienes el resultado.

**Dar Hostias Con Armas:** Debes apuntar el modificador por profesión, más el bon/pen de Blandengue, más modificadores varios por motes (si los hubiera).

**Lanzar Hostias con Arco:** Debes apuntar el modificador por profesión, más el bon/pen de torpeza, más modificadores varios por motes (si los hubiera).

**Tiradas de Potra:** Tu potra inicial determina cuantos puntos tienes al comienzo del juego. Debes añadir los modificadores por atributo en cada uno de los 3 tiros de potra y listo.

**Puntos del Lado Chungo:** Si tienes algún mote que te regala algún punto del lado chungo inicialmente te lo apuntas, sino al comenzar este apartado de la ficha debería estar en blanco.

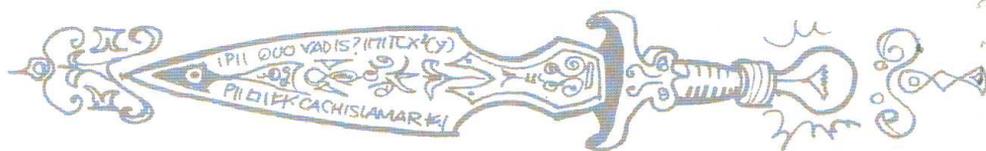
**Puntos del Vicio:** Si tienes algún mote que te obsequie con puntos iniciales en Puntos del Vicio anótalo en la ficha. Recuerda que si con algún mote rebajas alguna característica adquieres automáticamente un punto del vicio.

**Invitar al autor a una Coca-Cola:** Apuntar en la agenda invitar a José A. Márquez Periano a una Coca-Cola si te lo encuentras en alguna jornada por escribir este coñazo para recordarte como se hace una ficha.

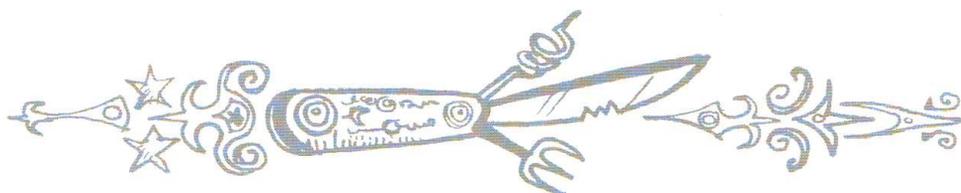
## Chorradas.

Pues hijo, rellena lo que falte. Si te apetece ponerte la edad, sexo, nombre, y esas cosas que quedan te lo pones, que no, pues no, a mi me da igual... pero tal vez a tu master no. ¿Cómo se llama tu PeJoTa? Te preguntará. Y tú dirás: "Yo no se nada, la noche me confunde".





# ARMAS Y EQUIPO



“Todavía nos quedan muchas cosas que comprar Sam Sardá, venga que se que te caben más cosas en la mochila, ¿qué te parece un piano para mi salón?”

Como en todo juego de rol, llega un momento en el que después de hacer la ficha del PeJoTa, siempre toca la misma pregunta, ¿y el equipo?, pásame el manual DJ. Pues esta es la sección del mejor juego de rol de la historia (salvando las distancias, es un juego de humor, se pueden hacer chistes fáciles...).

## ARMÁNDOME HASTA LOS DIENTES

Vale, ya sabemos que te quieres gastar todos los tickets en armas tochas, en armaduras relucientes y en escudos totales que sólo dejen ver detrás de él tu dedo gordo del pie. Pero antes de eso, has de saber y conocer los diversos tipos de armas, armaduras y escudos que hay, y las reglas que estos añaden al sistema Ki Vende.

### Armas para Inútiles, Guerreros y Raras.

Las armas del juego se dividen en armas para inútiles, guerreros y raras. Las armas para inútiles son las armas que cualquier personaje, independientemente de su desnivel o profesión sabe utilizar. Las armas para guerreros solo las pueden utilizar las profesiones que así lo especifiquen, y cualquier PeJoTa que elija el mote “Se Utilizar Armas de Guerrero”. En cuanto a las armas raras son armas extremadamente extrañas, principalmente fabricadas fuera de la Tierra Denmedio, en la lejana Taiwan, Japón o la Conchinchina, las cuales requieren el mote Se Utilizar Armas Mazo de Raras.

### Tipos de Armas

A lo largo de los siglos, los habitantes de la Tierra Denmedio han creado y utilizado una gran variedad de armas para defenderse de sus enemigos (¡¡e incluso inventado!!). Algunas de estas armas, identifican al pueblo que las utiliza con mayor frecuencia Otras pueden venir de más allá del mar (del lejano reino de Bush) o incluso más lejos todavía (¡jurl!).

**Arcos:** Las razas más débiles físicamente hablando (como los jovits y los horteras de los elfos) utilizan arcos cortos, fáciles de cargar pero con una



menor distancia de alcance (a excepción de los arcos élficos con mira telescópica). Los pocos humanos y orcos que utilizan los arcos en combate prefieren arcos grandes, con menor precisión pero que lanzan las flechas más rápidas. Los arcos más power son los utilizados por los Uruk-Gay, los únicos que son capaces de tensarlos son ellos, por lo que la fuerza para lanzar una flecha tiene que ser la leche.

**Ballesta:** La ballesta es un arma terrible que utiliza pivotes (estacas para que nos entendamos) a modo de proyectiles. Son bastante inusuales, debido a su difícil mantenimiento, coste y producción. Son muy pesadas, se tarda mucho en recargar y su alcance es muy corto, aunque tal es la potencia de estas armas que ignora todo tipo de protecciones.

**Cheira:** La cheira, o cuchillo de muchos muelles, es el arma favorita de los humanos para cortar ramitas, manos o lo que se ponga por delante. Más grande que las dagas, las cheiras son sólo utilizadas por los humanos. La cheira más famosa de todas es Albacetil, Hermana de Cortamingas.

**Daga:** Una arma muy común que lleva mucha gente, que es muy utilizada también en las tareas cotidianas del hogar. Su hoja es muy corta y su mango suele ser de madera. Los elfos son más pijos y sus hojas y mangos suelen estar decorados con motivos florales y colores estridentes, por lo que el arma pierde filo pero gana en precisión.

**Espada Curva:** Una espada con la hoja curva. Es utilizada por muchas culturas no foráneas de la Tierra Denmedio y por mucho horterera que quiere dar la nota, ya que las espadas curvas también sirven como instrumento musical como las sierras, aunque son algo peligrosas de tocar.

**Espada Faxtarda:** Una espada más grande que la espada larga, utilizada a dos manos. Como es más tocha, tiene menos precisión que su homónima más pequeña, pero hace mucho más daño.

**Espada Larga:** La espada común que utilizan la mayoría de las razas de la Tierra Denmedio en sus guerras y aventuras.

**Espada Orca:** Los orcos también utilizan la espada larga, pero una versión 2.0. Las suyas suelen llevar pinchos, suelen ser negras o mucho peor, rosas en caso de los Uruk-Gay. Pierden en precisión al ser más pesadas, pero no veas como reparten los orcos con esto.

**Flechas:** No me digas que te tengo que explicar que es una flecha. Pues una flecha es lo que lanzaban los indios con el arco para matar al 7º de caballería.

**Gran Hacha:** ㄣ ㄣ Esto ya es un cachondeo. Un GRAN HACHA es un HACHA GRANDE. Se utiliza A DOS MANOS. Y SI, ¡¡¡HACE MÁS DAÑO QUE UN HACHA NORMAL!!! ¿CÓMO QUE PORQUE?, vete a freír espárragos a Golfor anda...

**Hacha de Cortar Jamón Orca:** La mayoría de los orcos, sí como los Uruk-Gay, prefieren utilizar este arma, un hacha que tiene el filo de los cuchillos

Ginsu de la tele para cortar mejor el jamón.

**Hacha de Mano:** Las hachas de mano son similares a normales, con la salvedad que son más pequeñas y ligeras, de tal forma que el guerrero las utiliza como armas de mano o como proyectiles de corta distancia.

**Jabalina:** Una lanza corta arrojadiza. Es un arma de tamaño medio muy utilizada por tropas de a pie, que tras lanzar la jabalina arremeten contra el enemigo con espada y escudo en mano.

**Katana Ninja:** Espadas mágicas legendarias de la ostia forjadas por el maestro enano ninja Piliopan en el lejano Katay. Algunas de estas armas han llegado a la Tierra Denmedio, y la mayoría que existen están en manos de elfos.

**Lanza:** Una lanza es un arma arrojadiza que tiene un largo palo de madera de madera que acaba en punta de metal, aunque hay otras culturas que sólo sacan punta a un extremo del palo y luego lo endurecen al fuego. Muchos caballeros y jinetes las utilizan desde su montura.

**Látigo:** Lo que utiliza Indiana Jones para colgarse de todos los lados, tirar a los malos y acercarse a las jamonas de turno para darle un morreo. También se utiliza para ahuyentar a los leones de circo.

**Martillo:** El arma que todos tenéis en casa para luchar contra los clavos que se niegan a entrar donde uno quiere. Algunos han pillado tal apego a esta arma que con la mala leche que tienen llega a ser más eficaz que una espada. Nota: Las cabezas de los martillos de la Tierra Denmedio son 100 veces más grande que los que estáis acostumbrados a ver. Es que aquí los clavos son muy gordos.

**Pala:** La pala de cavar y hacer castillos de arena con el cubo de plástico, pero 50 veces más grande, y de metal. Hay un refrán del Uruk-Gay WeBeR que dice: "Te voy a dar pico y pala". Algunos se lo toman al pie de letra y van repartiendo palazos por el mundo entero.

**Palo:** ¿¿¿Tampoco sabes lo que es un palo???

**Pica:** La hembra del pico. Un arma con un mástil de madera más larga y grueso que la lanza, que también acaba en punta como esta, pero más tocha. Utilizada contra caballeros y para defender zonas estratégicas (como es muy larga, impide que se acerquen los malos).

**Pico:** Un arma de los mineros y excavadores. Un palo de madera unido a lo que parece una azada pero de forma curva acabado en punta por los dos lados.

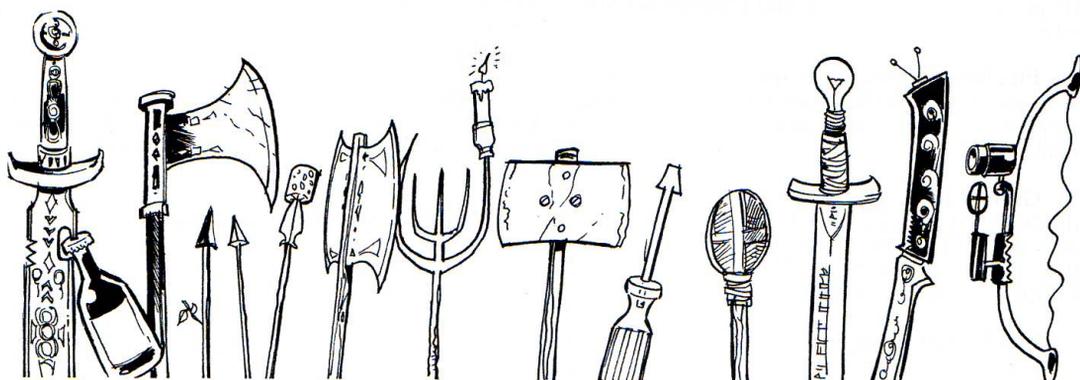
**Piedra de campo:** Una puta piedra.

## TABLA ARMAS CUERPO A CUERPO

Armas	Daño	Precisión	Tamaño	Clase	Precio
Cheira	1D4	+1	P	I	5 G.T
Daga	1D3	0	P	I	1 G.T
Daga Élfica	1D3	+2	N	G	10 G.T
Espada Curva	1D6	+1	T	G	15 G.T
Espada Faxtarda	1D8	-2	MT	M	25 G.T
Espada Larga	1D6+1	0	T	G	20 G.T
Espada Orca	1D6+2	-2	MT	M	12 G.T
Flechas	1D3	0	P	I	1 G.T
Gran Hacha	1D8	-2	T	G	20 G.T
Hacha Orca	1D10	-4	MT	G	30 G.T
Hacha de Mano	1D4	+1	N	I	8 G.T
Jabalina	1D6	0	T	I	10 G.T
Katana Ninja	1D12	+4	N	M	500 G.T
Lanza	1D6	0	T	I	7 G.T
Látigo	1D2	+2	N	M	10 G.T
Martillo	1D6+2	-2	T	I	15 G.T
Pala	1D6+3	-2	T	M	12 G.T
Palo	1D2	0	N	I	1 G.T
Pica	1D8	+1	T	G	18 G.T
Pico	1D8	+1	MT	G	12 G.T
Piedra Campo	1D2+1	-2	P	I	1 G.T

## TABLA DE ARMAS A DISTANCIA

Armas	Precisión	Alcance	Tamaño	Clase	Precio
Arco Élfico	+1	10/15/20	N	I	50 G.T
Arco Corto Élfico	+2	20/25/30	N	G	100 G.T
A.E. Con mira	+4	30/35/40	T	M	150 G.T
Arco Largo	-1	40/45/50	T	G	150 G.T
Arco Uruk-Gay	-4	50/55/60	MT	M	200 G.T
Ballesta	-6	05/10/15	N	M	400 G.T



**Alcance:** El alcance a corto/media/larga distancia. Dependiendo de la distancia, el arco tiene un ajuste a la tirada de impactar de la siguiente forma: +5/0/-5. Si el objetivo está más lejos que la distancia máxima del arma, el objetivo no puede ser alcanzado.

**Clase:** Tipo de Arma. I Inútil. G. Guerreros. M. Mazo de Rara.

**Precio:** Indica el precio del arma en Gourmet Tickets (Sería Tickets Gourmet, pero es que los guiris dejan su influencia hasta en este juego).

**Precisión:** El bono o penalizador que se añade a la tirada para impactar.

**Tamaño:** El tamaño del arma. P. Pequeño. N. Normal. T. Tocha. MT. Muy Tocha. ST. Super Tocha.

## EL TAMAÑO SÍ IMPORTA.

Como puedes ver en la tabla de armas, todas las armas tienen un tamaño asignado: Peque, Normal, Tocha, Muy Tocha o Super Tocha. Por lo general, cuanto más grande es un arma, más daño hace. Pero las armas tocha suelen pesar más, ser menos precisas y suelen valer muchos Gourmet Ticket. Normalmente las armas peques suelen pesar entre 0,5 y 1 kilo, las normales entre 2 y 4, las tochas entre 5 y 7, las muy tochas entre 7 y 10, y las super tochas entre 12 y 50. Las razas pequeña (jovits y enanos) no suelen utilizar armas muy tochas (ya que estas suelen ser más grandes que ellos).

De todas formas, tú puedes elegir el tamaño del arma. Por cada nivel de tamaño que subas o bajes el arma esta aumenta o disminuye su daño en +4, así de fácil, pero aumenta (o disminuye según el caso) el precio en un 50%.

También, claro esta no todos los PeJoTas pueden utilizar armas Super Tochas. El atributo blandengue limita el uso de estas. Así un arma peque no requiere ningún número, las normales requieren un mínimo de blandengue de 25, las tochas de 15, las muy tochas de 10, y las super tochas de 6.

## ARMADURAS ANTI MISILES

Para cubrirse y protegerse de los espadaos, hachazos y palazos de los enemigos, los habitantes de la Tierra Denmedio se protegen con relucientes cotas de malla, escudos y cascos. Como ocurre con las armas, cada cultura y raza personaliza las armaduras y escudos a su modo, de tal forma que algunas cotas de malla, o escudos solo se ven en determinados lugares.

Cada vez que un ataque con éxito causa daño a nuestros PeJoTas las armaduras absorben varios puntos de daño que se restan al total de daño conseguido por nuestro enemigo y que se restará al límite total de la armadura (que es el límite máximo de daño que esta puede absorber).

En cuanto a los escudos, estos añaden puntos a la SQTPQLMNMD para impedir que los enemigos nos acierten. Estos sólo añaden el bono que posean si se realiza una DEFENSA y el portador de un es-

cudo no ataca ese turno. En caso de que un ataque no tenga éxito cuando utilizamos DEFENSA y si con esa tirada de ataque nos hubieran impactado si no hubieras utilizado DEFENSA, significa que has parado el ataque con el escudo. En ese caso (y sólo entonces) el enemigo tira daño contra el escudo. El escudo absorberá los puntos especificados en la tabla correspondiente, y el resto del daño será restado al límite del escudo. Si el daño supera el límite de este, el daño restante pasa al jugador y el escudo queda inservible.

## TIPOS DE ARMADURA



**Armadura de Caballero:** Armadura pesada compuesta a base de placas de metal pegadas entre sí a golpe de martillo y soldador. Una armadura impresionante y brillante. Dificulta enormemente los movimientos.

**Armadura de Cuero Negro:** Armadura que los Uruk-Gays suelen llevar en combate. Negras y brillantes, van acompañadas de grandes botas para dar un aspecto muy aterrador a los machos y bravos guerreros.

**Armadura de Cuero Orca:** La típica armadura que llevan los orcos de cuero: sucia, raída y llena de agujeros. La peculiaridad más importante de este tipo de armaduras es que todas ellas llevan publicidad en la espalda (debido a los sueldos de miseria que paga Zauron), por lo que estas las suelen regalar

las multinacionales de comida rápida a los orcos, que actúan entre los ejércitos del señor del mal como anuncios vivientes.

**Armadura de Cuero:** Piezas de cuero cosidas entre sí para una protección completa a base de cuero blando. Muy parecida al jubón de cuero, pero con pantalones y chaqueta. Ideal para motoristas y jebis.

**Armadura de Piel:** Una armadura compuesta a base de pieles de varios animales cosidas entre sí. La verdad es que es bastante sucia (irás oliendo a bicho muerto todo el rato), pero es bastante barata.

**Armadura de Placas de Bronce:** Similar a la armadura de cota de malla y placas, con la única excepción que las placas están hechas de bronce. El bronce es más pesado, menos resistente, pero mucho menos costoso que otros materiales.

**Cota de Cuero Tachonado:** Un jubón de cuero con mangas con pequeñas piezas de metal cosidas entre el cuero para dar una mayor protección. Completamente rígida dificulta enormemente las maniobras, pero es una excelente protección.

**Cota de Escamas:** Una armadura completa hecha a base de pequeñas placas cosidas entre sí. Son armaduras raras de ver, ya que pocos son los que tienen paciencia suficiente para fabricarlas uniendo cientos de escamitas del demonio.

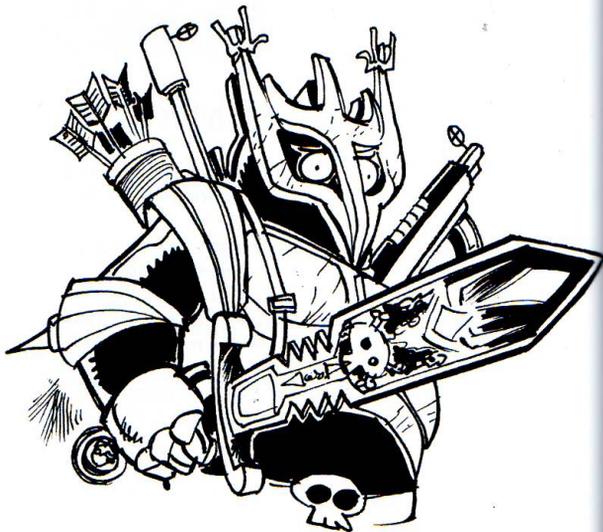
**Cota de Malla de Mithril:** Como la armadura de mallas (sólo protege cabeza, brazos y torso), muy ligera e indestructible. Toda una ganga que por el momento esta fuera de Stock. Les mantendremos informados.

**Escudos:** Los escudos son de cuatro tipos. Lights, Medianos, Tochos y Aberred. Cuanto más grande, más protege. No hay más historia. Eso sí, no

se requiere ningún mote ni ninguna habilidad para utilizar los escudos. Todo el mundo sabe poner un peso muerto delante suya.

**En bolas:** Armadura natural que la madre naturaleza nos proporcionó. Ir en bolas (sin armadura), tiene sus ventajas, ganas un +5 en Potra para que los malos no te den, aunque no tienes protección ninguna para resistir el daño. La mayor parte de jovits prefieren ir tal cual, pues prefieren huir de los ataques a resistir los impactos.

**Jubón de Cuero:** Una armadura de cuero que únicamente cubre el torso. Ideal para aquellos que les gusta tener una gran maniobrabilidad a cambio de la más mínima protección.



## TABLA DE ARMADURAS Y ESCUDOS

Tipos	Daño Absorbido	Clase	Penalizador	Precio
Armadura Caballero	12/200	A	10	5000 G.T
A.Cuero Orca	5/100	N	4	0 G.T
Armadura Cuero	4/100	L	2	20 G.T
Armadura de Piel	6/100	N	5	50 G.T
A.Placas Bronce	8/125	T	8	1000 G.T
Cota Cuero Tachonada	5/110	L	4	100 G.T
Cota de Escamas	7/115	N	6	300 G.T
Cota de Mithril	15/N/A	L	2	Out of stock
Escudo Light	5/10	L	0	100 G.T
Escudo Normal	8/15	N	1	200 G.T
Escudo Tocho	10/30	T	2	300 G.T
Escudo Aberred	12/50	A	4	1000 G.T
En Bolas	0	L	0	0 G.T
Jubón de Cuero	3/50	L	1	50 G.T
Malla	7/120	T	7	500 G.T
Mallas reforzada Placas	9/150	T	9	1500 G.T

**Clase.** Representa la clase de Armaduras. L. Light. N. Normal. T. Tocha. A. Aberrad. Aquellos jugadores que no pueden utilizar armaduras de una clase no pueden adquirirla.

**Daño Absorbido.** Representa la absorción máxima que tienen las armaduras y su límite.

**Penalizador.** La cantidad negativa que se resta a cualquier tirada relacionada con el movimiento que realice el jugador. Nota: Los escudos aplican el modificador solo cuando se estén utilizando en DEFENSA. Su penalizador se acumula al de las armaduras.

**Precio:** Indica el precio del arma en Gourmet Tickets (Sería en Tickets Gourmet, pero ya sabéis de antes).

**Malla completa:** Una malla que también lleva incorporada unos pantakas de mallas para cubrirse también las piernas.

**Malla:** Una red de anillos metálicos entrelazados entre sí que se suelen llevar debajo de un jubón de cuero. Normalmente la malla sólo protege la cabeza, brazos y torso.

**Mallas reforzadas con placas:** Algunos son tan animales que cosen placas de metal a la armadura para que las placas aumenten la defensa contra los impactos enemigos. Por supuesto esto es mucho más caro y engorroso de llevar.

## OTROS ARTÍCULOS

Los PejoTas que se marchan de aventuras pueden necesitar otros neceseres, víveres u objetos aparte de armas y armaduras. Mientras luchan contra las fuerzas oscuras del señor oscuro (por eso se llaman fuerzas oscuras) es posible que necesiten todas esas cosas que un individuo normal encuentre necesarias (por algo pasarían a necesitarlas, por eso son necesarias).

No se incluye una tabla con los precios de objetos comunes porque estos varían mucho de un lugar a otro (la maquetadora aberra de las tablas, dicho queda de paso), así que piensa y ofrece precios de diferentes objetos a tus personajes. El límite de objetos que pueden utilizar está en tu imaginación.

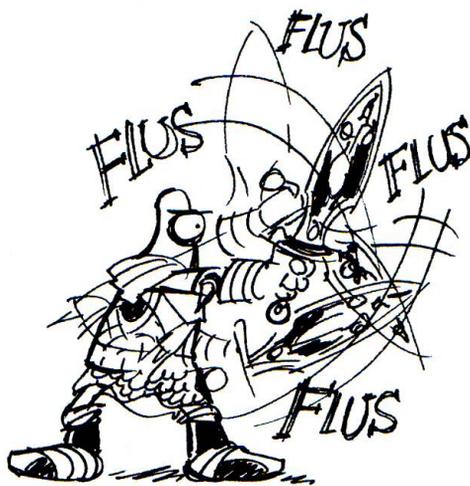
La forma habitual de conseguir estos objetos es pagando. Piensa que una guía de precios es solamente eso, una lista de precios orientativos, por lo que estos pueden variar de un lugar a otro y de una raza a otra (le costará más un Mac Pollo en un Mac Elf a un orco que a un elfo, por ejemplo).

## DINERO, PASTA, GUITA.

Para poder equipar a tu personaje debes averiguar cuánto puedes invertir en el equipo inicial. En este juego, no hay monedas, sino que existen los cheques Gourmet. En toda la Tierra Denmedio, los Mac Elf han conseguido el monopolio en la alimentación, la moneda utilizada son los cheques de comida para estos restaurantes de comida rápida.

¿Con cuántos cheques comienza mi PejoTa? Esto depende de la profesión elegida inicialmente, aunque aquí hacemos un breve resumen en la siguiente tabla.

La compra de equipo inicial debería ser la excusa perfecta para la primera aventura de los PejoTas. Por supuesto el sistema monetario es muy fácil de entender (dada la escasa inteligencia de la mayoría de los habitantes de la Tierra Denmedio). Un cheque equivale a un cheque. Y punto. No te pueden devolver vueltas porque no hay cheques con valor superior a 1, o sea que sólo hay cheques de valor 1 ticket, que no de 2, ni de 5, ni de 10. Más claro imposible. Aunque abundan las falsificaciones de 2, 4, 5, 10... y lo raro es que cuelen en los establecimientos.



Profesión	Tickets Iniciales
Arquero Olímpico	500
Creaproblemas	50
Extra	30
Guerrero	250
Hombre para todo	100
Mago	100

# MAESTRO NARRADOR

"El rincón donde se guardan las ideas, donde la partida de un dragón que sufre de alitosis puede ser entretenida"

Plátano.

Ahora que sabes cómo crear personajes horteras, patosos, algo cortos y sobre todo no muy hábiles y que conoces el genial sistema Ki Vende, es el momento de que conozcas como poder enfocar mejor tus partidas para que resulten más interesantes y divertidas a tus jugadores. El trabajo de Narrador es el mismo trabajo que tiene un director de una película. El director debe estar pendiente de que la acción se desarrolle correctamente, que los focos estén en su lugar correspondiente, que los actores actúen bien, los efectos especiales, de cómo grabar las escenas... y esta es la labor del Narrador. Antes de continuar te informamos que no es necesario hacer un master audiovisual para poder dirigir. El narrador se convierte en el Dios del Mundo, él decide lo que ocurre en cada momento, lo que le sucede a cualquier ciudadano PeNeJoTa, y sobre todo, los peligros que se encontraran los jugadores en sus aventuras. Bienvenidos al intrincado mundo de la Narración polloperas, tal y como diría el Uruk-gay WeBeR.

## ELEMENTOS ELEMENTALES

*El Rol de los Panchitos* no es el típico juego de rol, como habrás ya podido comprobar (si no eres más corto que un jovit...), pues el nivel de fantasía épica está a otro nivel. Aquí no hay mazmorras que saquear, doncellas que rescatar, ni corceles blancos que engalanar con guirnaldas de flores, aunque esto último se le da fenomenal a los elfos. Los personajes no conseguirán sus objetivos en muchas ocasiones, pues la mayor parte de ellos son anti-héroes. No es un juego épico, es un juego *desépico*, *light de lo maligno*, y *humorístico que te cagas*.

Para dirigir una Aventura, A Secas, con sabor humorístico —no sólo de humor normal, sino de humor JMViano, que es esencial en vuestras partidas— debéis de haber leído previamente todas las obras de JMV, como el *Señor de los Panchitos Parte I*, *Nos vamos de Jovitón*, *Señor de los Panchitos Parte II Los Jinetes Pringados*, *El Jovit Segunda Edición*, *Boben y Lucien* y aunque no es imprescindible, pero sí recomendable *Epichode I: El Pringue de Arnaldo*, *Epichode II: El Ataque de los Mariclones*. Y para conocer la visión global del mundo mundial a través de los ojos de un marciano universitario, pero que nos impregna genialmente del autor y de su genial humor, *Bok: Invasión en*



las *Anlas*, y *Bok II: La Vida Es Dura*. Todas las obras han sido comentadas porque JMV es el que paga, así que echa la publicidad, continuamos con el capítulo del *Juego de Bok*.

## AMBIENTANDO CON AMBIPUR

Las historias humorísticas se diferencian de las más formales porque estas te hacen reír. Antes que nada, debes recordar que el mundo del *Señor de los Panchitos* esta ambientado en un porcentaje ridículo en la obra del genial *Tolkien*, por lo que conocer el ambiente y el mundo de la Tierra Media ayuda en gran medida a ambientar el juego de Bok. La historia, los lugares y la gente son imaginarios, dentro de un marco humorístico, desenfadado y abierto. Los personajes no tienen ninguna clase de reparos, son torpes hasta la saciedad, y su mundo siempre está rodeado por la mayor absurdidad posible, aunque quien tiene la última palabra sobre este nivel de ambientación absurda eres tú. Te presentamos a continuación niveles absurdos, que debes de tener en cuenta antes de preparar tu primera aventura.

## ABSURDAMENTE NORMAL

En una ambientación absurdamente normal, es absurdo que todo sea tan normal. En este nivel, nos encontramos con las razas descritas en el *Juego de Bok*, las cuales son ligeramente una parodia de las que representan. Los elfos solo serían un poco pijos y los enanos un poco cabezones, y por supuesto, no llevarían gorros de Gnomos. Los lugares serían los descritos en el *Señor de los Anillos*, pero ligeramente retocados por la mano del Narrador, Moria sería Boria, y el terrible demonio que habita en sus profundidades seguiría siendo el mismo. Las armas mágicas tendrían nombres ridículos como Gusiluz y poco más. El director de juego se ceñiría a las reglas del Sistema Ki Vende por completo y los personajes podrían cagarla en algunas ocasiones y punto, pero las situaciones serían ligeramente graciosas, como resbalar con una cáscara de plátano o similares.

## ABSURDO

Esta es la ambientación normal para nuestras partidas. Todo está parodiado en su justa medida. Estaríamos en el rasero humorístico JMViano, el mismo que podemos disfrutar en sus excelentes tebeos (debéis comprar, comprar, comprar... no es publicidad subliminal, obvia todo lo que has leído entre paréntesis salvo lo de comprar), cargados de humor y "*Gracias a los diálogos y a la expresividad de los muñecotes de JMV, [...], un elíseo donde la irrelevancia, lo cañí y el referente confraternizan con algunas de las mejores ideas que se han visto últimamente en los tebeos de humor pasto de librerías especializadas*", y no lo he dicho yo sino el excelso Cels Piñol. Mezclar la cultura suburbana con los jovits, la gracia de la Jet Set con los elfos..., un mundo ideal para nuestras partidas. Y en cuanto a los personajes, bueno, son lo peor de lo peor, pero tienen sus chispas de genialidad, sobre todo, gracias

a sus tremendas cagadas.

## ABSURDAMENTE ABSURDO

Está la ambientación absurda que todo está sujeto al rasero de la mediocridad, y la absurdidad profunda. Todos los personajes, y todos los PeNeJotas son idiotas, los lugares que viven son parodias fruto de mentes calenturientas. Los jovits ahora viven en una aldea rodeada de setas y los orcos son esclavos de un poderoso señor que busca el objeto único que te cagas para tirarse a la única jovit femenina... y su gato no para de darle consejos de cómo debe tratar de conquistar el mundo. Esto te garantiza horas y horas de eternas carcajadas, pero se aleja profundamente del espíritu del juego. Los personajes la cagaran sin cesar, y serán tan tontos que no serán capaces ni de comer sin desparramarlo todo por el suelo...

## NARRACIÓN PROFUNDA

Terminando ya esta breve sección, sólo has de tener en cuenta para dirigir tus partidas la opinión de tus jugadores. Antes de comenzar una aventura comenta con ellos como les gustaría que ambientarás la partida, y sobre todo, cuanto nivel de absurdismo desean.

## TÚ PAPEL

En un grupo de jugadores del *Rol de los Panchitos*, hay un jugador que tiene potestad sobre los demás, aquel que puede ser sobornado, aquel que gobierna la partida, el Director de Juego. El DJ no tiene un PeJoTa como los demás. En lugar de esto, es él quien construye y planifica el marco de juego en la que los jugadores van a desenvolverse, es el Diox, el creador de todas las partidas. Actúa a través de los PeNeJoTas con los que los PeJoTas hablen, soluciona todas las tiradas y decide que reglas se están aplicando y cuáles no.

Sin duda, el papel de Director de Juego es el más importante y difícil de llevar. Es aquel que tiene que preparar las partidas, ayudar a los jugadores a crear los personajes y desarrollar las acciones de estos a través de la partida. Y por supuesto debe haberse leído el libro básico para comprender y conocer las reglas al dedillo, por lo que antes de empezar deberá haberse familiarizado lo suficiente con el Sistema Ki Vende, aunque podrá modificar lo que considere oportuno antes de comenzar la partida (y en caso que así fuera deberá comunicar previamente a los jugadores).

En eso consiste su labor: conocer las reglas, organizar a los jugadores, narrar la aventura y decidir qué reglas se aplican y cuáles no. Aunque por supuesto, para que todo esto funcione también deberá estar preparado para solventar cualquier disputa que pueda surgir a lo largo del juego. Sé consecuente, ciñete a las reglas si es necesario, se imparcial, pero sobre todo, justo.

## DIRIGIENDO UNA PARTIDA

Cuando decides actuar como Director de Juego surge la necesidad de narrar una historia en el juego. Las partidas, se estructuran en capítulos, escenas, historia y crónica. Una escena de una historia es un momento de la aventura, un fragmento importante que ayuda a continuar la misma. Una historia es la suma de las escenas que tus jugadores han emprendido con los mismos personajes, normalmente encaminada a lograr un objetivo o meta como destruir el objeto único, encontrar el artefacto mágico que te cagas perdido en la Montaña Solita, etcétera. Cada escena se centra en un momento de la aventura lo suficiente significativo como para que los PeJoTas deban intervenir (un ataque, convencer a un señor orco de que su novia es fea, etc.). Cada escena concluida nos aproxima más al final de la aventura, construida a partir de la unión repetida de escenas.

## CREACIÓN DE HISTORIAS

Vayamos directos al grano y dejémonos de monsergas sobre el Director de Juego. Tú quieres saber de qué se componen las historias. Para comenzar piensa que este es un juego de humor, y la narración de un objetivo a largo plazo puede resultar demasiado tediosa para tus jugadores, por lo que muchos querrán jugar únicamente escenas sueltas no relacionadas entre sí, es decir, una aventura detrás de otra sin que tengan ningún tipo de lazo argumental.

Se práctico. Existen cientos de partidas para juegos ambientados en la tierra de Tolkien. Tan sólo coge el cristal de absurdismo que hayas creado y adelante. Parodia, construye y crea.

Para crear una partida sólo necesitas un objetivo y una serie de sucesos y/o eventos que construyen una aventura. Cojamos como ejemplo la "Compra del Parlantirín".

## EJEMPLO DE AVENTURA

Todas las aventuras suelen tener una introducción, algo que ponga a los jugadores en escena para comenzar a interpretar. En el caso de la aventura *Compra del Parlantirín* es la siguiente.

### Introducción

La introducción mete a los jugadores en vereda en lugar en concreto. Es ideal para que los jugadores se conozcan entre sí, hagan un poco el idiota e interpreten para echarse unas risas. En este caso, los PeJoTas están en Brie disfrutando de un bonito estristis.

"Es una tarde lluviosa. Y en Brie reina la tranquilidad. La mayor parte de los aldeanos se hayan refugiados en casa o en el Poni Montador XX Club disfrutando de la actuación de la nueva chica, la humana Tia Wenorra, una chica que proviene de las Tierras Chovinistas. Vosotros estáis en el local, disfrutando del momento tomando unas copichuelas con los amigos. Todos sois viejos conocidos y estáis en el lugar de la posada porque... leñes, es que no

hay nada mejor que hacer...".

Tras la introducción se requiere un gancho, algo que llame la atención lo suficiente a los jugadores para sumergirse en la trama de la aventura, aquello que has pensado previamente, el objetivo de la aventura... ¿Por qué haces primero la introducción sin haber pensado antes en un objetivo para la aventura?

## GANCHO

"De pronto la puerta del local se abre de par en par. El portazo ha sido tan fuerte que esta sale de sus goznes y cae encima del tipo que ha abierto la puerta. Tras conseguir incorporarse..."

En algunas ocasiones debes exigir tiradas a los jugadores. Ten en cuenta que todos los PeJoTas son blandengues, débiles, torpes, cortos y tontos. ¿Qué quieren hacer una acción ligeramente fuera de lo común que no sea hablar? Hazles tirar contra una dificultad base. ¿Qué quieren por ejemplo, levantar la puerta que ha caído sobre Salfumán (el tipo que ha abierto antes la puerta)? Qué tiren una tirada de Potra de Físicos contra dificultad 22, por ejemplo.

"Tras esto, el recién llegado, un hombre de barba blanca, apoyado en un bastón... Salfumán, os dice: Gracias, que caída más tonta. -De pronto toda la gente que hay en la posada se aparta de él. ¡Dios! , un mago, uno de esos que trae la desgracia. Tras ver que sois los únicos que no os alejáis de él se vuelve a dirigir a vosotros: —Vaya, buscaba gente valiente como vosotros para una misión importante. Os estaría muy agradecido si aceptáis, ¿estáis conformes?—".

## ARGUMENTO

Ya has presentado la aventura a tus jugadores. Ya saben de que va el asunto. Ahora llega el momento de desarrollar la idea base del argumento, el motivo por el que los jugadores viajaran.

Argumento de *Compra del Parlantirín*. El argumento de la aventura a modo de ejemplo es muy fácil. Salfumán ha oído que la tienda Fragol, (situada en lo alto de la cima de los Ventorros) va a abrir sus puertas en la temporada de rebajas, y le interesa mucho un Parlantirín (objeto mítico transmisor usado por los Sith...er... Zauron), que esta de oferta este mes (ha visto los folletos publicitarios, le dejaron uno en el buzón de la Torre de Ortherach). Esta dispuesto a pagar a alguien para que vaya a por el objeto y se lo traiga, pues conoce los peligros de las rebajas en aquel lugar: orcas salvajes entrando en la tienda al unisono para comprar como posesas, Trollas (las hembras de los Trolls) luchando por ropa de marca, etc. Todo un reto. Quién mejor que los aguerridos y valientes PeJoTas. ¿El precio a pagar a los jugadores? Dependerá del director de juego.

Ese sería el argumento base. Y a partir de ahí el director de juego crea una serie de escenas hasta llegar al climax de la partida.

## ESCENARIOS

Los escenarios, aquellos fragmentos de aventuras que forman una historia, pueden ser de varios tipos.

**Combate:** Puedes preparar escenas de combate para un momento de la aventura. *Ejemplo:* Al salir de la taberna, después de hablar con Salfumán, los PeJoTas son asaltados por el segurata del Pub, porque piensa que uno de ellos se ha ido sin pagar, y sin mediar palabras le ataca con un palo.

**Misterio:** Puede haber momentos en los que los jugadores lleguen a un lugar y se topen de buenas a primeras con un misterio o un enigma que tengan que solucionar que solventar para poder continuar con su viaje. *Ejemplo:* Cuando por fin llegan a la Cima de los Ventorros hay una parada de bus que lleva directamente a la tienda de electrodomésticos Fragol. Pero cuando llega el autobús el conductor que es muy cachondo les dice que no les dejará subir si no aciertan una adivinanza... de lo más ridículo que se te ocurra (si las rosas son rojas, y el clavel es blanco, ¿de qué color es una camiseta echa con flores rosas y claveles? Pues rojiblanca.... Puedes exigir a tus jugadores tiradas de corto, o de potra mental.

**Escollo:** A veces los PeJoTas se encontrarán situaciones que la espada no será capaz de resolver, algo que pondrá a prueba sus dotes de iniciativa para tratar de superar una situación que les impide alcanzar su objetivo. *Ejemplo:* Ya por fin en la cima de los ventorros, deben entrar en la tienda, pero hay un letrero que dice: "Elfos, Jovits, Humanos y Enanos ¡No, Gracias!". ¿Qué significará ese extraño cartel? Posiblemente tus PeJoTas no sean capaces de descifrar el significado de palabras tan místicas, por lo que un Troll con gorrita de segurata les ejetará de un mazazo en el culo nada más poner un pie en la tienda. ¿Cómo coño vamos a entrar muchachos?

**Conflicto:** En algunas ocasiones los jugadores pueden encontrarse en situaciones tensas cuando se les plantea una posible lucha con algún PeNeJoTa por tener los mismos objetivos que ellos. *Ejemplo:* Una vez solventado el problema de la entrada los jugadores han conseguido localizar la sección donde venden los móviles pringados, pero... ¡¡el último está en manos de una Trolla que está discutiendo con un dragón sobre quién se lo va a llevar!! ¿Qué harán los jugadores?

**Información:** Puede haber escenas que sirven sencillamente para dar información. Como una escena en la que el dependiente de la tienda Fragol les cuenta que en realidad la Trolla y la dragón están discutiendo por un móvil de peluche, o cuando un PeNeJoTa les cuenta el objetivo de una misión. Estos momentos de la historia son ideales para interpretar y hacer un poco el moña.

**Entre PeNeJoTas anda el Juego:** Algunas escenas se centran en uno o más PeNeJotas y permite conocerlos mejor y hablar con ellos, bien sea para conseguir información, o simplemente para echarse unas risas. *Ejemplo:* Tras tener el Parlantirín en la mano resulta que los GT (Gourmet Tickets) no

valen en la tienda, sino que aquí se utilizan los OGT (Orco Gourmet Tickets), y los GT's de los jugadores no tienen validez. La orca dependiente se saca los mocos y los pega en la maquina registradora... ¿me lo pagáis en carne wapos?

**Cachondeo, Cachondeo:** Algunas escenas (o todas...según se mire) sólo serán creadas para que los jugadores se echen unas buenas risas contigo a través de momentos inolvidables. Proporciona un kit-kat perfecto para reflexión.

**The End:** Representa el final de la aventura, donde los PeJoTas hacen balance de lo conseguido (o no) de la historia.

## EXPERIENCIA, DE CASA TARRADELLAS

Y para terminar, todos los PeJoTas al finalizar la aventura querrán sus puntos de experiencia, aquello que les hace más tochos y poderosos contra las fuerzas pringadas. Pues aquí, aunque te cueste creerlo, estos puntos no existen. Los jugadores acumulan puntos de tonterías (pt's) que les sirve para desnivelar la ficha y bajar un nivel. Normalmente estos pt's se conceden por pifias, chorradas y buena interpretación... ¿no esperarás que un PeJoTa gane pt's matando bixos verdad? Decide tú cuando los PeJoTas han hecho suficientes pifias, chorradas y demás para incrementar su desnivel. Aunque, si quieres conocer como otorgar pt's según el *Sistema Ki Vende* no te pierdas la *Pantalla de Enmedio*, de próxima publicación (jejejej comprar, comprar, comprar).



# EL ROL DE LOS PANCHITOS

Nombre Del Personaje:

Nombre Del Jugador:

Profesión:

Desnivel:

Raza:

Clase Desnivel:

## LISTA DE MOTES

## TIRADA DE POTRA

	Mod P.Base	Mod Varios	Total
P. Física			
P. Mágica			
P. Mental			

P. Base			
---------	--	--	--

## ATRIBUTOS

	Mod Raza	Mod Atrib	Total
Bla:			
Cor:			
Deb:			
Feo:			
Ton:			
Tor:			

## PUNTOS DE VIDA

Mod Débil	+	Puntos Vida	=	Total Actuales

## EQUIPO

Armadura	Tipo de Armadura
Penalizador	Defensa
Límite Total	Límite Actual

Escudo	Tipo de Armadura
Defensa	
Límite Total	Límite Actual

## ARMAS

Nombre	Alcance
Daño	Bonificador Precision
Tamaño	Especial

Nombre	Alcance
Daño	Bonificador Precision
Tamaño	Especial

Potra Base P.Lado Chungo Mod Tor Mod Vario Total

SQTPQLMNMD:					
-------------	--	--	--	--	--

	Inic Profesi	Mod Bla	Mod Varios	Total
--	--------------	---------	------------	-------

Dar Hostias Arma				
------------------	--	--	--	--

	Inic Profesi	Mod Tor	Mod Varios	Total
--	--------------	---------	------------	-------

Dar Hostias Arco				
------------------	--	--	--	--

		Mod Varios	Total
--	--	------------	-------

Puntos Lado Chungo			
--------------------	--	--	--

Puntos de Vicio			
-----------------	--	--	--

## HABILIDADES

	Atri buto	Mod Atrib	Nivel Hab.	Mod Vario	Nivel Total
Alquimia	Cor				
Bailar	Tor				
Buscar Tesoros	Ton				
Cantar	Ton				
Conocimiento en Geografía	Cor				
Conocimiento en Historia	Cor				
Conocimiento en Magia	Cor				
Conocimiento Naturaleza	Cor				
Cultura Tierra Denmedio	Cor				
Curar	Ton				
Detectar Trampas	Ton				
Diplomacia	Feo				
Equilibrio Sin Plataformas	Tor				
Esconderse	Tor				
Escuchar	Ton				
Etiqueta	Feo				
Evadir Movidas	Bla				
Fardar	Feo				
Hacer Ambrosia	Cor				
Ligar	Feo				
Mentira Cochina	Feo				
Moda	Feo				
Montar en (lo que sea)	Tor				
O. Mundo Circundante	Ton				
Resistir Fatiga	Deb				
Resistir Potingues	Deb				
Resistir Venenos	Deb				
Resistir Enfermedad	Deb				
Resistir El lado Chungo	Ton				
Resistir El Vicio	Cor				
Salir Corriendo	Bla				
Sigilo	Tor				
Supervivencia	Deb				
Tasar lo que valen las Cosas	Cor				
Te Voy a partir la Cara	Bla				
Tirar Flores	Bla				
Trato con Bichos	Cor				



Busca este personaje y muchos más para tus partidas en:  
<http://panchitos.templodehecate.com>

# El Rol de los Panchitos

(Rol de los "Daucano's")

¿Aún no conoces  
"EL SEÑOR DE LOS  
PANCHITOS"?

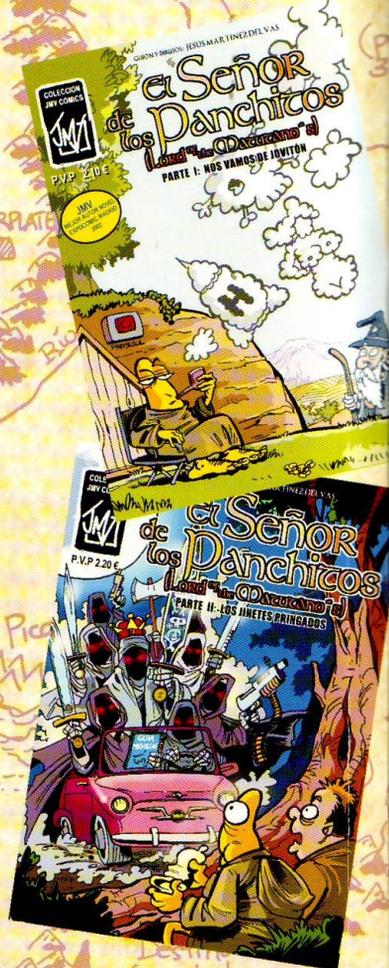
## ¡BIENVENIDOS A LA TIERRA DENMEDIO!

Embárcate en la mayor aventura jamás contada. Una lucha de las torpes fuerzas del bien contra el todopoderoso Zaurón. Adéntrate en la tierra de elfos horteras de Riverplate, lucha contra las terribles fuerzas pringadas de Golfor y vence a los sirvientes del lado oscuro. Acompaña a Tamarit, Bulbo, Frigo y Trancazos en sus aventuras encarnándote en tu propio personaje.

El juego El Rol de los Panchitos te ofrece la oportunidad de sumergirte en la obra cómica de Jesús Martínez del Vas: "El Señor de los Panchitos" y "el Jovit". Ahora tenéis la llave para disfrutar en esta desternillante ambientación e interpretar el papel de cualquier personaje, el único límite será tu propia imaginación. En este libro está todo lo que necesitas para empezar a jugar.

El juego del Rol de los Panchitos incluye:

- Un nuevo sistema de juego completamente nuevo, "El Ki-Vende", utilizando un dado de 30 caras como soporte.
- Toda la geografía de la Tierra Denmedio.
- Ayudas de juego, monstruos, seis profesiones, cuatro razas, y decenas de reglas opcionales.
- Un cómic de 4 páginas y decenas de ilustraciones de JMV, todas ellas inéditas.



**¡BÚSCALOS  
EN TU LIBRERÍA!**

**"EL ROL DE LOS PANCHITOS" INCORPORA  
EL NUEVO SISTEMA DE JUEGO  
"KI VENDE"**

Escaneado por

ANTIGUO

14 de diciembre de 2005

