

LISTAS DE EQUIPO GENERAL

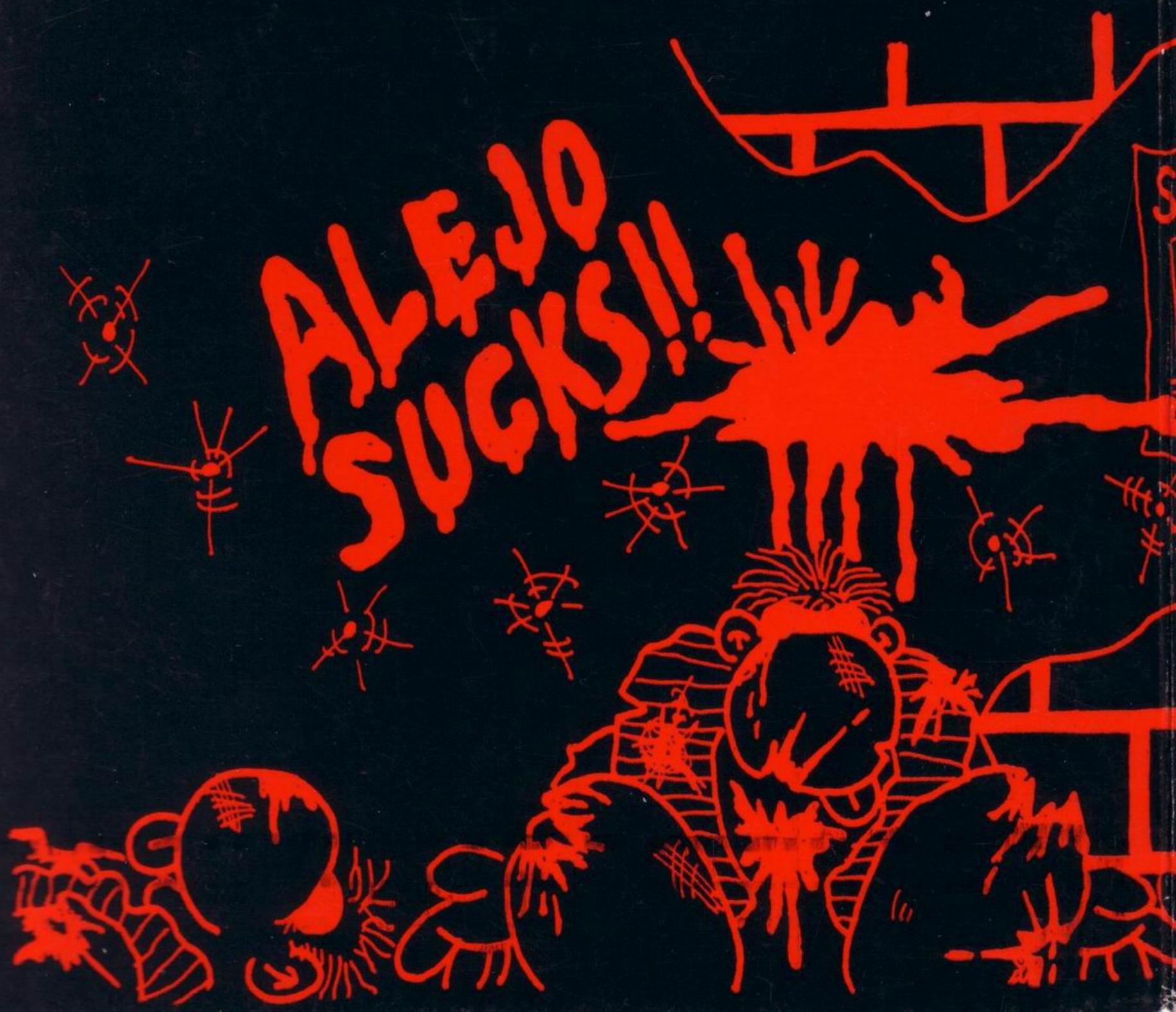
EQUIPO VARIO	PVP	RAR
Kit médico, electrónico o mecánico	300 MD	2
Transmisor portátil	250 MD	2
Visor	850 MD	3
Rastreador	1500 MD	3
Generador holográfico	5000 MD	4
Aparato de test Voip-Pamf	7000 MD	4
ARMADURAS		
Coraza (12 A)	300 MD	4
Chaleco antibalas (12 M)	900 MD	2
Armadura de energía (12 X)	2700 MD	5
VEHICULOS		
Automóvil	20000 MD	2
Motocicleta	6000 MD	2
Autopropulsor	8000 MD	4
Deslizador	30000 MD	3
Guagua	3000 MD	4
Helicóptero	500000 MD	3
MUNICIONES		
Arco/Ballesta (carcaj de 12)	40MD	3
Pistola/Revólver (cargador de 8)	10MD	2
Subfusil (cargador de 30)	10MD	2
Fusil de asalto (cargador de 20)	15MD	2
Escp.corredera (cargador de 8)	15MD	2
Lanzallamas (cargador de 6)	60MD	5
Ametrll. pesada (cinta de 100)	75MD	4

RAREZA

Gran ciudad (varios millones de narizones)	-2
Ciudad mediana (500.000 narizones)	-1
Ciudad pequeña (100.000 narizones)	0
Pueblo (10.000 narizones)	+1
Aldeúcha (menos de 1.000 narizones)	+2

FANHU

EL JUEGO DE ROL



JUNTER

EPICODECADENTE

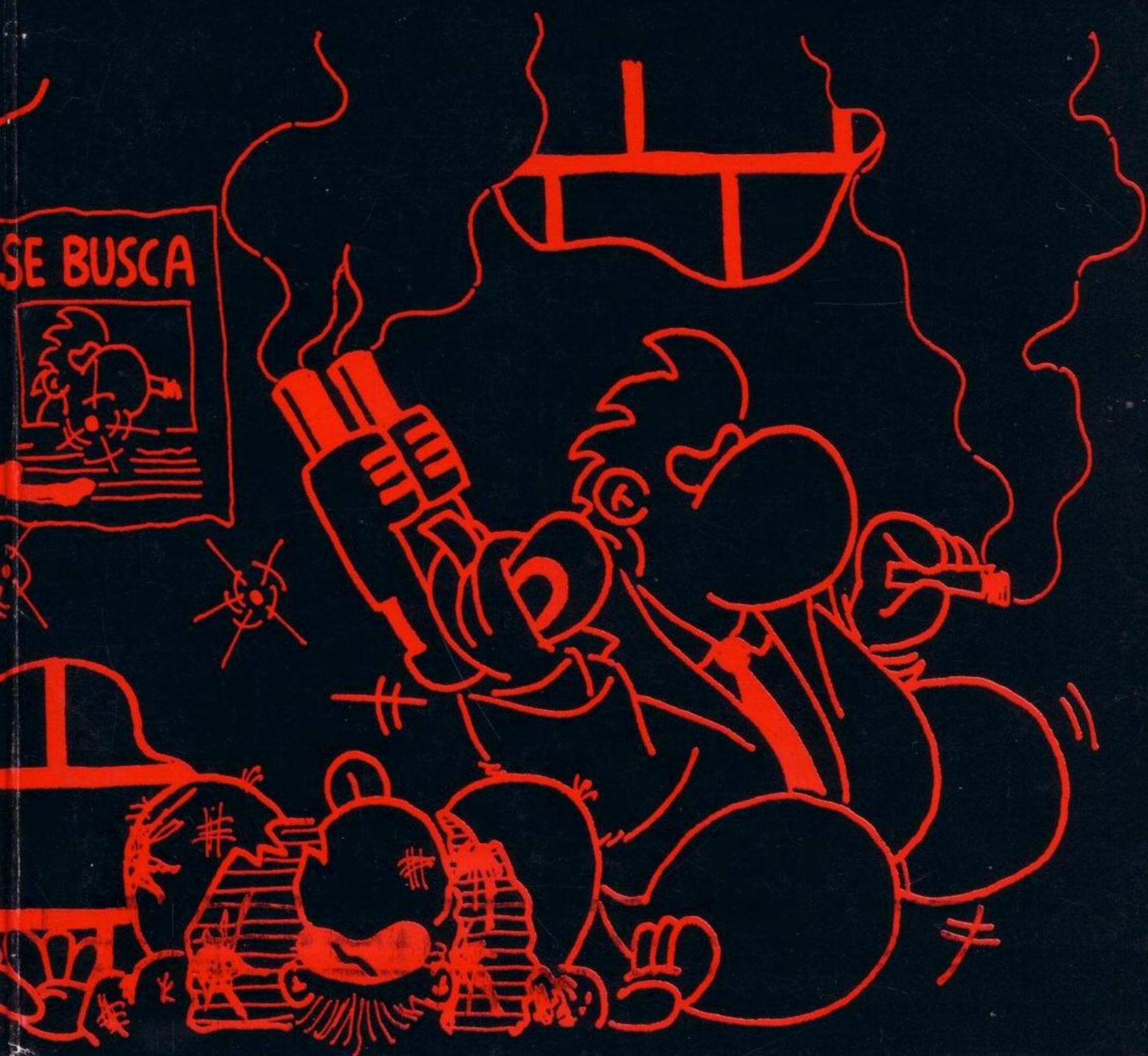


TABLA DE GENERACIÓN DE COMIDA RÁPIDA

Por fin, lo que todos los animadores esperábais. La revolucionaria tabla de generación de comida rápida, un tema hasta ahora injustamente maltratado por la mayoría de juegos de rol.

¿Cuántas partidas se han ido al garete por culpa de este espinoso asunto, que suele generar discusiones irresolubles? ¡Que si yo no telefono, que ya lo hice la semana pasada! ¡Que si a mí no me gustan las alcaparras! ¡Que si pidamos pollo frito, que con este vale de oferta nos sale más a cuenta! ¡Never more, Barrimore!

Sigue estas instrucciones punto por punto y verás cómo todo va como una seda.

1. TIPO DE COMIDA

1D	RESULTADO
1-2	Comida china
3-4	Pizza
5	Porquerías
6	Esperemos media hora más, a que se nos abra el apetito.

3. PIZZA. Tirar 3 ingredientes

1D	RESULTADO
1	Queso (roquefort, doble de mozzarella).
2	Pescado (anchoas, atun).
3	Verde (pimiento, cebolla, aceitunas).
4	Embutido (jamón, chorizo, bacon).
5	Carne (salchicha, ternera).
6	Marranadas (alcaparras, piña, guindillas).

5. ¿QUIÉN LO PIDE?

Todos los jugadores hacen una competición de los reflejos de sus narizones. Quien obtenga la puntuación más baja, es el encargado de telefonar o ir a por la cena. El animador, por supuesto, queda exento de estos deberes, que ya bastante tiene con aguantaros a todos.

2. COMIDA CHINA. Tirar 2 platos

1D	RESULTADO
1	Pollo chop suei.
2	Cerdo chop suei.
3	Ternera chop suei.
4	Pato chop suei.
5	Verdura chop suei.
6	Tirar otra vez añadiendo otra ración de chop suei.

4. PORQUERÍAS. Tirar 1 opción

1D	RESULTADO
1	Pollo frito por correo.
2	Trotilla de patata.
3	Entrepanes variados.
4	Bareto cutre (calamareses, armóndigas, concretas...).
5	Cacaburger.
6	Panchitos varios (piltrachos alcahueses, gominolas...).

ATRIBUTOS Y HABILIDADES

COMBATE Art. Marciales Defensa Maestría	DISPARO Arrojar Explosivos Precisión	MÚSCULOS Atletismo Nadar Montar	REFLEJOS Manitas Sigilo Conducir
NEURONAS Investigar Medicina Culturilla	AGALLAS Callejear Intimidar Crimen	CARISMA Comecocos Farolear Idiomas	EMPATÍA Observar Psicología Talento

PODERES Y/O TRUCOS

Combate Absorción 6 Armadura 6 Toque 6	Disparo Control 6 Rayo 4 Visión de rayos X 4
Músculos Autonomía 6 Regeneración 8 Resistencia 4/10	Reflejos Plasticidad 4 Supermovimiento 4 Trepamuros 4
Neuronas Campo de fuerza 4 Curación 4 Invisibilidad 8	Agallas Incorporeidad 6 Multiformidad 4 Teleportación 6
Carisma Control mental 6 Ilusión 4 Telepatía 4	Empatía Detección 4 Sonar-Radar 4 Telekinesis 6

NIVELES DE DIFICULTAD

CHUPAO	4	CHUNGO	18
FACIL	8	MUY CHUNGO	26
NORMAL	12	ESTUPIDO	36 ó +

ÉXITOS

DIFERENCIA POR LA QUE SE SUPERA LA TIRADA:

0 a 7	Bah
8 a 16	Yipe
17 ó +	Yuju

- **Bah:** En acciones normales. El narizón tiene un éxito potable, pero tampoco es como para ponerse a cantar.

En tortas. El atacante impacta, sin más.

- **Yipe:** En acciones normales. El narizón tiene un éxito considerable, obteniendo un efecto positivo adicional que no se esperaba.

En tortas. El narizón impacta y además consigue una ventaja extra, como elegir la localización del impacto, derribar al oponente, etc.

- **Yuju:** En acciones normales. El narizón tiene un éxito rotundo y además obtiene un gran, gran, gran y vistoso efecto positivo adicional, quedando como un señor.

En tortas. El narizón impacta y además consigue una ventaja extra decisiva, como dejar aturdido al contrincante, hacer que se le caiga el arma, etc.

FIASCOS

DIFERENCIA POR LA QUE SE FALLA LA TIRADA:

1 a 8	Uf
9 a 17	Ouch
18 ó +	Argh

- **Uf:** En acciones normales. El narizón no consigue lo que estaba intentando, pero tampoco hay que montar un drama.

En tortas. El narizón falla su ataque, sin más zarandajas.

- **Ouch:** En acciones normales. El narizón no sólo mete la gamba; además obtiene un efecto negativo adicional que no se esperaba. Bueno, podría ser peor...

En tortas. El narizón falla su ataque y además sufre una penalización adicional, como caerse, encasquillar el arma, etc.

- **Argh:** En acciones normales. El narizón fracasa miserablemente y, para colmo, sufre penalidades extras de todos los colores.

En tortas. El narizón falla su ataque y además sufre un traspies adicional considerable, como que se le rompa el arma, se impacte a sí mismo, etc.

DISPARO

Distancia hasta el blanco

Menor que el alcance del arma

Dentro del alcance del arma

Mayor que el alcance del arma

Dificultad

Fácil

Normal

Chungo

COMBATES

Tipo de arma Destreza

-Desarmado o 3
con arma corta

-Con arma larga 4

-Con arma enorme 5

DESVIOS DE PROYECTILES

1-2 Se queda corto 1D de metros.

3 Se desvía hacia la derecha 1D de metros.

4 Se desvía hacia la izquierda 1D de metros.

5-6 Se pasa de largo 1D de metros.

ACCIDENTES

-Ser atropellado por una bici, chocar contra la parada de una frutería, caerse de la silla: **1D**

-Ser atropellado por una moto, chocar contra una boca de incendios, caerse de la mesa: **3D**

-Ser atropellado por un coche, chocar contra un muro, caerse rodando escaleras abajo: **6D**

-Ser atropellado por el transiberiano, chocar contra otro coche que va a toda pastilla, caerse de un ático: **12D**

-Ser atropellado por un boeing 747, chocar contra un boeing 747, caerse de un boeing 747 en pleno vuelo: **24D**

-Ser atropellado por un meteorito, chocar contra un misil polaris, caerse sobre una bomba H: **48D**

NOTA: En el caso de las colisiones vehiculares, los ocupantes sólo recibirán las pupas que excedan la protección del vehículo.

PÁNICO Y PUPA MENTAL

FALLO

EFECTO

8 ó menos

Cagarrinas: El narizón huye escagarrinado o queda paralizado 1D asaltos, a su elección.

9 a 17

Histeria: El narizón, presa del pánico, hará lo que le permita salvar el pellejo más rápidamente (a criterio del animador), aunque tenga que saltar por la ventana, usar a la abuela como parapeto u otras demostraciones de mala educación.

18 ó más

Catatonía: El narizón entra en estado de shock durante 1D días, tras los cuales deberá adquirir fobias y/o paranoias de la tabla de taras (ver el capítulo de creación de personajes) por valor de 1D puntos. Evidentemente, estas fobias y/o paranoias deben estar relacionadas con lo que las ha provocado y los puntos ganados por su adquisición se pierden y no pueden aprovecharse para nada.

ARMAS DE COMBATE

Arma	DES	PUP	PVP	RAR
Armas cortas	3	1	50MD	2
Arma largas	4	2	150MD	3
Armas enormes	5	3	450MD	4

ARMAS DE DISPARO

Arma	ALC	CAR	CAF	PUP	PVP	RAR
Arco/Ballesta	20-40	—	1	3D	600MD	3
Pistola/Revólver	5-10	8	1	3D	450MD	2
Subfusil	10-20	30	3/12	2D	600MD	2
Fusil de asalto	30-60	20	3/8	4D	1000MD	2
Escp. corredera	5-10	8	2/8	4D	600MD	2
Lanzallamas	5-10	6	1	5D	2000MD	5
Ametrll. pesada	30-60	100	3/12	5D	3000MD	4
Lanzagranadas	10-20	4	1	8D	800MD	4