

iPaparazzi!

EL JUEGO DE ROL CHASCARRILLERO DE MARUJEO



Que puntos

iPaparazzi!

EL JUEGO DE ROL CHASCARRILLERO DE MARUJEO



Quepantos

Papapapazzi

EL JUEGO DE ROL CHASCARRILLERO DE MARUJEJO



Depósito Legal: B28266-2003 ISBN: 84-95949-73-3

BREVE NOTA SOBRE EL SISTEMA

En este juego hemos usado un sistema basado en el D20 (o dado de veinte caras, también conocido como el que siempre rueda hasta caerse de la mesa) porque es el dado que tenía más a mano. Esto no debe entenderse como que el juego es compatible con el Sistema D20 (¡Oh, cielos! ¡Un fotógrafo de nivel 16!). Así pues, no necesitáis nada más que este librito para jugar. Si os gastáis la pasta en otros manuales, es cosa vuestra. Mi recomendación es que ahorréis y hagáis un donativo al autor!

AUTOR RAFA CAMA (Grupo G4)
COLABORACIÓN ESTELAR PACO AGENJO
FOTOGRAFÍA MANOLO CAROT (MAN)
ARCHIVOS IVÁN CAÑIZARES
DOCUMENTACIÓN SERGIO SÁNCHEZ

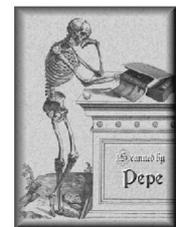


Este juego está dedicado a Marisol, para no perder la costumbre, y esperando que sí que llegue a leérselo esta vez.
También está dedicado a Silvia, para que no sienta envidia de Marisol, que luego las broncas me las llevo yo.
Y por supuesto, a Mikel Medina, a Pablo Palmier y Samuel Ramírez, mis compañeros del Grupo G4.

Y un saludo friki a los habituales de jornadas, quedadas y listas de correo, especialmente a Víctor Saboya, Paco Agenjo, Patrick Frisch, Hassan, Marce Andrade, Mario Magallanes, Rubén Astudillo, Oscar Campos, Sergio Sánchez, Iván Cañizares, Juan Carlos Herreros, Antonio Marchena, y demás gente de mal vivir.

!Para saber cómo realizar estos donativos, enviad un mail a rafa@quepunto.net. También podéis escribir para hacer comentarios sobre el juego (aunque sean hirientes), o en el caso de las mujeres, para concertar citas.

Quepuntoes
<http://www.quepunto.net>





vivimos en un mundo enfermo. Un mundo en el que gran parte de la población está más interesada en saber quién se ha liado con tal famosillo, que en el hecho de que varias especies estén en peligro de extinción. Un mundo en que la gente prefiere leer una revista del corazón a un buen libro. En el que la cultura es algo propio de *snoobs*.

Afortunadamente, nosotros, los jugadores de rol, somos más inteligentes. No nos dejamos engañar por el canto de sirenas de paparazzis y demás gentes de mal vivir. No vemos los programas del corazón, aborrecemos los reality shows, y preferimos dedicarnos a nuestras partidas repletas de creatividad, a leer la última novela de Terry Pratchett, o a enfrascarnos en interesantísimos debates en nuestra lista de correo favorita.

Y una leche.

Yo he tenido interesantísimos debates en jornadas sobre la última edición de Gran Hermano. He conocido roleros con un conocimiento de la basurilla televisiva que dejaba en paños menores a algunos contertulios de CM. Así que seamos sinceros:

TODOS SOMOS UNOS MARUJOS

Bueno, sí, por supuesto que tú, lector, eres la excepción que confirma la regla. Jamás se me ocurriría dudarle. Pero menos tú, todos.

Así que ya está bien de disimular. Afrontémoslo con valentía. Salgamos del armario, ahora que está de moda, y proclamémoslo a los cuatro vientos. Pero bueno, quizás a alguno le resulte duro. De ahí la razón de ser de *Paparazzi, el Juego de Rol*. Planteémoslo así. ¿Cuál es el principal objetivo de este juego de rol?

No es, aunque pueda parecerlo, pasar una tarde divertida y llena de risas con unos cuantos amigos. Eso es sólo un beneficio añadido.

Tampoco es, aunque por escaso margen, el engordar mi cuenta corriente con los derechos de autor (por cierto, se aceptan donativos).

No. El principal objetivo de *Paparazzi*, lo que lo convierte realmente en un juego que merece la pena tener, es servir de excusa para ser un/a marujo/a.

A partir de ahora, podréis ver los programas más rosa sin avergonzaros. Sin tener que disimular, o fingir desconocimiento. Podréis ser unos/as marujos/as orgullosos. ¿Cómo es esto posible? Echemos un vistazo al siguiente diálogo escuchado en unas jornadas, dos semanas después de la publicación de este juego, y que reproducimos aquí gracias a nuestros poderes de precognición:

ROLERO 1: Pues ayer me quedé en casa viendo "Líos y Amorios".

ROLERO 2: ¡Pero tío! ¡No me digas que ves programas de marujejo! Mira que has caído bajo.

ROLERO 1 (mostrando su ejemplar de *Paparazzi*): No, hombre, veo esos programas para coger ideas para mi campaña de *Paparazzi, el Juego de Rol*.

ROLERO 2: ¿Lo qué?

ROLERO 1: *Paparazzi*. Un juego en el que se parodia cruelmente todo ese submundo cultural del que nosotros, por supuesto, no formamos parte.

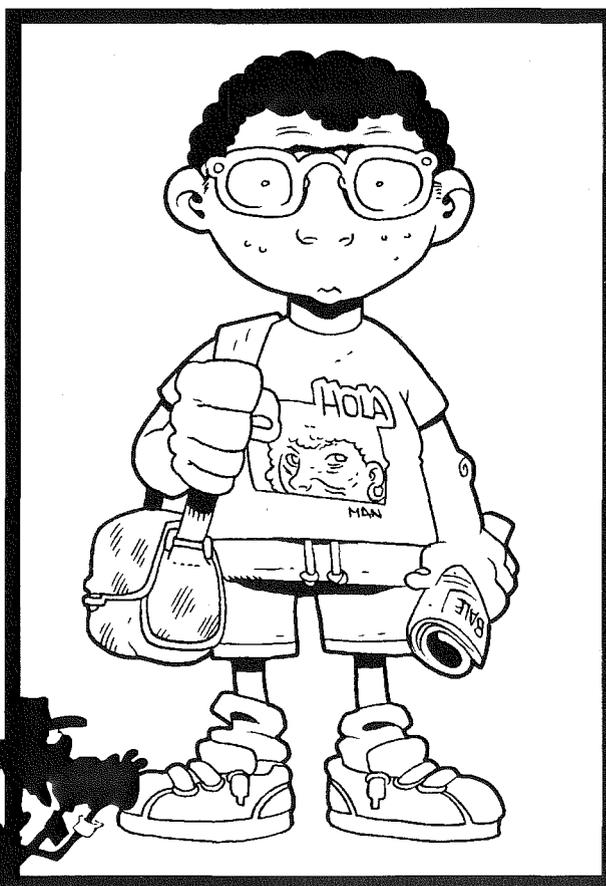
ROLERO 2: ¡Que guay! Creo que me lo voy a pillar. (Además, en el último programa de "Con M de Mañana" salían unas cuantas historias que pueden quedar geniales en una partida).

A partir de ese momento, el Rolero 2 ya no tendrá que ocultar su afición por la prensa rosa. Es más, podrá decir que la lee para poder parodiarla y burlarse de ella.

Bien, como íbamos diciendo, la sola posesión de un ejemplar de *Paparazzi* ya nos da un servicio que convierte su compra en una buena inversión, como espero que haya quedado claro.

Pero ya que te lo has comprado, ¿por qué no aprovechas para echar unas partidillas? Esto es lo que encontrarás en *Paparazzi, el Juego de Rol*:

- ▲ Una explicación de qué es un juego de rol, para que nadie lo confunda con el parchís.
- ▲ Un sistema de creación de personajes muy sencillo y versátil. De hecho, en realidad hay varios sistemas de creación de personajes para que elijáis el que preferáis. Aleatorios, por puntos, mixtos, etc. Que no nos hemos privado de nada, vaya.
- ▲ Un reglamento más sencillo aún. Tanto, que casi da vergüenza.
- ▲ Ventajas y defectos, como en los juegos "serios y profundos".
- ▲ Una ambientación que va de lo realista a lo absurdo con una facilidad tremenda, en proporción directa a la inestabilidad mental del autor (que acepta donativos, os recuerdo).
- ▲ Un montón de personajes no jugadores, cada uno de los cuales puede ser una fuente para una partida.
- ▲ Una aventurilla para ver las posibilidades del juego.
- ▲ Chistes malos, si sobreviven a la corrección de estilo.
- ▲ Reglas para hacer a *Paparazzi* compatible con *Rolemaster* y sus suplementos. [Nota interna: Hablar urgentemente con Rafa y decirle que deje el alcohol. Borrar esto antes de enviar el libro a imprenta]



Introducción

Vamos pues al asunto. Empecemos con algo de información para aquellos que se hayan comprado este juego porque era baratillo y así se podrían enterar de una vez por todas qué es un juego de rol de esos. Los jugadores veteranos pueden saltarse esta sección.

¿Qué es un juego de rol?

La verdad es que es algo más fácil de jugar que de explicar cómo se juega. Pero vamos a intentarlo, que no se diga.

Un juego de rol es un juego de mesa, como el parchís o la oca, pero en el que no hay tablero. Se juega en una mesa para estar cómodamente sentados y tener un sitio donde tirar los dados.

El objetivo del juego es interpretar a un personaje, que se va a ver envuelto en todo tipo de historias. Así pues, cada jugador tiene un personaje asignado, que en su encarnación básica es una hoja de papel en la que están anotados una serie de valores numéricos que nos dicen cómo es de fuerte, de inteligente, etc.

Los personajes se los crea cada jugador más o menos a su gusto, mediante las reglas de creación de personajes (que en este libro se encuentran en el capítulo siguiente). Así, tu personaje es totalmente diferente del que cualquier otro jugador. Tu personaje será tu otro yo en el juego.

Uno de los jugadores no tendrá personaje. Su misión es mucho más importante. Ser el Director de Juego (Editor en Paparazzi). El Director de Juego es el encargado de ir presentando situaciones a los personajes de los jugadores. Estos reaccionarán, y la historia irá desarrollándose así. Mediante un intercambio verbal. El Director de Juego también se encarga de describir el escenario, y representar al resto de personajes de la historia.

Para que quede más claro, veamos un ejemplillo.

Director de Juego: *Bueno, pues habéis llegado a la Disco donde se celebra la fiesta de Pichín Rabodetoro. Pero hay un portero de los de dos por dos metros, que va pidiendo a todo el mundo su entrada.*

Jugador 1: *¿Nosotros tenemos entrada?*

Director de Juego: *No.*

Jugador 2: *Vale. Me acerco al gorila y le digo: "Hola, amigo."*

Director de Juego (en el papel del portero): *"Entrada, por favor."*

Jugador 2: *Me rebusco en los bolsillos, y luego digo: "Vaya, me la he debido dejar en casa."*

Director de Juego: *"Sin entrada no puede pasar."*

Jugador 2: *"Oye, que soy el primo de Pichín. Como se entere de que no me has dejado entrar se va a armar la gorda. Casi podrías darte por despedido."*

Director de Juego: *"Sin entrada no se puede pasar. Apártese, por favor."*

Jugador 1: *Me acerco a los dos y digo: "Espera un momento, creo que mi amigo está un poco confundido. Yo tengo su entrada y la mía. Toma." Y le deslizo un par de billetes de cien euros en la mano.*

Director de Juego (tras tirar unos dados a escondidas): *"Bien, pero aquí sólo hay una entrada."*

Jugador 2: *"¿Cómo habrá podido pasar? Aquí tienes la otra, perdona." Le doy otros doscientos euros.*

Director de Juego: *El gorila se hace a un lado y os franquea el paso con una sonrisa de oreja a oreja.*

Como habréis visto, lo que ha pasado es que el Director de Juego ha planteado una dificultad y los jugadores se lo han curado para sortearla, interpretando a sus personajes.

Antes hemos dicho que en la hoja de personaje hay una serie de valores numéricos que nos indican cómo es de fuerte o de listo el personaje. Estos números no están de adorno. Se usarán cada vez que los personajes intenten algo con una posibilidad de error. Los detalles los veréis más adelante, en el capítulo de resolución de acciones. Normalmente, lo que se hace es tirar un dado y, según la tirada del dado y el valor de la característica a aplicar, el Director de Juego proclama el éxito o fracaso de la acción. El Director de Juego es el juez último y tiene la última palabra.

Y creo que con esto ya está dicho lo más básico. Sólo una cosa más. En un juego de rol no compites con los demás jugadores, ni siquiera con el Director de Juego. El objetivo no es ganar o perder. Es pasar un buen rato contando una historia lo más divertida y entretenida posible.

Si os queda alguna duda (teniendo en cuenta lo bien que me he explicado me sorprendería otra cosa), lo mejor es que terminéis de leer el resto del libro, y el que se decida a hacer de Director de Juego se líe la manta a la cabeza, se coja la aventura del final, y organice una partida.

También podéis ir a algunas jornadas de juegos de rol, si os enteráis de que se celebra alguna cerca de donde vivís. Las jornadas son como ferias donde la gente se reúne a jugar, contar anécdotas, y vacilar de "entendidos". En todas suele haber gente con ganas de dirigir, que os enseñarán a jugar a rol sin ningún problema.

Paparazzi, el Juego de Rol Chascarrillero y de Marujeo

Pasemos a explicar ahora brevemente cuáles son las características de Paparazzi, que lo diferencian del resto de juegos del mundo mundial.

En Paparazzi, los jugadores adoptan el papel de periodistas sin escrúpulos, con ganas de ganar pasta, que en vez de dedicarse a su honorable profesión investigando casos de corrupción, prefieren ganarse la vida averiguando los secretos más íntimos de famosos, famosillos, líos de famosos, etc., etc. Creo que todos sabemos a lo que me refiero.

Obviamente es (o al menos intenta ser) un juego de humor. Dudo que nadie pueda tomarse en serio el mundo de las revistas del corazón.

A los personajes de los jugadores se los llama en Paparazzi Personajes Vividores (PV) o Periodistas.

El Editor (que es como llamamos al Director de Juego) suele iniciar una partida pidiéndoles que averigüen el nombre de la última amante de un famosillo, o que consigan una foto en top less de una modelo, o cosas así. Y los jugadores tienen que buscarse la vida para conseguirlo, o al menos lograr otra exclusiva de igual o mayor valor.

Así dicho, puede parecer un juego bastante limitado. ¡Nada de eso! Hay múltiples posibilidades para llevar a cabo una partida. Veamos algunas:

▲ Los PVs deben infiltrarse como concursantes en Operación Voz de Oro, para poder contar las interioridades de los concursantes. El problema es que seguramente no tendrán demasiada buena voz. ¿Cómo se las ingeniarán?

▲ ¿Podrán descubrir si el lío entre Periquito de la Sierra (el famoso cantautor de setenta y siete años) y Rosa Labiosgruesos (trepa, dieciocho) es un montaje? Quizás tengan que conseguir una copia de las recetas de Viagra que el médico de Periquito ha recetado en los últimos meses.

▲ ¿Es Felipe Pérez en realidad el hijo natural de Felipe Matavacas, el famoso torero? Difícil saberlo, a menos que consigan sangre del diestro para poder hacer un test de paternidad.

¿Queréis más? Compraros una revista y tendréis seguro tres o cuatro ideas para aventuras. Y a veces mucho más absurdas de lo que vosotros mismos podéis llegar a imaginar.

Juego Chascarrillero

Como algunos ya sabréis, una de las tendencias importantes en los Juegos de Rol son los juegos narrativos, en los que se pone un especial énfasis (al menos en teoría) en la profundidad de los personajes y de las historias en contraposición a lo que podríamos decir aspecto más de "juego", reduciendo las tiradas y potenciando la interpretación. En Paparazzi abogamos por algo parecido. Tirar pocos dados, y sólo cuando sea divertido, y centrarnos más en interpretar. Pero lo de profundidad de personajes y de historias, la verdad, nos queda un poco grande. Lo que queremos es echarnos unas risas. Dicho queda.

Creación de personajes

El primer paso que hay que dar antes de jugar una partida de Paparazzi es crear vuestros Personajes Vividores, vuestros "otros yo" imaginarios que vivirán las aventuras que vuestro Editor tenga a bien encomendaros.

Si lo único que queréis es jugar una partida rápida y más o menos improvisada, podéis usar los Personajes Vividores pre-generados que encontraréis al final del libro. Forman un grupo más o menos equilibrado, capaz de sacar adelante cualquier misión.

Pero gran parte de la diversión de los juegos de rol en general y de Paparazzi en particular está en la creación de personajes. En dar vida a vuestro *alter ego*, definiendo cómo es, cuales son sus sueños, sus virtudes, sus defectos, y viendo cómo va evolucionando partida a partida.

Hemos intentado, y esperamos haberlo conseguido, que la creación de personajes sea sencilla y clara. Para ello, hemos puesto muchos ejemplos, incluso de las partes más sencillas de entender. También hemos intentado que haya distintas posibilidades a la hora de crear vuestros personajes, todas ellas compatibles entre sí, de cara a que elijáis la que más os convenga.

Pero será mejor que empecemos ya. Lo único que necesitáis es:

- ▲ Una fotocopia de la Hoja de Periodista
- ▲ Un lápiz
- ▲ Una goma de borrar
- ▲ Algunos dados de 6 y 10 caras

¿Tenéis ya vuestra Hoja de Periodista? Bien, vamos a ir viendo paso a paso las diferentes secciones que encontraremos en ella y cómo rellenarla.

Consejo: Es útil rellenar dos copias de la Hoja de Periodista. Una para vosotros y otra para que el Editor pueda consultar cualquier dato durante la partida.



Paso I: Datos Generales

En esta parte de la Hoja de Periodista tenemos varios datos, por así decirlo, biográficos. Normalmente no tienen influencia en el juego, salvo la de daros unas cuantas claves a la hora de interpretar a vuestro PV. Podéis escogerlas a vuestro gusto. Son las siguientes:

Nombre: Está claro. El nombre de vuestro Periodista o Personaje Vividor.

Jugador: Poned aquí vuestro nombre. Servirá para evitar confusiones a la hora de que el Editor guarde las hojas hasta la siguiente partida.

Edad: Un número entre 20 y 50. Será la edad que tenga vuestro PV.

Estatura: Lo que mide vuestro personaje de alto. Entre 1'20 y 2'00 m. Los valores extremos pueden suponer que el Editor ponga modificadores negativos a algunas tiradas y positivos a otras. Por ejemplo, un personaje de 1'20 tendrá un modificador negativo a la hora de correr, y positivo a la de esconderse.

Peso: Lo que pesa vuestro personaje en kilos. Está claro, ¿no? Vale lo dicho en *Estatura*.

Color de pelo: Ahora puedes elegir ser rubio, moreno, o calvo. A tu elección. También puedes anotar aquí si el personaje lleva el pelo largo, corto, etc.

Color de ojos: También puedes elegirlo, que no se diga. Pero no creas que ser rubio y con ojos azules te va a servir para que el Editor te dé ningún tipo de modificador, ¿eh?

Ejemplo

Bueno, pues vamos a ir creando nuestro primer personaje de Paparazzi, y empezamos escogiendo sus datos generales. Decidimos que se llamará Benito Pocasluces, y tendrá 32 años. Mide 1'75 m. y pesa 92 kilos (sí, tiene algo de sobrepeso). Tiene el pelo castaño, y lo lleva bastante largo. Sus ojos también son castaños.

Anotamos toda esta información en la Hoja de Periodista.

CARNET DE PAPARAZZI	
Nombre	Benito Pocasluces
Jugador	-
Edad	32 años
Estatura	1,75 m
Peso	92 kg
Color de pelo	Castaño, melena
Color de ojos	Castaños

UN JUEGO QUE MERECE LA PENA TENER, LA EXCUSA PARA SER UN/A MARUJO/A

Paso 2: Características

Por **características** entendemos las capacidades innatas del personaje, sus capacidades, por así decirlo, generales. Cómo es de fuerte, de hábil, o de inteligente.

Estas características permanecen invariables durante toda la vida de vuestro personaje, y tienen un valor de entre 3 y 10. Las características de un Personaje Vividor en Paparazzi son las siguientes:

Físico: Representa lo fuerte, ágil y atlético que es el personaje. Sus capacidades atléticas, por decirlo de otra manera.

Destreza: Lo bueno que es realizando tareas que requieran cierta coordinación y aprendizaje, como por ejemplo cambiar el carrete de una cámara de fotos, conducir, etc.

Cerebro: Representa la astucia, la intuición, la inteligencia, etc. Importante para conseguir escribir los artículos sin faltas de ortografía.

Carisma: Mide la capacidad del personaje para caer bien a la gente, seducir, etc. En el carisma influyen tanto el aspecto físico como el carácter, la capacidad de engatusar, etc.

Las cuatro características mencionadas son, todas ellas, importantes para un Paparazzi. Sin embargo, lo más normal es que un personaje sea mejor en algunas que en otras. Pasemos a ver cómo se determinan sus valores. Se puede escoger uno de los tres siguientes métodos:

Sistema por puntos

Con este sistema, cada característica parte de un valor inicial de 3. A continuación, repartiremos entre las cuatro un total de 12 puntos, de acuerdo a la distribución que consideremos oportuna, teniendo en cuenta que ninguna característica puede superar el valor de 10.

Este sistema tiene la ventaja de que podemos determinar con un alto grado de precisión cómo será realmente el personaje, y de que siempre estarán equilibrados sus puntos fuertes y débiles. Por el contrario, la desventaja que tiene es que nunca podremos tener un personaje que sea el mejor en todo, como sí puede ocurrir con los otros dos sistemas que veremos más adelante.

Ejemplo

Seguimos dando forma a Benito, y para calcular sus características usamos el sistema de puntos. Queremos que Benito sea carismático y hábil, así que asignaremos más puntos a Carisma y a Destreza. Tras mucho pensarlo, decidimos repartir así los 12 puntos que tenemos:

Físico: $3 + 2 = 5$

Destreza: $3 + 4 = 7$

Cerebro: $3 + 1 = 4$

Carisma: $3 + 5 = 8$

Con lo que los puntos gastados son: $2 + 4 + 1 + 5 = 12$.

Procedemos a anotar los valores en la Hoja de Periodista::

Características	
FÍSICO	DESTREZA
5	7
CEREBRO	CARISMA
4	8

Sistema aleatorio

Para determinar el valor de las características aleatoriamente, seguiremos el siguiente método:

En primer lugar, tiraremos 4d10 (cuatro dados de 10 caras), anotando el valor de sus tiradas. Repetiremos cualquier tirada inferior a tres.

A continuación, asignaremos el valor de cada una de estas tiradas a cada una de las características, de la manera que prefiramos.

Las ventajas de este método son dos: Por un lado, los personajes tienden a ser un poco mejores que con el sistema por puntos. Por otro, tenemos la posibilidad (aunque pequeña) de conseguir un personaje con un valor de 9 ó 10 en todas las características. Como desventajas, está que tenemos mucha menos capacidad de elección a la hora de conseguir el personaje que realmente queremos, y que puede ser que obtengamos un personaje con unos valores muy pequeños.

Ejemplo

Marisol va a crear también su primer personaje de Paparazzi, y decide calcular sus características por el método aleatorio. Así pues, tira sus 4d10, obteniendo los siguientes resultados: 1, 4, 6, 6. La tirada de 1, al ser menor que 3, la repite, obteniendo un 9. A continuación, reparte los valores entre las cuatro características:

Físico: 6

Destreza: 6

Cerebro: 9

Carisma: 4

Y anota los valores en la Hoja de Periodista:

Características	
FÍSICO	DESTREZA
6	6
CEREBRO	CARISMA
9	4

Sistema mixto

Por fin, tenemos este tercer método para calcular las características, que podríamos decir que es una combinación de los dos anteriores, cogiendo las ventajas de ambos, y compensando sus desventajas en parte.

Como en el sistema por puntos, las cuatro características tendrán un valor inicial de tres, al que luego se repartirán una serie de puntos. Los puntos a repartir se hallan tirando 4d6 (cuatro dados de seis caras) y sumando sus valores.

Una vez más, ninguna característica puede llegar a tener un valor superior a 10 usando este método.

Ejemplo

Paco, a pesar de sus reticencias iniciales (¡un juego sobre el marujeo!), también se ha animado a jugar y está creando su personaje. Como siempre le han gustado los juegos complicados, decide usar el sistema mixto para calcular sus características. Así que tira los 4d6, obteniendo los siguientes resultados: 3, 3, 4, 1. De acuerdo con esto, los puntos a repartir son 11. Le hubiera ido mejor con el sistema por puntos, pero no está mal.

PAPARAZZI EL JUEGO DE ROL CHASCARRILLERO DE MARUJEO

Quiere tener un personaje equilibrado (quizás como compensación al hecho de que él es un poquito desequilibrado en sí mismo), así que los reparte de la siguiente manera:

Físico: $3 + 3 = 6$

Destreza: $3 + 3 = 6$

Cerebro: $3 + 2 = 5$

Carisma: $3 + 3 = 6$

Con lo que los puntos gastados son: $3 + 3 + 2 + 3 = 11$.

Procedemos a anotar los valores en la Hoja de Periodista:

Características	
FÍSICO	DESTREZA
6	6
CEREBRO	CARISMA
5	6

Nota importante

A la hora de crear un personaje, es importante que el proceso cuente con la presencia del Editor. De esta manera evitaremos posibles trampas por parte de los jugadores, y el Editor podrá, a la vez, resolver cualquier duda del jugador.

Paso 3: Habilidades

Las **habilidades** representan las capacidades aprendidas de los personajes. Cómo conducen o cómo sacan una fotografía, por ejemplo. Tienen un valor entre 3 y 20, que se calcula sumando dos valores: el valor de característica y el valor de habilidad. Pasamos a explicar ambos conceptos:

—**Valor de característica:** Cada habilidad depende de una característica (ver paso anterior). Así, por ejemplo, la habilidad Colarse en fiestas depende del Carisma. El valor de característica, como su propio nombre indica, es el valor que tenga el Personaje Vividor en dicha característica. Está claro, ¿no?

—**Valor de habilidad:** Un número entre 0 y 10, que indica el nivel de conocimiento que tiene el personaje en dicha habilidad. Más adelante veremos cómo se determina. Encontrarás las habilidades de Paparazzi en el cuadro anexo.

Una vez más, de cara a dar el mayor número de opciones a los jugadores de Paparazzi, hay dos métodos para determinar las habilidades de tu personaje. Las dos se basan en repartir puntos entre las distintas habilidades, de manera que ninguna tenga más de 10 puntos. Algunas pueden quedar a cero, y con frecuencia quedarán así.

Como también verás, hay espacio para habilidades adicionales. Si algún jugador quiere tener alguna habilidad no contemplada en la lista, el Editor debería permitirselo salvo que fuera demasiado ventajosa para el PV. Simplemente deberá escoger la característica más adecuada.

La diferencia entre los dos sistemas es el número de puntos que se reparten. Si preferís un sistema por puntos puro y duro, reparte 40 puntos entre las diferentes habilidades. Si prefieres un sistema mixto, en el que el azar tenga algo que ver, tira 4d10, y súmale 20.

Cada punto gastado equivale a un punto de valor de habilidad. Veamos un par de ejemplos.

▲ **Abrir cerraduras (Destreza).** Puertas, cajas fuertes, nada se resiste a un Personaje con puntuación alta en esta habilidad, cuyo uso es un poco ilegal, todo hay que decirlo.

▲ **Camuflaje (Destreza).** Otra habilidad imprescindible para un buen paparazzi. Es la capacidad de confundirse con el entorno para pasar desapercibido.

▲ **Colarse en fiestas (Carisma).** Esta es una habilidad fundamental, que sirve, como su propio nombre indica, para acceder a fiestas a las que no has sido invitado, a base de echarle morro y comerle el tarro al portero. Si se falla, habrá que recurrir a otros caminos más complicados. Las fiestas son algo muy importante en Paparazzi, dado que se suelen escuchar rumores interesantes, o conocer gente que puede resultar útil más adelante.

▲ **Conducir (Destreza).** Coches, motoras, motos acuáticas... lo que sea preciso para no perder de vista a nuestros famosos.

▲ **Contactos (Carisma).** Esta habilidad representa la gente que puede conocer el Periodista antes de comenzar el juego. Su uso es más o menos el siguiente. Imaginemos que está investigando un rumor sobre un cantante. Una tirada exitosa de contactos significaría, por ejemplo, que conoce a alguien dentro de la discográfica para la que trabaja.

▲ **Correr (Físico).** Sirve para: escapar de perros adiestrados o guardaespaldas con malas pulgas, no perder de vista a un famoso que huye, etc.

▲ **Derecho (Cerebro).** Imprescindible para salir con bien de demandas, arrestos por conducir de noche con las luces apagadas, etc.

▲ **Detective (Cerebro).** Implica cosas como averiguar el lugar de veraneo de un actor a partir de su lista de compra, encontrar huellas dactilares del amante secreto de una tonadillera, o utilizar un escáner para pinchar su móvil.

▲ **Falsificar (Destreza).** Sirve para "conseguir" desde una invitación a una cena, hasta un carnet de instalador de butano, por poner dos ejemplos.

▲ **Fotografía (Destreza).** Una vez tienes al famoso donde querías, esta habilidad te servirá para inmortalizar el momento y obtener tu recompensa.

▲ **Informática (Cerebro).** Muy útil cuando tienes acceso al ordenador de un famoso. Con esta habilidad puedes entrar en su correo electrónico, por ejemplo.

▲ **Juegos de cama (Físico).** Cuando has seducido a alguien, pero aún se resiste a contarte algo, un uso exitoso de esta habilidad puede ser la llave (aparte de pasar un buen rato). Eso sí, un fallo puede tener consecuencias catastróficas, sobre todo si se corre la voz.

▲ **Nadar (Físico).** Muy útil cuando no hay presupuesto para una lancha motora, o cuando te caes de una moto acuática. Dada la afición de los famosos a estar en un yate, no deberías subestimarla.

▲ **Pelea (Físico).** Por desgracia, puede llegar a ser necesaria. Sirve para librarse de competidores, gorilas, matones, etc. Lo malo es que los matones suelen tener altas puntuaciones en esta habilidad.

▲ **Periodismo (Cerebro).** Tener una noticia no es suficiente para alcanzar el éxito en la profesión. También es importante darle un redactado adecuado para que tenga el mayor impacto posible. Para eso sirve esta habilidad.

▲ **Reconocer famoso (Cerebro).** Esta habilidad sirve para evitar que estemos en una playa y no nos demos cuenta de que la chica que está en top less a nuestro lado es la actriz de moda.

▲ **Saltar (Físico).** Incluye saltar vallas, trepar a balcones, y demás acciones "acrobáticas".

▲ **Seducir (Carisma).** Otra habilidad muy interesante para un Periodista, que le puede ayudar a sonsacar información a alguien. Sólo se puede usar con las personas adecuadas de acuerdo al sexo y orientación del Periodista, es decir, que un periodista varón heterosexual sólo puede intentar seducir a mujeres. Sólo se puede tener orientación bisexual si se escoge como Ventaja.

▲ **Sobornar (Carisma).** Cuando la seducción no funciona, el arte del soborno puede ser especialmente útil, sobre todo con empleados de hotel, camareros, etc.

▲ **Teatro (Carisma).** Muy útil para hacerse pasar por peluquero, camarero, o cualquier otra identidad que permita al Periodista acercarse a su objetivo.

UN JUEGO QUE MERECE LA PENA TENER, LA EXCUSA PARA SER UN/A MARUJO/A

Ejemplo 1

Seguimos con Benito. Ha llegado el momento de calcular sus habilidades. Vamos a calcularlas repartiendo 40 puntos entre las características. Tras mucho pensar, adoptamos la siguiente decisión:

- Abrir cerraduras: 2
- Colarse en fiestas: 3
- Conducir: 2
- Contactos: 6
- Detective: 3
- Fotografía: 3
- Juegos de cama: 10 (como se puede ver, tenemos una idea muy clara de cómo queremos que sea el personaje)
- Reconocer famoso: 4
- Seducir: 4 (sí, desde luego tenemos una idea clara)
- Pilotar helicóptero: 3 (éste fue un capricho de última hora, pero como el Editor nos dio permiso, pues aquí está).

$$2 + 3 + 2 + 6 + 3 + 3 + 10 + 4 + 4 + 3 = 40.$$

Así, pues, anotamos los valores de las características y los asignados a las habilidades en la hoja de personaje:

Nombre	_____	Ventajas	_____
Jugador	_____	Defectos	_____
Edad	_____		
Estatura	_____		
Peso	_____		
Color de pelo	_____		
Color de ojos	_____		

Habilidades

2 +DES Abrir Cerraduras	0 +DES Camuflaje	3 +CAR Colarse en fiestas	2 +DES Conducir	6 +CAR Contactos	0 +DES Correr
0 +CER Derecho	3 +CER Detective	0 +DES Falsificar	3 +DES Fotografía	0 +CER Informática	10 +DES Juegos de cama
0 +FIS Nadar	0 +FIS Pelea	0 +CER Periodismo	4 +CER Reconocer famoso	0 +FIS Saltar	4 +CAR Seducir
0 +CAR Sobornar	0 +CAR Teatro	3 Pilotar Helicóptero			

Ejemplo 2

Marisol prefiere calcular aleatoriamente el número de puntos a repartir, así que tira 4 dados de 10 caras, obteniendo los siguientes valores: 7 + 3 + 10 + 4 = 24 que sumando 20 nos da un total de 44 puntos a repartir, lo que hace así:

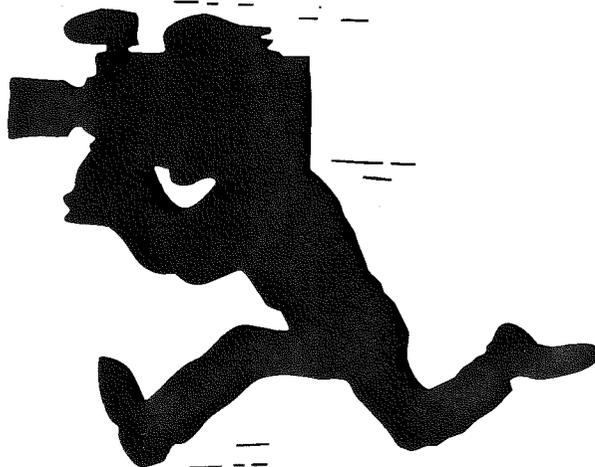
- Derecho: 4
- Detective: 6
- Falsificar: 3
- Fotografía: 7
- Informática: 4
- Periodismo: 6
- Reconocer famoso: 5
- Saltar: 3
- Sobornar: 4
- Teatro: 2

$$4 + 6 + 3 + 7 + 4 + 6 + 5 + 3 + 4 + 2 = 44.$$

Nombre	_____	Ventajas	_____
Jugador	_____	Defectos	_____
Edad	_____		
Estatura	_____		
Peso	_____		
Color de pelo	_____		
Color de ojos	_____		

Habilidades

0 +DES Abrir Cerraduras	0 +DES Camuflaje	0 +CAR Colarse en fiestas	0 +DES Conducir	0 +CAR Contactos	0 +DES Correr
4 +CER Derecho	6 +CER Detective	3 +DES Falsificar	7 +DES Fotografía	4 +CER Informática	0 +DES Juegos de cama
0 +FIS Nadar	0 +FIS Pelea	6 +CER Periodismo	5 +CER Reconocer famoso	3 +FIS Saltar	0 +CAR Seducir
4 +CAR Sobornar	2 +CAR Teatro				



Paso 4: Ventajas y Defectos

Venga, que ya casi estamos acabando. De hecho, con las características y habilidades ya sería posible casi jugar una partida de Paparazzi. Pero nos quedan algunos rasgos que nos ayudarán a terminar de dar forma a nuestro PV.

Las ventajas y defectos son características peculiares de los personajes que, como su propio nombre indica, les conferirán bonificaciones añadidas, o por el contrario tendrán algún aspecto negativo que puede llegar a perjudicarles en algún momento dado.

Cada personaje tiene obligatoriamente una ventaja, a elegir de las que indicaremos a continuación. Puede adquirir más, pero a costa de obtener un defecto. Las ventajas y defectos se pueden elegir aleatoriamente, tirando 1d10 en la tabla correspondiente, o bien, si el jugador así lo prefiere y el Editor lo permite, a dedo. Aconsejamos que los defectos se obtengan siempre aleatoriamente.

Presentemos primero las tablas, para pasar luego a explicar exactamente en qué consiste cada uno de los resultados.

Tabla de Ventajas

1d10	Ventaja
1	Recursos
2	Hígado de acero
3	Atractivo físico
4	Familia famosa
5	Contactos legales
6	Contactos ilegales
7	Bisexual
8	Resistencia al dolor
9	Mano con los animales
10	Buena suerte

Tabla de Defectos

1d10	Defecto
1	Paparazzi conocido
2	Antecedentes penales
3	Tartamudo
4	Mal aliento
5	Cenizo
6	Intolerancia al alcohol
7	Pánico a las alturas
8	Alergia al sol
9	Disfunción sexual
10	Casi famoso

Ventajas

Recursos: El PV tiene amigos que le deben favores hasta en el infierno, como se suele decir, de tal manera que UNA VEZ POR PARTIDA puede pedir que le devuelvan uno, en la forma del objeto que él quiera. Un coche deportivo, una lancha motora, un cuadro de Picasso, etc. Eso sí, tendrá que devolverlo al final de la partida.

Hígado de acero: El personaje tiene una tolerancia al alcohol inhumana. Nunca se emborrachará por mucho que beba. Muy útil cuando quiere embriagar a alguien para que se le suelte la lengua. Incompatible con el defecto "Intolerancia al alcohol".

Atractivo físico: El personaje tiene una bonificación de +2 a cualquier habilidad de Carisma, como seducción o contactos, siempre que la utilice con un miembro del sexo opuesto (o del mismo, si se trata de alguien con la inclinación sexual adecuada).

Familia famosa: El Periodista proviene de una familia famosa, lo que le permite ser invitado a cualquier sarao al que le interese asistir UNA VEZ POR PARTIDA. Por otro lado, él no es tan famoso como para llamar la atención de otros paparazzis, salvo que tenga el defecto "casi famoso".

Contactos legales: El PV tiene amistades entre la policía, jueces, o algo similar, de tal manera que si se ve envuelto en algún problema legal (estos famosos son de un pesado con lo del allanamiento de morada...), UNA VEZ POR PARTIDA sus contactos legales conseguirán que salga airoso de la situación sin ningún problema.

Contactos ilegales: El personaje tiene contactos con los Bajos Fondos, y podrá utilizarlos UNA VEZ POR PARTIDA, para obtener cuadros de contrabando, contratar a un ladrón o falsificador, etc. Sus contactos no trabajarán gratis, pero al menos sabrá dónde buscarlos.

Bisexual: El personaje puede usar sus habilidades de Seducir y Juegos de Cama con personas de ambos sexos, independientemente de la orientación sexual de los destinatarios. En caso de que la orientación sexual de éstos no sea apropiada, tendrá un modificador de -5. Si no tiene esta ventaja, sólo podrán usarse estas habilidades con personajes del sexo apropiado a los gustos del PV.

Resistencia al dolor: Si se ve envuelto en una pelea, el personaje deberá perder la tirada tres veces seguidas para perder la pelea. Si no, gana gracias a su capacidad para resistir los golpes.

Mano con los animales: El personaje cae bien a los animales. Incluso a esos perros guardianes tan fieros que los famosos acostumbra a tener en sus fincas.

Buena suerte: En vez de obtener un crítico (ver más adelante) con una tirada de 1, lo obtiene siempre que saque un 1 ó un 2 en el dado, con lo que se doblan las posibilidades de tener un éxito inusitado en todo aquello que intente. Incompatible con el defecto "cenizo".

Defectos

Paparazzi conocido: Los famosos y sus guardaespaldas ya se conocen al personaje, y ante su sola presencia mostrarán tendencia a ponerse violentos y/o desaparecer como alma que lleva el diablo.

Antecedentes penales: Al parecer, el personaje llevó a cabo algunos pequeños delitos en su dispada juventud, o bien ha sido detenido durante alguna "investigación periodística" llevando a cabo conductas no muy legales. El tema es que está fichado, y si se ve envuelto en problemas con la policía, esto se pondrá en su contra. Puede paliarse este defecto si se tiene la ventaja "contactos legales".

Tartamudo: Un penalizador de -1 cada vez que use alguna habilidad en la que hablar sea importante (como seducir o teatro, por poner dos ejemplos). Además, el jugador deberá interpretar este defecto.

Mal aliento: -2 a cualquier habilidad de carisma, a menos que el personaje recuerde usar un spray justo antes (si se le olvida, mala suerte).

Cenizo: Obtiene una pifia cuando el dado saque 19 ó 20, en vez de 19 solamente (ver más adelante). Incompatible con "buena suerte".

Intolerancia al alcohol: Se emborracha con el olor de una cerveza sin alcohol. Incompatible con "hígado de acero". Este lo va a pasar mal en las fiestas.

Pánico a las alturas: -5 a todas las actividades que tengan lugar a una altura mayor de un metro del suelo y en las que haya una posibilidad (por remota que sea) de caerse. Por supuesto, de montar en avión ni hablamos.

Alergia al sol: En presencia de radiación solar, la piel expuesta se pone roja, roja, comienza un picor inenarrable, etc. Durante el día suelen ir vestidos como el hombre invisible de las

UN JUEGO QUE MERECE LA PENA TENER, LA EXCUSA PARA SER UN/A MARUJO/A

películas. Si les encargan un reportaje en la playa puede ser su fin. -2 a todas las actividades realizadas bajo la luz del sol.

Disfunción sexual: Tienen serias dificultades para ponerse "a tono". Necesitarán tomar algún estimulante. Si no anuncian expresamente que lo toman, fallarán cualquier tirada de juegos de cama. Por supuesto, si se descubre puede ser objeto de mucho cachondeo por parte de sus compañeros.

Casi famoso: El personaje es lo suficientemente famoso como para ser perseguido por otros paparazzi (más le vale que sea cuidadoso con lo que hace) pero no lo bastante como para colarse en los saraos, salvo que también tenga la ventaja "familia famosa".

Ejemplo 1

Vamos a dar los últimos retoques a nuestro amigo Benito. Queremos que tenga dos ventajas. Una es gratis. Como no nos gusta el dejar las cosas al azar, elegimos como ventaja gratis "atractivo físico". También queremos tener "bisexual", pero para tenerla tenemos que adquirir un defecto. El Editor es un poco cascarrabias y no nos deja elegirlo. Tendremos que tirar un dado. Lo tiramos y obtenemos un 9. Miramos en la tabla y tenemos que se trata de "disfunción sexual". ¡NOOOOOO! Este defecto nos acaba de fastidiar todo el concepto del personaje. Más vale que vaya siempre bien provisto de viagra.

Para que no se nos olvide "casualmente", anotamos en la hoja de personaje tanto las ventajas como el defecto.

VENTAJAS	DEFECTOS
ATRACTIVO FÍSICO	DISFUNCION SEXUAL
BISEXUAL	

Y con esto, ya tenemos hecho nuestro personaje. Hay otro campo aún por rellenar, el de puntos de experiencia, pero de momento lo dejaremos en blanco.

Equipo

Como podrán comprobar los jugadores veteranos de otros juegos, en la hoja de personaje de Paparazzi no hemos reservado un espacio para el equipo, ni para la pasta. Esto es porque preferimos la sencillez y la economía de recursos. Y porque no nos apetecía ponernos a consultar folletos y catálogos para dar una tabla de equipo con precios coherentes, la verdad sea dicha.

Así pues, el Editor debe dejar que los personajes tengan acceso a cualquier objeto que se sponga dentro de las posesiones lógicas de un periodista (cámara fotográfica, cámara de video, grabadora), así como otros objetos que sean de uso común (por ejemplo, un portátil o un coche normalito).

Cualquier otra cosa que se salga un poco de lo normal, deberán currársela en la partida (como unas gonzñas, un escáner de esos que pillan la señal de los móviles, etc.)

En cuanto a temas monetarios, pon que más o menos tienen entre 600 y 2.400 euros disponibles para gastarse, dependiendo del éxito de reportajes anteriores (si no han conseguido acabar ni una sola partida como Dios manda, pues menos pasta).

Hoja del Periodista

CARNET DE PAPA RAZZI

Nombre: _____
 Experiencia: _____
 Ventajas: _____
 Defectos: _____

Datos Generales

Nombre: _____
 Experiencia: _____
 Ventajas: _____
 Defectos: _____

Habilidades

Abierto: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
 Camuflaje: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
 Colarse en Fiestas: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
 Conducir: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
 Contactos: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
 Correr: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
 Derecho: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
 Detective: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
 Falsificar: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
 Fotografía: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
 Informática: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
 Juegos de cama: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
 Nadar: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
 Pelea: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
 Periodismo: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
 Reconocer famoso: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
 Saltar: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
 Seducir: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
 Sobornar: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
 Teatro: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

Experiencia: 0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

TOMA
ZOOM x40000





Las reglas del juego

Vale. Ya tenemos nuestros personajes creados (o bien, si somos demasiado vagos, tenemos los personajes pregenerados del final del libro). O sea, que cada jugador tiene delante suyo una hoja de papel llena de numeritos la mar de chulos. Pero vamos al meollo. ¿Y ahora cómo se usan?

Resolución de acciones

Cada vez que los PV intenten llevar a cabo una acción relevante para la partida en la que haya una probabilidad de fracaso, deberán hacer una tirada de habilidad. El sistema es muy sencillo, como veréis (aunque luego lo complicaremos un poquillo). Simplemente, se tira 1d20. Si se obtiene un valor igual o menor al de la habilidad correspondiente, se ha conseguido lo que se intentaba. Si no, no.

Ejemplo

Benito trata de colarse en la entrega de premios "La Vida en Rosa" para entrevistar a un par de actrices. Obviamente no tiene un pase de prensa, así que empieza a contarle una de indios al portero. Finalmente, el Editor le dice al jugador que haga una tirada de Colarse en Fiestas, para ver si tiene éxito.

Benito tiene una habilidad de 11, por lo que tiene que sacar 11 o menos en 1d20. Tira el dado, este rueda durante unos cuantos segundos y finalmente muestra claramente un 3. 3 es menor que 11 (si no me crees, será mejor que vuelvas a la escuela), así que tiene éxito, consigue comerle la cabeza al portero, y colarse en la fiesta, donde empieza a buscar a las actrices.

El Editor, que sabe que tiene una justo al lado, le dice al jugador que haga ahora una tirada de Reconocer famoso. La puntuación de Benito en esa habilidad es de 8. Un poco más difícil. Deja rodar los dados y saca 14. ¡Ha fallado! La actriz se le escapará, sin que el personaje se dé ni cuenta.

Grados de éxito

Ni todos los éxitos son iguales, ni todos los fallos son igual de desastrosos. Hay también un tipo de éxito especial, al que llamamos crítico, y también un nivel de fallo realmente horrible, llamado pifia. Se obtiene un crítico cuando, al tirar el dado, obtenemos un 1. El éxito crítico significa que no sólo hemos conseguido lo que intentábamos, si no que lo hemos hecho tan bien que ganamos ventajas adicionales.

Ejemplo

Benito está en un bar intentando seducir a la secretaria del famoso actor Oscar Delahiguera, para sonsacarle información, y de paso llevársela al catre (menudo sinvergüenza). El Editor le ha dicho que haga una tirada de seducir. Benito tira y obtiene un ¡1! ¡Crítico!. El Director de Juego le dice que no sólo consigue seducir a la chica y que esta le cuente todo lo que quiere saber, si no que luego llama por teléfono a su hermana gemela para que se una a la fiesta. Y además, parece que la disfunción sexual que padece nuestro chico se ha tomado el día libre. La jerga puede ser para recordar.

Una pifia, por el contrario, es una tirada de dado en la que se obtiene directamente un resultado de 20. Al obtener una pifia, lo más normal es que el Editor y el resto de jugadores griten emocionados: ¡pifia! y empiecen a hacer la ola. En el juego, una pifia supone que no sólo el PV no logra lo que intentaba, si no que de alguna manera se las arregla para que suceda algo atroz y catastrófico. Recomendamos que el Editor dé salida a toda la mala leche de la que disponga.

Ejemplo

Benito está en un bar intentando seducir a la secretaria del famoso actor Oscar Delahiguera, para sonsacarle información, y de paso llevársela al catre (menudo sinvergüenza). El Editor le ha dicho que haga una tirada de seducir. Benito tira y obtiene un ¡20! ¡Pifia!

Cuando han acabado de hacer la ola, el Editor comunica al jugador el resultado de la pifia. Cuando estaba a punto de conseguir su objetivo ha estornudado sin poderlo remediar salpicando generosamente a la chica que asqueada ha dado un rápido paso atrás tropezando con un camarero que ha derribado una bandeja sobre la que llevaba unas cervezas sobre un tipo al que una tirada exitosa de Reconocer famoso nos permite identificar como el campeón mundial de los pesos pesados (leer esta frase sin respirar, que para eso no he puesto comas). Obviamente, Benito no logra ni información ni catre. A menos que contemos como catre la cama del hospital al que le enviará el campeón.

Como podéis ver, no hay que tener miedo a exagerar. Cuanto más absurda la situación resultante, más diversión. Dejad fluir vuestra creatividad.

Resumiendo, hay cuatro grados de éxito cuando se hace una tirada de habilidad, siendo de mejor a peor:



- ▲ **Crítico.** Se obtiene al sacar un 1 en el dado. Mejor imposible. La repanocha.
- ▲ **Éxito.** Se obtiene un valor entre dos y el valor de la habilidad. Prueba conseguida. Se obtiene lo que se buscaba.
- ▲ **Fallo.** Se obtiene un valor por encima del de la habilidad, hasta un máximo de 19. No se consigue lo que se trataba de hacer, pero al menos no hay más consecuencias negativas.
- ▲ **Pifia.** Se obtiene al sacar un 20 en el dado. El desastre. La hecatombe. Se desata una cadena de acontecimientos capaces de arruinar el día al más pintado.

Ah, una cosa más. Aún en el improbable caso de que un personaje tenga un 20 como valor de habilidad, un valor de 20 SIEMPRE será una pifia. ¿Para qué sirve entonces tener una habilidad de 20? Para compensar modificadores negativos, por ejemplo. Hablaremos de ello en la siguiente sección.



UN JUEGO QUE MERECE LA PENA TENER, LA EXCUSA PARA SER UN/A MARUJO/A

Modificadores

Naturalmente, no siempre que se usa una habilidad se intenta conseguir algo de la misma dificultad. No es lo mismo intentar seducir a Yolanda Voycontodos, la "cantaora ninfómana", que a Pura de Todos los Santos, la "Virgen de Carabanchel". Tampoco es lo mismo forzar la cerradura de tu piso cuando te has olvidado las llaves que abrir la caja fuerte donde Carlos Pastagansa, el famoso empresario, guarda las fotos de sus orgías.

Por ello, el Editor puede, a su discreción, asignar un modificador positivo o negativo a la habilidad. Los modificadores típicos son:

▲ **+10: Una acción extremadamente fácil.** Lo más normal es que el Editor ni siquiera pida una tirada, dándolo como éxito automático. *Abrir una puerta teniendo la llave, saltar un bordillo de 10 cm. de ancho.*

▲ **+5: Una acción bastante más fácil de lo que es la dificultad normal.** *Abrir una puerta usando ganzúas profesionales, saltar un seto de medio metro.*

▲ **+2: Una acción algo más fácil de lo normal.** *Abrir una puerta que ya has abierto antes, saltar un seto de un metro de alto.*

▲ **-2: Una acción algo más difícil de lo normal.** *Abrir una puerta con la cerradura oxidada, saltar un seto de metro y medio de alto.*

▲ **-5: Una acción bastante más difícil de lo normal.** *Abrir una puerta de seguridad, saltar una valla de dos metros de alto.*

▲ **-10: Una acción de considerable dificultad.** *Abrir una caja fuerte dotada de alarma, saltar una valla de dos metros de alto mientras te persigue un bull dog rabioso.*

De todas maneras, aconsejamos usar modificadores sólo en contadas ocasiones, con vista a agilizar el juego. La mayoría de las tiradas deberían ser simples tiradas sin modificar.

Ejemplo

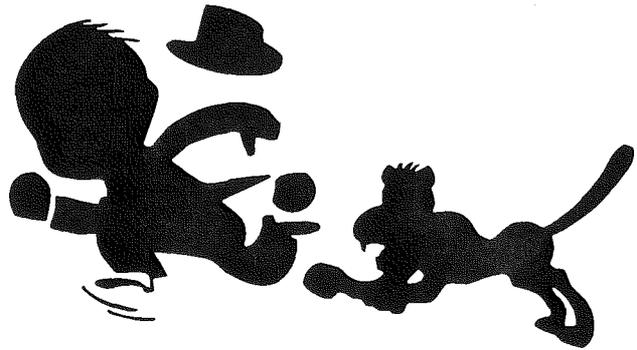
Nuestro amigo Benito está intentando abrir la puerta de la casa de un famoso que está de vacaciones ayudado con una horquilla mientras hace el pino (vale, no se me ocurrió otro ejemplo mejor). El Editor decide que dicha acción es bastante más difícil de lo normal, por lo que le da un modificador de -5, con lo que su valor de Abrir cerraduras se reduce de 9 a 4. Tendrá que sacar un 4 o menos para tener éxito.

Tiradas sin habilidad

En ocasiones, surgirá la necesidad de realizar una tirada para la que no haya una habilidad concreta. En ese caso, se cogerá el valor de la característica más adecuada, sin modificar si se trata de un conocimiento algo especializado, o con un modificador positivo a discreción del Editor si se trata de una habilidad común o de conocimiento generalizado.

Ejemplo

Benito va a preparar unos macarrones (vamos a ver, nosotros creemos que con las habilidades que hemos puesto cubrimos la inmensa mayoría de tiradas que pueden llegar a hacerse en una partida de Paparazzi, así que este ejemplo por fuerza tenía que ser un poco chorra). Dado que en este juego no hay habilidad de Cocina, se coge el valor de la característica más adecuada, en este caso Destreza. Benito tiene 7 en Destreza. El Editor decide darle un modificador positivo de +2, lo que nos da un total de 9. Con una tirada de nueve o menos, Benito podrá comerse los macarrones sin excesivo riesgo para su salud.



Tiradas enfrentadas

Por desgracia para los PVs, no siempre harán tiradas sin oposición. A veces tendrán que enfrentarse a otros personajes que también usan sus habilidades. A esto le llamamos tiradas enfrentadas.

Para que quede más claro, veamos algunos ejemplos de este tipo de situaciones:

Benito se enfrenta en una pelea contra el campeón mundial de los pesos pesados, que parece estar muy molesto por algo. Pelea de Benito contra la Pelea del Campeón.

Benito está huyendo de un feroz Bull Dog rabioso que le persigue desde que le vio intentando saltar una valla. Correr de Benito contra Correr del perrito.

Benito está escondido detrás de unos matorrales, ocultándose del novio de la hermana gemela de la secretaria del famoso actor Oscar Delahiguera, que le busca por los alrededores visiblemente enfadado a raíz de unos extraños rumores. Camuflaje de Benito contra Detective del novio de la hermana etc., etc.

Todas estas situaciones se solucionan del mismo modo. Cada uno tira por su habilidad correspondiente, y el que mejor grado de éxito consiga, gana. Si ambos obtienen el mismo grado de éxito, gana la tirada más alta. En caso de empate, gana el PV.

Ejemplo 1

Benito se está peleando con el campeón mundial de los pesos pesados. Benito tiene Pelea 5, y el campeón Pelea 20. Tiran los dados y obtienen:

*Benito: 14. Fallo.
Campeón: 7. Éxito.
Gana el campeón.*

Ejemplo 2

Benito huye de un Bull Dog rabioso. Benito tiene Correr igual a 5 y el perro tiene Correr 12. Tiran los dados y sacan.

*Benito: 4. Éxito.
Bull Dog: 7. Éxito.
Gana el Bull Dog, al tener una tirada más alta.*

Ejemplo 3

Benito (Camuflaje=7) se esconde del novio de la hermana bla, bla, bla (Detective=9). Veamos sus tiradas.

*Benito: 12. Fallo.
Novio: 12. Fallo.
Gana Benito, porque en caso de empate, él es un PV y el otro es un personaje no jugador. No han tenido nada que ver sus amenazas acerca de lo que nos haría si volviéramos a poner un ejemplo en el que perdía.*

Tiradas ocultas

Ya por último, decir que no siempre deben ser los jugadores los que tiren los dados. En ocasiones, el Editor puede decidir hacer una tirada por alguno de los jugadores. Normalmente se trata de habilidades que, de cara a hacer más interesante la historia, no es conveniente que los jugadores sepan si han tenido éxito o no, lo que aumentará la incertidumbre.

Algunas habilidades de este tipo son Reconocer famoso, Camuflaje, Detective, o Sobornar.

Esto quedará más claro si nos imaginamos la siguiente situación:

Nuestro amigo Benito está en una fiesta buscando famosos a los que entrevistar (sí, Benito siempre está de fiesta). Se impone una tirada de Reconocer famoso. Si tira el jugador que interpreta a Benito, y ve que ha fallado la tirada, no se creará lo que le dice el Editor (este me está mintiendo por que he fallado la tirada, así que si me dice que no veo ningún famoso, esto debe estar plagado). Vamos, que da casi igual que falle o acierte, porque acabará obteniendo la respuesta que buscaba.

En cambio, si el Editor tira un dado a escondidas y luego sólo dice al jugador lo que Benito ve, la cosa cambiará totalmente. No estará seguro de si lo que le ha dicho el Editor es cierto o no. ¡Eso es un sistema realista! ¡Como la vida misma!



Experiencia

Ya por último, una regla que será muy apreciada por los jugadores: La experiencia.

Puedes jugar varias partidas usando el mismo personaje. Naturalmente, es de suponer que poco a poco vaya aprendiendo a hacer mejor las cosas. Para ello hemos creado este sistema.

Siempre que juegues una partida de Paparazzi, el Director te dará puntos de experiencia, según lo bien que lo hayas hecho. Normalmente, la recompensa típica es de entre 1 y 5 puntos de experiencia.

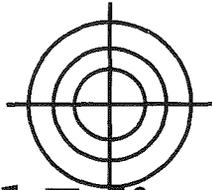
Estos puntos puedes aplicarlos en subir el valor de una habilidad, hasta un máximo de 10. El coste es el siguiente:

- ▲ Subir una habilidad de 0 a 1: 3 puntos.
- ▲ Subir una habilidad de 1 a 2: 2 puntos.
- ▲ Subir una habilidad de 2 a 3: 3 puntos.
- ▲ Subir una habilidad de 3 a 4: 4 puntos.
- ▲ Subir una habilidad de 4 a 5: 5 puntos.
- ▲ Subir una habilidad de 5 a 6: 7 puntos.
- ▲ Subir una habilidad de 6 a 7: 9 puntos.
- ▲ Subir una habilidad de 7 a 8: 11 puntos.
- ▲ Subir una habilidad de 8 a 9: 14 puntos.
- ▲ Subir una habilidad de 9 a 10: 18 puntos.

Es imposible subir el valor de una habilidad por encima de 10.

Por supuesto, puedes guardarte los puntos que no gastes, hasta que el Editor te conceda nuevos puntos de experiencia, si no tenías suficientes para subir el valor de una habilidad concreta.





El Editor

Como ya hemos dicho, uno de los jugadores deberá adoptar el papel de Editor o Director de Juego. Normalmente suele ser el dueño del manual, aunque no es necesario. La tarea del Editor es más complicada que la del resto de jugadores, para qué vamos a engañarnos. Normalmente, de cara a una partida, un Editor debe, en primer lugar, preparar la partida durante los días anteriores, decidiendo el argumento base, creando a los personajes no secundarios, y planeando los obstáculos a los que se van a ver enfrentados los Personajes Vividores. Además, debe conocerse bastante bien el reglamento, dado que va a ser el árbitro que velará por su correcta aplicación.

Mientras tanto, el resto de jugadores sólo tiene que ocuparse de acudir a la partida, e interpretar a su personaje de una manera divertida.

Desde luego, visto así, no parece ningún chollo. Así que, ¿por qué querría alguien convertirse en Editor?

Será mejor que contestemos a esto rápido, antes de que decidas que no quieres ser Editor. El papel del Editor tiene algunas ventajas que lo hacen atractivo para algunos jugadores. Son, entre otras, las siguientes:

▲ El Editor es el principal responsable de la historia que se cuenta en cada partida. El ha creado la trama principal. Así, una de sus recompensas es ver cómo se desarrolla la historia, y cómo reaccionan el resto de los jugadores a ella. Además, es el único que sabe qué es lo que está pasando realmente.

▲ Además, mientras que cada jugador representa a un único personaje, el Editor tiene la posibilidad de interpretar a muchísimos personajes no jugadores. Algunos meras comparsas, otros parte fundamental de la historia.

▲ Por otra parte, es el juez último de todas las circunstancias que se ocasionen en la partida. Su palabra es ley. ¿A que ya empieza a molar más?

▲ Y para terminar, es el jugador más importante de la partida. El lo sabe, y los demás jugadores también lo saben. Durante las dos o tres horas que estén jugando, será el centro de atención. Vale, todos somos muy maduros y no necesitamos ser el centro de atención, pero de vez en cuando le sienta bien al ego.

Vale, ahora a todos os apetece ser el Editor, ¿no? Pero sólo lo puede ser uno en cada partida. Lo que podéis hacer es un turno de rotación de Directores de Juego. Se trata de una costumbre muy saludable, que contribuye a alargar la vida de un grupo de juego, ya que si siempre dirige las partidas la misma persona, cuando se cansa la cosa decaerá rápidamente.

Podéis turnaros para dirigir todos al mismo juego o hacer que cada uno se especialice en un juego distinto. Ahí va en gustos. Yo, personalmente, os aconsejo la segunda opción. De esa manera tendréis mayor variedad en las partidas. Aparte de Paparazzi, en el mercado encontraréis muchos juegos muy interesantes. Dadles una oportunidad. No os encasilléis. Jugad a Superhéroes Inc. (sí, es publicidad descarada, lo sé).

Requisitos para ser Editor

¿Qué cualidades mínimas hacen falta para ser un buen Director de Juego? Mejor dicho, ¿son necesarias algunas cualidades mínimas para serlo?

Respuesta rápida: No. Sólo hace falta echarle ganas e ilusión.

Casi cualquiera puede llegar a ser un buen Editor si se lo propone. De hecho, os animamos a que lo intentéis. Es otra forma muy bonita de vivir un juego de rol, y que puede llegar a ser muy gratificante.

Sin embargo, sí que es necesario, una vez hayáis tomado la decisión de dirigir, que tengáis en cuenta algunos rasgos que os interesará acentuar. No todos tienen la misma importancia, y no todos son imprescindibles. Pero si os esforzáis en desarrollarlos, os beneficiará a la hora de ejercer la labor de Editor.

—**Organización.** Este es para muchos (entre los que se incluye el autor) uno de los mayores desafíos. Tener un mínimo de organización. Muchos directores de juego solemos tener tendencia a guardar el material de una partida totalmente mezclado y sin ningún orden aparente, de manera que cada vez que buscamos algo tenemos que mirar en todo el fajo de papeles hasta que hallamos lo que estamos buscando. Y los tiempos muertos rompen el ritmo de una partida.

Consejo 1: Compraros una carpeta clasificadora, de esas que tienen varios apartados diferentes. **Consejo 2:** Usadla adecuadamente. Podéis, por ejemplo, guardar las hojas de periodista en un apartado, las fichas de los personajes no jugadores en otro, las descripciones de lugares en otro, etc, etc. Así podréis encontrar aquello que busquéis rápidamente.

—**Preparación.** No es que haya que ir a una partida como si fueras a un examen, pero sí que es necesario tener una idea clara de la trama inicial que vas a jugar, y un conocimiento bueno de las reglas. No es necesario saberse el reglamento de memoria (aunque en Paparazzi no sería demasiado complicado), pero sí saber dónde está cada cosa, por si tienes que consultar algo durante la partida.

—**Capacidad de improvisación.** No importa lo minuciosamente que hayas preparado cada posibilidad que pueda llegar a darse en la partida. Tus jugadores siempre te sorprenderán intentando un camino que tú ni siquiera habías imaginado. En esos casos, lo mejor es tirar para adelante, sin miedo, como si esperaras que los jugadores hicieran exactamente lo mismo que han hecho. No te preocupes por posibles incoherencias. Si mantienes la partida viva, es muy posible que ni se den cuenta.

—**Capacidad para escuchar.** Aunque tú dirijas la partida, la historia la creáis entre todos. Escucha a tus jugadores. Así conducirás la historia de manera que sea más agradable para todos. Por supuesto, tampoco se trata de que les des todo lo que quieran, ni mucho menos.

Otra ventaja de escuchar es que no importa lo cruel que seas preparando historias. Los jugadores se esperarán cosas peores incluso. Y lo dirán en voz alta. Y claro, está en tu mano el hacer que tengan razón al esperar lo peor.

—**Equidad.** Este punto es posiblemente el más importante, y según mi experiencia el más difícil. Es normal que te lleves mejor con algunos de tus jugadores que con otros. También es habitual que algunos sean más extrovertidos que otros, y tienden a monopolizar la partida. Tu deber es que todos participen más o menos en la misma medida, y no caer en favoritismos.

Si potencias estos puntos, seguro que dirigirás partidas divertidas y amenas.

Crear una partida

Posiblemente, la labor más importante para un Editor sea crear la trama de la partida que toca jugar el sábado, por poner un ejemplo. No es necesario tener un guión detallado como el que presentamos en la aventura "La Primera Exclusiva". Bastarán unas cuantas notas acerca de la trama, las fichas de algunos personajes no jugadores, y algunas ideas más. Pero veamos un método para crear aventuras de Paparazzi. Y digo bien, un método. Porque hay varios. Casi tantos como Editores diferentes. Piensa en esta sección como una serie de consejos. Si quieres los sigues, pero no estás obligado.

Paso 1: La víctima

Lo primero es definir quién va a ser el famoso, famosillo o similar de quien tienen que obtener una exclusiva. Puedes escoger a alguno de los presentados en el Bestiario o bien crear el tuyo propio. Algunas cosillas a tener en cuenta:

▲ Debes definir qué exclusivas son las que pueden llegar a obtener los PVs. Un ejemplo es el apartado "exclusivas buscas" de las fichas del Bestiario.

▲ Debes también decidir si tiene algún secreto que de descubrirse sería un bombazo, y si los PVs van a tener la posibilidad de descubrirlo, aunque sea remota. En el Bestiario es el apartado "Escándalos aún no conocidos".

▲ Definir su hábitat, o sea, saber qué lugares frecuenta, también es muy importante.

▲ Ya por último, unos cuantos rasgos llamativos del famoso, para poder interpretarlo de manera memorable. Ejemplos: La belleza totalmente alocada, el calvo salido...

Paso 2: Aliados

Luego tienes que decidir qué personajes vas a utilizar para dar pistas a los PVs. Estos tienen que averiguar cosas de la víctima y para ello tendrán que hacer investigación con sus conocidos. Si antes de la partida sabes quiénes son, qué saben, y qué están dispuestos a contar, tendrás media partida hecha.

Algunos ejemplos son:

▲ El/la exnovio/a rencoroso/a.

▲ La mejor amiga que nunca cuenta un secreto (sí, ya).

▲ El antiguo secretario, que ahora disfruta contando todo lo que pueda a cambio de un dinerillo.

▲ El enteradillo de turno que tiene un amigo que conoce al primo del portero del edificio donde vive la cocinera del colegio donde van los hijos del famoso. Aunque parezca lo contrario, su información suele ser muy fiable. Pero claro, los PVs muestran una extraña tendencia a no creerle. Allá ellos.

Paso 3: Escenarios

También tienes que decidir qué lugares van a tener que recorrer los PVs en su búsqueda de la verdad, y preparar una pequeña descripción de cada uno, junto con una lista de la gente interesante (esto es, relacionada con la historia) que pueden encontrarse allí.

Ejemplos típicos:

▲ La discoteca de "ambiente" donde suele acudir el antiguo amante de la famosilla desde que descubrió su verdadera identidad.

▲ El gimnasio superexclusivo donde acude a hacer pesas la mejor amiga de la famosa.

▲ La fiesta de entrega de los premios "coleguilla", donde se espera que aparezca el famoso. Por allí andará su exsecretario, buscando ávido un oído amigo al que contar todo tipo de historias sórdidas.

▲ El bar del pueblecillo donde veraneaba la famosa, donde pueden encontrar al enteradillo.

▲ La playa donde va el famoso a practicar el nudismo con su amante ocasional.

▲ Un hotelito muy cuco y con un personal muy discreto.

Paso 4: Dándole forma

Con los tres pasos anteriores, ya tendrás la mayor parte de la aventura hecha. Sólo tienes que pensar un poco cuál será la secuencia de acontecimientos que más o menos seguirá la historia, y a jugar. Ejemplo:

1- El editor quiere unas fotos de Ana Sietecruces en top less, lo que sería una primicia mundial. Ella ha declarado que sólo lo hace en playas desiertas donde nadie pueda verla.

2- Sonsacar al exnovio parece, en principio, la mejor manera. Tendrán que visitarle en un bar de "ambiente".

3- El exnovio no quiere contar nada, dado que aún se lleva muy bien con Ana y no quiere traicionar su confianza. Mientras tanto, aprovechará para tirarle los tejos a algún periodista masculino. Finalmente, les dirá que él nunca fue a playas desiertas con Ana, que hablen con Clara, su mejor amiga.

4- A continuación tienen que colarse en el gimnasio donde va Clara. Lo malo es que es sólo para mujeres, por lo que si todos son hombres, tendrán que pensar algo (o bien alguna otra complicación similar).

5- Si Clara se huele que son periodistas, no dirá nada. Si la engatusan, en cambio, les contará del verano que pasó en el pueblo donde solía veranear Ana: Becerril de Todos los Santos.

5.2- Otra opción es localizar al exsecretario. Este conoce todas las propiedades de su exjefa, así que sabe exactamente dónde suele veranear.

6- Una vez en Becerril, lo difícil será localizar la playa. Un enteradillo del bar del pueblo les será de mucha utilidad.

7- Mientras hacen averiguaciones, tendrán que evitar que Ana sospeche que hay periodistas en el pueblo, ya que si no no irá a la playa.

8- Siguiendo el consejo del enteradillo, se dirigen a la caña escondida donde suele hacer top less la famosa. Lo que el del pueblo no les ha dicho es que hay que atravesar un coto privado de caza, y están en plena temporada.

9- Tras muchas tribulaciones, llegan a la playa y se preparan para sacar la foto. Sorprendentemente, Ana no está sola. La acompaña un hombre al que pronto reconocerán como el Campeón Mundial de los Pesos Pesados. Y en actitud bastante cariñosa, todo hay que decirlo.

10- De algún modo han obtenido la foto, pero ahora deben huir del Campeón, que les ha descubierto y les persigue a la carrera para arrebatarles la cámara, y la vida si se tercia.

Como podéis ver, a partir de unos pocos elementos hemos creado una trama lo suficientemente interesante como para llenar una partida. Seguro que vosotros podéis hacerlo mucho mejor.



Si necesitas ambientación puedes pillarte en video la peli PAPAARZZIS

Dirigir una partida

A la hora de dirigir una partida, hay que tener presente, ante todo, una regla de oro: jugamos para divertirnos. Todo lo demás está supeditado a esto.

Así pues, a la hora de dirigir una partida, hay una serie de consejos que quizás os sean útiles para aumentar la diversión.

No ayudar demasiado. En ocasiones, puede ser que los jugadores pierdan el hilo de la trama y vayan por otros caminos que no conduzcan a ningún sitio. Algunos editores de juego pueden tener la tentación de empezar a plagar la partida de "ayudas" o guías que les devuelvan al camino correcto. Nuestro consejo es que dejéis a los jugadores buscar sus propios senderos y equivocarse, incluso. Para ellos, llegar a resolver una historia (o en el caso de este juego, conseguir una exclusiva) debe ser un desafío. Si saben que al final el Editor acabará llevándoles de la manita hasta el final, se perderá gran parte de la emoción de haber resuelto el misterio.

No hacer demasiadas trampas con los dados. Tampoco hay que ayudar excesivamente a los jugadores "cambiando" el resultado de las tiradas ocultas o concediendo modificadores positivos excesivamente generosos. En Paparazzi no tenemos un sistema de combate, puntos de vida, niveles de salud, ni ninguna de esas cosas que normalmente se encuentran en otros juegos, así que los jugadores jamás corren el riesgo de perder un personaje. Si fallan una tirada, sólo se retrasará un poco su avance. Y si narras sus fallos de manera divertida, ni siquiera los jugadores lo lamentarán demasiado. No digamos ya si hablamos de las pifias. Desátate.

Pero hacerlas cuando sea conveniente. Aún así, en ocasiones el éxito o fracaso de una partida puede depender de una tirada. Por ejemplo, puede ser que si no seducen a la camarera jamás consigan acceso a la habitación del hotel donde se hospeda el famoso y bla, bla, bla. En ese caso, y SÓLO CUANDO ESTÉ COMPLETAMENTE JUSTIFICADO, puedes "cambiar a tu antojo el resultado de una tirada oculta. Pero jamás, jamás, dejes que los jugadores lo sepan.



Representar a los personajes jugadores de manera exagerada. Ten en cuenta que todos los "extras" de la historia van a ser representados por ti. Así que acentúa al máximo los rasgos que los definen. Sin miedo. Si un personaje tiene un tic en el ojo, cuando le interpretes guiña el ojo a toda velocidad. Si otro habla en susurros, haz que a los jugadores les cueste oírte. No sólo ayuda a seguir la historia. Aumentará la diversión, hará más memorables a los personajes no jugadores, e incluso puede ser que los jugadores se animen a seguir tu ejemplo.

Fingir que siempre, siempre, lo tienes todo bajo control. En muchos casos te encontrarás en las partidas con situaciones inesperadas, que no te has preparado, y que no sabes cómo continuar. En esos casos, permanece en silencio unos segun-

dos, mientras piensas qué hacer, sonríe como si todo fuera exactamente como tú estabas esperando. Si los jugadores notan que te has perdido, se pondrán nerviosos y dudarán de tu capacidad. Si estás muy, muy perdido, una buena cosa es dejar actuar a los jugadores, aunque se pongan a dar vueltas en círculo, hasta que aparezca una situación que te permita volver a la trama principal. Funciona. Te lo digo yo.

Naturalmente, hay multitud de consejos que podríamos añadir, pero como se dice, "cada maestrillo tiene su librillo". Ya lo irás descubriendo poco a poco. De momento, si sigues los que te hemos dado seguro que sacas adelante unas partidas estupendas.

Después de una partida

Una vez acaba una partida, el Editor aún tiene algunas tareas importantes. Pasaremos a hablar de ellas a continuación.

Reparto de puntos de experiencia

Esta es para muchos jugadores la mayor recompensa por haber acabado una partida. Además, como ya comprobarás, valoran mucho los puntos de experiencia, porque son los que permiten que los personajes mejoren.

Pero repartirlos con justicia puede ser un poco problemático. Sobre todo porque en Paparazzi es un asunto que hemos dejado completamente al juicio del Editor.

No debes repartir demasiados puntos ni demasiado pocos. Aconsejamos dar a cada personaje entre 1 y 5 puntos de experiencia al final de una partida, siendo la recompensa típica de tres.

Se deben dar 1 o 2 puntos sólo en el caso de que alguien realmente haya estado "fuera" de la partida, constantemente distraído, y a punto de fastidiarla.

Cuatro representa que el jugador ha interpretado bien a su personaje y que ha contribuido al éxito de la misión. Sólo uno o dos jugadores, a lo sumo, deberían recibir esta puntuación.

El cinco lo reservamos para interpretaciones perfectas, en las que el jugador ha sido ingenioso, divertido, ha hecho reírse a todo el mundo y ha contribuido de manera clara a que la partida se recuerde. Resérvalo para estas situaciones especiales.

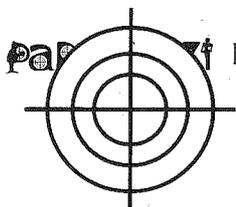
Toma nota de los sucesos memorables

Siempre hay algo que los jugadores recordarán mejor de la partida. Puede ser un personaje no jugador que les haya gustado o divertido especialmente, un hotel lleno de botones con especialidad en perder maletas, una persecución en monopatín por el metro, etc.

Anótalo, guárdalo en tu carpeta clasificadora, y utilízalo luego en una partida posterior. De esa manera contribuirás a ir creando tópicos que harán que los jugadores se lo pasen mejor en las partidas, a semejanza de lo que ocurre en una serie de televisión cuando en un episodio vuelve a aparecer un secundario que gustó a la audiencia.

Ah, y si necesitas más ayuda, en internet hemos creado una lista de correo donde los aficionados a Paparazzi podremos intercambiar consejos, famosos de creación propia, aventuras, etc. Su dirección es:

http://es.groups.yahoo.com/group/paparazzi_jdr



Bestiario

En este capítulo vamos a hablar de la diferente fauna que podéis encontrar en vuestras partidas. Actores, cantantes, modelos, pseudomodelos, matones, etc.

Algunos están basados en personajes reales. Otros no. Los que están basados son parodias, salvo en los casos en los que el propio personaje real ya parece una parodia de sí mismo (aquí he sido un poco cáustico, lo sé, debe ser porque llevo muchas horas escribiendo). Pero mejor pasemos directamente a presentarlos a los protagonistas de vuestras próximas exclusivas.

Importante

Este capítulo sólo debe conocerlo el Editor, pues en él se descubren secretos que los jugadores no deben conocer, de cara a mantener la sorpresa en las partidas. Si no vas a dirigir a Paparazzi, por favor, deja de leer ahora. Si no, puedes estropear toda la diversión.

Famosos

Periquito de la Sierra

Profesión: Famoso
Excusa: Cantaor flamenco
Edad: 67 años
Estatura: 1,52 m. y bajando (encorvándose, más bien)
Peso: 41 kg.
Apariencia: Pues bastante decrepito, para qué vamos a engañarnos.
Hábitat: Feria de Abril, su cortijo, saraos relacionados con el flamenqueo.

Características

Físico: 4
Destreza: 6
Cerebro: 5
Carisma: 7

Habilidades relevantes

Cante jondo: 15
Camuflaje: 7

Escándalos conocidos

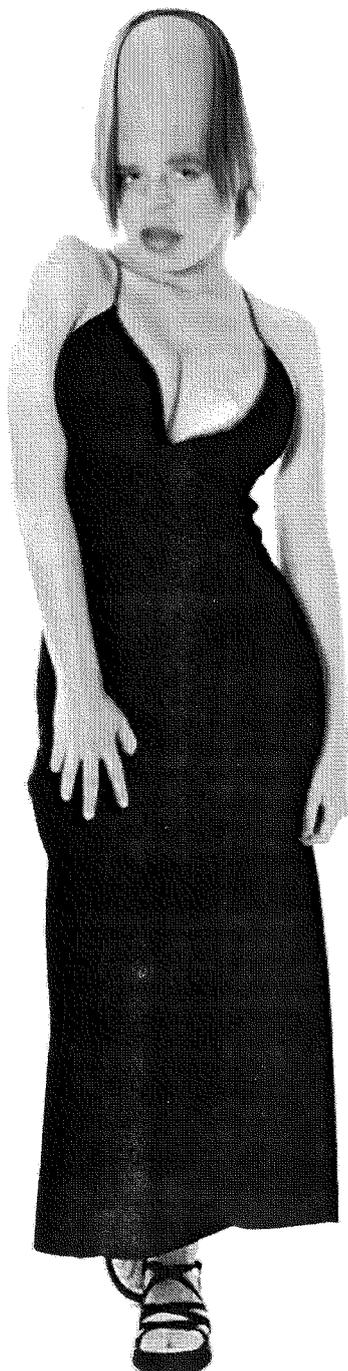
Siempre ha sido un poco muy mujeriego, pero su última conquista le ha llevado a todas las portadas. Se trata de Rosa Labiosgruesos, una preciosa chica de dieciocho años con la que planea casarse. O eso dice.

Escándalos aún no conocidos

Tuvo un *affaire* con la madre de Pichín Rabodetoro, que jamás fue descubierto. De hecho, él es el padre del famoso playboy.
En sus famosos discos de los sesenta y setenta, él sólo ponía su imagen, pero el que cantaba era otro que tenía mejor voz (como Milli y Vanilli, vaya).

Exclusivas buscadas

Su relación con Rosa Labiosgruesos es un montaje para conseguir que le vuelvan a contratar como cantaor. Su relación con Rosa Labiosgruesos NO es un montaje. Lo difícil será conseguir fotografías que lo demuestren.



María Papanatas

Profesión: Famosa
Excusa: Modelo
Edad: 23 años
Estatura: 1,75 m.
Peso: 41 kg.
Apariencia: Está de muerte, según algunos, y demasiado delgada, según otros.
Hábitat: Nueva York, locales de moda de Madrid, pases de modelo.

Características

Físico: 8
Destreza: 5
Cerebro: 10 (aunque simula 3)
Carisma: 6

Habilidades relevantes

Desfilas: 15
Seducir: 16
Literatura: 20

Escándalos conocidos

Relaciones con algunos empresarios famosos (y por aquel tiempo casados). Ha sido acusada de romper varios matrimonios.

Escándalos aún no conocidos

En realidad, su aparente ingenuidad y escasa inteligencia es una fachada. Podría ser una autoridad de talla mundial en literatura del siglo dieciocho, por poner un ejemplo. Pero de modelo gana más pasta.

Es masoquista, aunque no suele ser practicante, no sea que se descubra y se hunda su carrera.

Exclusivas buscadas

Fotos en top less, o mejor aún, desnuda. Nunca se han conseguido.

Felipón Matavacas

Profesión: Famoso
Excusa: Torero
Edad: 45 años
Estatura: 1,80 m.
Peso: 76 kg.
Apariencia: El tío se mantiene en forma, aunque empieza a presentar algo de tripa.
Hábitat: Plazas de toros, saraos variados, su finca, cualquier sitio donde haya barra libre.

UN JUEGO QUE MERECE LA PENA TENER, LA EXCUSA PARA SER UN/A MARUJO/A



Características

Físico: 8
 Destreza: 10
 Cerebro: 3
 Carisma: 4
Habilidades relevantes
 Toreo: 16
 Colarse en fiestas: 14
 Pelea: 17

Escándalos conocidos

El joven torero Felipe Pérez ha declarado haya donde le han dejado que es el hijo natural de Felipón, de una relación que tuvo en su juventud con una turista sueca. Múltiples affaires con tonadilleras, modelos, etc.

Escándalos aún no conocidos

Sus affaires han sido todos montajes. En realidad no le gustan las mujeres. De hecho, es el amante secreto de un conocido político cordobés, con quien lleva 14 años de relación.

En su juventud, cuando andaba escaso de pasta, protagonizó con nombre falso una película porno sueca donde tenía relaciones bisexuales. Afortunadamente, ha conseguido rescatar y destruir todas las copias existentes, de manera que su secreto sigue a salvo. ¿O no las consiguió todas?

Exclusivas buscadas

Un análisis de sangre, o cualquier otra prueba que confirme que es el padre de Felipe Pérez.

Cualquier otro hijo secreto.

Se rumorea que tiene una amante que es también muy conocida. Pero no se sabe de quién se trata. Averiguarlo puede reportar una pasta gansa.

Yolanda Voycontodos, la "cantaora ninfómana"

Profesión: Famosa
 Excusa: Tonadillera
 Edad: 37 años
 Estatura: 1,64 m.
 Peso: 46 kg.
 Apariencia: Exuberante.
 Hábitat: Cualquiera donde haya hombres disponibles.

Características

Físico: 7
 Destreza: 4
 Cerebro: 6
 Carisma: 9
Habilidades relevantes
 Seducir: 19
 Juegos de cama: 17

Escándalos conocidos

Relaciones con todo tipo de hombres, con una duración media de tres días y medio. Fue famoso el palo que le metió Hacienda por defraudar en el IRPF.

Escándalos aún no conocidos

Cuando tenía 15 años tuvo una hija con el actor Oscar Delahiguera. Legalmente fue adoptada por una amiga de su madre, pero la hija sabe la verdad.



Exclusivas buscadas

Fotos en la playa con el bañador o bikini puesto, sin hacer top less o nudismo. Nunca se han conseguido.

Se rumorea que tiene una relación homosexual con una chica de 21 años, con la que pasa gran parte de su tiempo libre. Unas fotos serían muy bien recompensadas.

Oscar Delahiguera

Profesión: Famoso
 Excusa: Actor
 Edad: 51 años
 Estatura: 1,70 m.
 Peso: 87 kg.
 Apariencia: Barrigudo y un poco calvo, pero con una presencia que ya quisieran otros.
 Hábitat: Su mansión, su chalet, estudios de cine.

Características

Físico: 6
 Destreza: 5
 Cerebro: 8
 Carisma: 10

Habilidades relevantes

Seducir: 16
 Teatro: 20

Escándalos conocidos

Estuvo involucrado en un caso de tráfico de obras de arte, aunque jamás pudo demostrarse su participación.

Escándalos aún no conocidos

Hace veintiún años tuvo una aventura con una fan de sólo 15 (sí, era Yolanda Voycontodos). La chica tuvo una hija, aunque Oscar lo ignora.

Aunque en teoría nunca le ha sido infiel a su esposa, la realidad es que siempre ha tenido numerosas aventuras extramatrimoniales. Cómo ha conseguido mantenerlo en secreto es un misterio.

Su hermano gemelo pertenece a la Mafia. Por eso se vio envuelto en el escándalo antes mencionado de las obras de arte. En realidad fue un asunto de su hermano. Menos mal que Oscar tenía una buena coartada.

Exclusivas buscadas

Cualquier escándalo de infidelidad sería muy valorado. En realidad, cualquier escándalo, sea del tipo que sea.

Pura de Todos los Santos, la "Virgen de Carabanchel"

Profesión: Famosa
 Excusa: Cantante Pop
 Edad: 19 años
 Estatura: 1,62 m.
 Peso: 46 kg.
 Apariencia: Para qué vamos a engañarnos. Está como un queso.
 Hábitat: Discotecas, conciertos.

Características

Físico: 8
 Destreza: 7
 Cerebro: 5
 Carisma: 6

Habilidades relevantes

Bailar: 17
 Cantar: 13
 Lanzar miradas seductoras como si no se diera cuenta: 16

Escándalos conocidos

Ninguno. Cero. Nada. Menudo rollo de tía. Es que ni fumando un cigarrillo a escondidas.

Escándalos aún no conocidos

Sí, sí, la niña buena que quiere llegar virgen al matrimonio. Tú créete todo lo que dicen. Tenías que ver las fiestas que se monta la niña en su casa. Pura perversión, oiga. Por cierto, que Oscar Delahiguera es un visitante habitual. Y no os creáis eso de que "me aconseja mucho y es como un padre para mí".

Exclusivas buscadas

La verdad es que ya ni se lo plantean. Esta chica es lo más aburrido que se pueda llegar a ser para un paparazzi. Todo lo más, conseguir fotografiarla un día que se haya pasado con el escote. Pero está más buena que el pan, eso sí.

Famosetes y similares

Pichín Rabodetoro

Profesión: Famosete
Excusa: Viene de una familia noble
Edad: 21 años
Estatura: 1,90 m.
Peso: 84 kg.
Apariencia: Atlético, musculoso, rubio (teñido), ojos azules (lentillas de colores).
Hábitat: Discotecas, fiestas, más discotecas, más fiestas.

Características

Físico: 9
Destreza: 7
Cerebro: 4
Carisma: 9

Habilidades relevantes

En realidad, ninguna.

Escándalos conocidos

Cualquiera que te puedas imaginar.

Escándalos aún no conocidos

En realidad no es, como cree él, hijo del marqués de Rabodetoro. Es el producto de una relación extramatrimonial de la marquesa con el célebre cantaor Periquito de la Sierra.

Es republicano, aunque se cuida muy mucho de que nadie lo sepa.

Exclusivas buscadas

Ninguna en realidad. Sólo estar atento a ver cual es la próxima burrada que hace.

Rosa Labiosgruesos

Profesión: Famosilla.
Excusa: Lío con famoso (ella dice que es modelo)
Edad: 18 años
Estatura: 1,63 m.
Peso: 42 kg.
Apariencia: Curvilínea, con cara de niña y cuerpo de diablesa.
Hábitat: Al lado de Periquito de la Sierra

Características

Físico: 5
Destreza: 5
Cerebro: 7
Carisma: 4

Habilidades relevantes

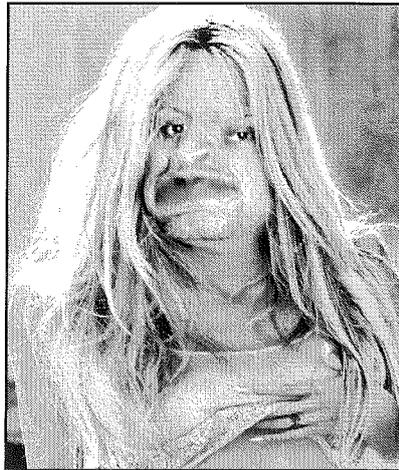
Seducir: 14
Teatro: 12

Escándalos conocidos

Pues eso, que se ha liado con un cantaor que podría ser su abuelo, y ahora planean casarse.

Escándalos aún no conocidos

Lo de casarse lo va a tener complicado, porque aún no se ha divorciado de su



Carmencita Tragaldabas

Profesión: Famosilla
Excusa: Modelo, actriz, cantante y pendón
Edad: 26 años
Estatura: 1,63 m.
Peso: 42 kg.
Apariencia: No está mal. Quizás los hombros un pelín anchos.
Hábitat: Donde haya cámaras o famosos

Características

Físico: 7
Destreza: 5
Cerebro: 6
Carisma: 4

Habilidades relevantes

Albañilería: 15 (aunque en secreto)
Seducir: 12

Escándalos conocidos

Ojala. Y no será porque no lo haya intentado. Ha dicho que estaba liada con todos los famosos que le han venido a la cabeza, y alguno más, pero no la ha creído nadie. De todas maneras, de vez en cuando la llaman para que asista a algún programa.

Escándalos aún no conocidos

Bueno, pues de momento ya gana más pasta con sus montajes que cuando era un albañil llamado Alfonso. Anda que si alguno supiera con quién se ha acostado...

Exclusivas buscadas

Ni molestarse en buscarlas. Ella misma te las ofrece. Credibilidad cero, pero si hay un hueco libre, pues se mete y ya está.

Otra fauna

Carmelo Metomentodo

Profesión: Paparazzi

Habilidades relevantes

Todas a 16.

Notas

Este tío está considerado el rey de los periodistas del corazón. Conoce todos los fregados, tiene más contactos que nadie, y siempre aparece cuando los PVs están a punto de obtener la exclusiva de su vida. Un asco de tío, vaya.

Guardaespaldas

Diferentes tamaños, pero todos peligrosos.

Habilidades relevantes

Pelea: 20

Notas

Detectan a un periodista por el olor a 500 metros de distancia. No se han podido comprobar los rumores que dicen que se alimentan de carne cruda.

primer marido, con el que se casó cuando se llamaba Laura Cabestrillo (antes de operarse de casi todo, habría que añadir. Por cierto, de dieciocho años, nada. Veintisiete bien cumplidos.

Exclusivas buscadas

Pruebas de que su romance es un montaje. Fotos en top less. Fotos dándose un revólver con el abuelo, para confirmar que no es un montaje, y que un buen paparazzi tiene un estómago de acero inoxidable.

Jaime Mariposón

Profesión: Famosete
Excusa: Más plumas que una fábrica de almohadas
Edad: 36 años
Estatura: 1,85 m.
Peso: 91 kg.
Apariencia: Muy arregladito siempre, aunque está un poco gordito.
Hábitat: Programas del corazón, saraos del corazón, etc.

Características

Físico: 8
Destreza: 3
Cerebro: 7
Carisma: 10

Habilidades relevantes

Periodismo: 13
Mariposear: 20

Escándalos conocidos

En realidad ninguno. Sólo es un periodista loco, loco, que se ha ganado cierta familia al aparecer en algunos programas comentando noticias del corazón

Escándalos aún no conocidos

De gay, na de na. Hace el papel de loca porque se ha dado cuenta de que vende, de que siempre está rodeado de tías buenas, y de que si les mete mano en vez de cabrearse se ríen. No sabe nada el chaval.

Exclusivas buscadas

¿A quién le va a interesar lo que haga el tío ese?

Carmelo Metomentodo
nuestro héroe del
corazón nos desvela
el ranking 2.027 del
TOP GLAM

Carmencita Tragabaldas
destapa su intimidad. p.45

Pura de todos los santos
"Esas fotos no son mías"

Se oyen rumores de un
programa de TV que
reunirá a muchos famosos

Rosa Labiogruesos fija
fecha para la boda.
Se realizará según
el rito budista

YOLANDA
VOYCONTODOS
NO SOY UNA CHICA MALA
- SOY TERRIBLE -



ASTEROIDE

Gran gala de los
prestigiosos premios.
Descubre todo sobre los
nominados. Además si rel-
lenas el formulario sobre
tus favoritos puedes con-
seguir dos entradas.
TROLA te invita

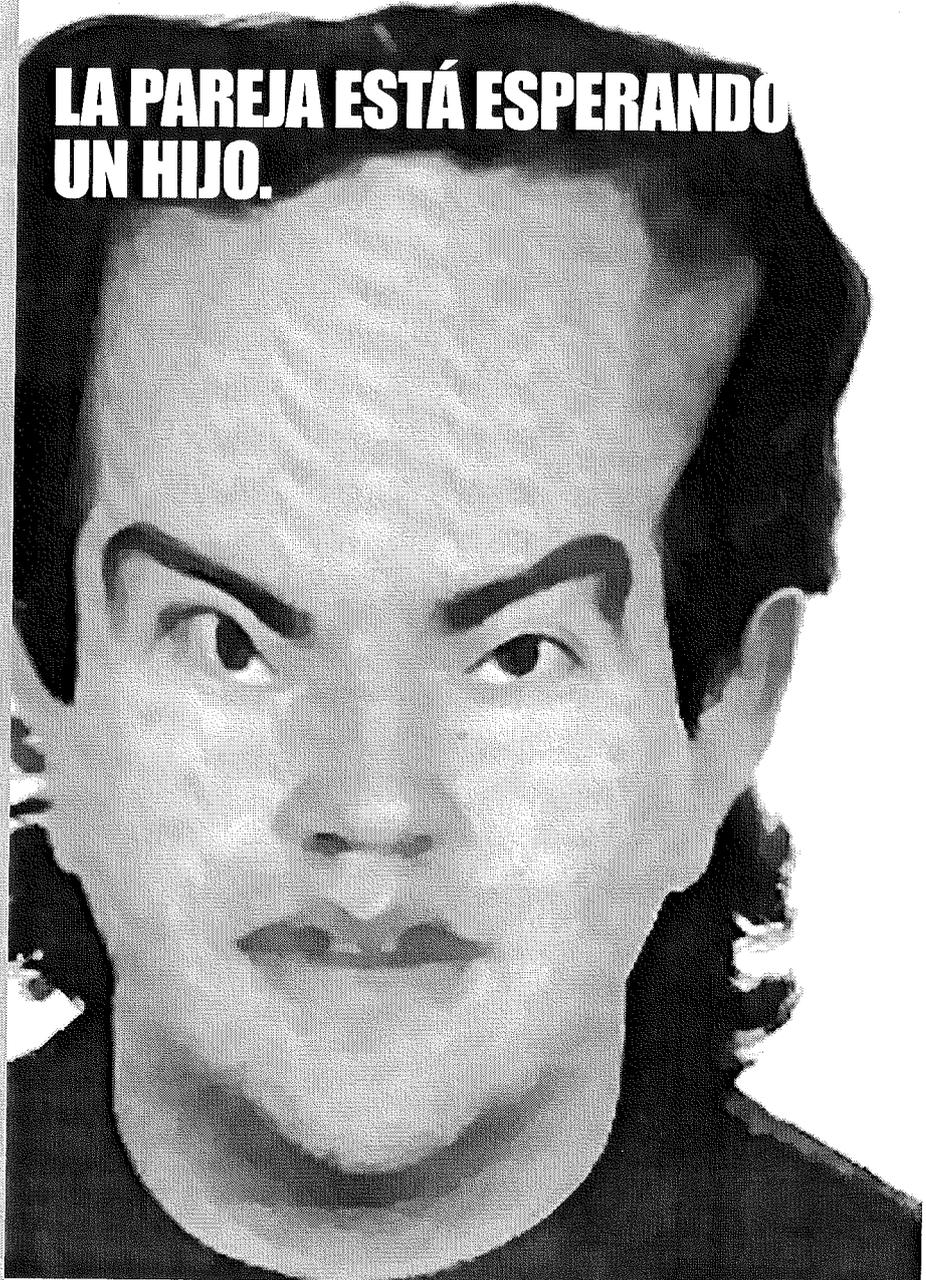
TROLA

núm. 78944 2 abril de 2.027

!!! EXCLUSIVA !!!

DESCUBIERTA LA BODA SECRETA ENTRE ALMUDENA CONGAS Y ANTONIO DE LUCA.

LA PAREJA ESTÁ ESPERANDO UN HIJO.





La primera exclusiva

Atentos como somos, os ofrecemos a continuación una aventura de introducción para que podáis jugar vuestra primera partida de Paparazzi.

Como podréis ver, está escrita de un modo muy lineal, y hay bastantes trozos que ponen "lee esto", o "a continuación haz esto". Está puesto sólo para servir de ayuda al Editor novato. Más adelante, cuando tengáis más soltura, no será necesario, ni quizás recomendable, que preparéis tanto vuestras propias partidas. Recordad, una partida de rol debe tener cierta flexibilidad, y lugar para la improvisación y la sorpresa.

Esperamos que la disfrutéis.

NOTA MUY IMPORTANTE

Este capítulo sólo debe leerlo la persona que vaya a hacer de Editor. Si eres un jugador y vas a participar en la partida, no la leas. En serio. Estropearás toda la diversión (esto me suena que lo he dicho antes).

La Misión

Bueno, pues ya tienen todos los jugadores sus personajes listos para la acción, y están ansiosos de jugar su primera aventura de Paparazzi. ¡Estupendo! Los refrescos y aperitivos también están preparados, ¿verdad? ¿Tenéis dados de 20 caras? Pues vamos allá.

Lee la siguiente sección a tus jugadores:

Ya lo habéis conseguido. Tras muchos esfuerzos, habéis empezado a trabajar como reporteros externos en una revista del corazón. Cierto, todavía no estáis en nómina; pero confiáis en vuestras posibilidades y sabéis que acabaréis logrando la confianza de vuestros jefes.

Ahora os encontráis, un poco nerviosos, en el despacho del Editor Jefe de la revista. Este os ha hecho llamar en vuestro primer día de trabajo, para encargaros vuestra primera misión como Paparazzis. Una vez habéis conseguido calmar un poco vuestra ansiedad, empieza a hablar.

—Muchachos, sed bienvenidos. Esperamos que os sintáis como en vuestra casa. Como sabéis, y vamos a ser francos en esto, nos dedicamos principalmente a destapar los trapos sucios de los famosos. Algunos hipócritas dicen que nos entrometemos en su vida privada. Olvidad esas memeces. Un famoso no tiene vida privada. El público tiene derecho a saber.

»Pero mejor dejemos los discursos para otro momento. Os he hecho llamar porque tengo un trabajito para vosotros. ¿Habéis oído hablar de Casimiro Cifuentes? ¿No? Bueno, quizás debería esperármelo. Se trata de un escritor de prestigio en los círculos literarios, ganador de los premios más prestigiosos.

»Como comprenderéis, no es su calidad literaria lo que nos interesa. Este hombre es el protector de la joven escritora Almudena Congas, a la que apadrina desde su primera novela.

»Nos han llegado rumores de que Almudena Congas está embarazada, y que el padre es el señor Cifuentes, que por cierto está casado.

»Así pues, quiero que consigáis pruebas de que efectivamente Almudena Congas está embarazada, y de que el padre es el escritor. En marcha, chicos.

El Editor Jefe les dirá también que en caja les adelantarán 600 € para gastos, que deberán justificar.

Si los PVs le preguntan por dónde deberían empezar la investigación, les dirá que creía que eran reporteros. Que se busquen la vida, vamos.

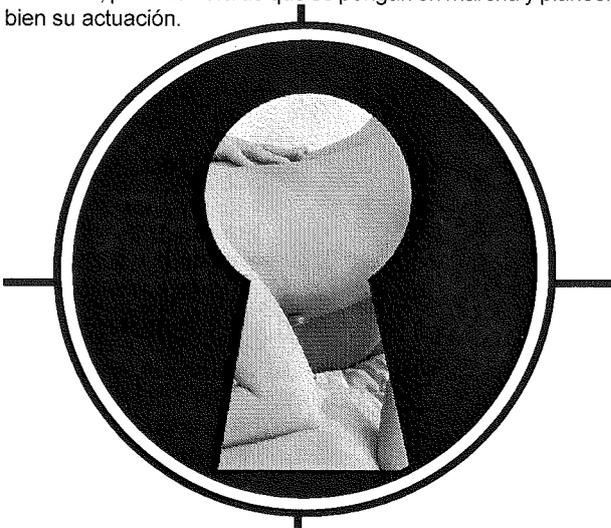
Si en cambio preguntan qué pruebas necesitarían, sí que les puede dar algunas ideas:

▲ Una copia del historial médico de Almudena, para demostrar la existencia o no de embarazo.

▲ Una foto de Casimiro acompañando a Almudena a un hospital. Si consiguen pillarles en actitud cariñosa, mejor que mejor.

Esto son sólo dos ideas. Si consiguen, por ejemplo, grabar una conversación de Almudena con una amiga, en la que diga que está embarazada y el padre es Casimiro, también valdría.

Bueno, pues es hora de que se pongan en marcha y planeen bien su actuación.



Las víctimas

Lo primero que deberían hacer es informarse acerca de Casimiro Cifuentes y Almudena Congas. Al fin y al cabo, cuanto más información tengan acerca de ellos, mejor.

Dos posibilidades bastante buenas son las siguientes:

▲ Consultar la hemeroteca de la revista. Necesario una tirada de Informática o Detective.

▲ Ir a una peluquería como si fueran a cortarse el pelo y empezar a hablar con los clientes, tanto masculinos como femeninos (a ver si creéis que los hombres no cotillean). No es necesaria ninguna tirada.

Ya sea por estos dos caminos o por otro que se les ocurra, al final obtendrán la siguiente información:

Casimiro Cifuentes

Nació hace 39 años en Barcelona, hijo de una familia de industriales catalanes. Dada la boyante economía de sus padres, estudió en los mejores colegios y universidades de Europa. Al terminar sus estudios empezó a escribir, teniendo gran éxito ya desde su primera novela, "Los tiempos por venir". Poco después de la publicación de esta prestigiosa obra, contrajo matrimonio con Evarista Del Río-Revenga y Mondongo-García, hija de los duques de Valdepatatas, cuatro años mayor que él. No han tenido descendencia.

Está considerado uno de los mayores intelectuales del país, y jamás se ha visto envuelto en ningún escándalo.

UN JUEGO QUE MERECE LA PENA TENER, LA EXCUSA PARA SER UN/A MARUJO/A

Almudena Congas

Esta joven de 23 años está considerada una de las principales abanderadas de la nueva generación de escritores. Proveniente de una familia modesta, ya desde muy pequeña empezó a dar muestras de su interés por la escritura. A los 16 años publicó su primer libro de poemas, que consiguió llamar la atención del prestigioso escritor Casimiro Cifuentes, que se convirtió en un protector de la escritora, en la que veía "una fuerza creativa sin parangón en nuestra literatura". Se le han conocido algunos amoríos, pero nada realmente escandaloso.

Las direcciones de ambos pueden conseguirlas, si bien con algo más de esfuerzo, con una tirada exitosa de Contactos.

Jugando a médicos

Bien. El primer objetivo es conseguir una prueba de que Almudena está embarazada. La prueba más convincente sería una parte médico. Vamos a considerar que es la que los PVs deciden intentar. Las dificultades a las que se enfrentan son obvias. Averiguar a qué médico va la chica, colarse en su despacho, y fotocopiar o fotografiar el historial de la paciente. Algo que no tiene por qué ser fácil.

Primer paso: averiguar el nombre del médico

Posibilidades:

- ▲ **Ilegal (1):** Contratar a alguien para que le robe el bolso a Almudena (o hacerlo ellos mismos). Mirar en su tarjeta sanitaria el nombre de su médico de cabecera.
- ▲ **Ilegal (2):** Entrar en el piso de la chica cuando no esté, y buscar algún papel donde figure el nombre del médico. Lo encontrarán con una tirada de Detective.
- ▲ **Legal más o menos:** Seguir a Almudena en sus desplazamientos hasta que la vean entrar en la consulta de un médico. Complicaciones: si les pillan igual tienen que dar algunas explicaciones a la policía.
- ▲ **Otras:** Sobornar a la criada de Almudena, hablar con la portera del edificio, llamar a todos los médicos de Madrid diciendo que son el secretario de Almudena y llaman para confirmar una cita...

El caso es que finalmente descubrirán el nombre y la dirección del médico de la escritora, que tiene una consulta en la mejor zona de la ciudad.

Segundo paso: Colarse en su despacho

Este segundo paso requerirá un empleo de habilidades como Camuflaje y Abrir cerraduras, o bien de Teatro. Las posibilidades más fáciles son:

- ▲ **Esperar a que sea de noche y colarse.** Complicaciones: el guarda de seguridad del edificio.
- ▲ **Echarle morro,** y entrar en la consulta de día, diciendo que vienen a revisar la instalación eléctrica, la línea telefónica, etc. Obviamente, el doctor tendrá que dejarles el despacho durante un cuarto de hora. Complicaciones: Más vale que lo hagan muy bien y saquen todos buenas tiradas de Teatro, o el buen doctor sospechará, llamará a la compañía para la que supuestamente trabajan, y acto seguido a la policía.
- ▲ **Sobornar al doctor.** Con 600 € que tienen, más les vale sacar un crítico en la tirada de sobornar, o si no el doctor llamará a la poli.
- ▲ **Otras posibilidades no contempladas aquí.**

Vale. Pues se han colado. Una tirada de Detective les permitirá encontrar el historial médico de Almudena. Lo revisan y ¡BINGO! Se ha realizado una prueba de embarazo y ha sido positiva. Está de cuatro semanas.

Tercer paso: Copiar el documento

En la sala del doctor no hay fotocopiadora, así que tendrán que usar una foto. Haz la tirada oculta. Si fallan, cuando revelen la foto verán que no se distingue nada de lo que hay escrito. Tendrán que volver a entrar.

Es de suponer que, una vez conseguida la mitad de su misión, vuelvan a reunirse con el Editor Jefe.

Lee lo siguiente:

Al ver las pruebas que habéis obtenido del embarazo de Almudena Congas, el Editor salta de alegría.

—Estupendo —dice—. La verdad es que no esperaba que consiguierais esto tan rápido. Saldrá en portada del próximo número. Podéis contar con una gratificación. Ahora sólo os queda comprobar si Casimiro Cifuentes es el padre. Tampoco hace falta que tengáis pruebas muy claras. Con un par de fotos en las que parezca que hay algo entre ellos, nos puede valer. Pero daros prisa, no sea que os pisen la noticia.

»He oído que Casimiro va a asistir a la entrega de los premios Asteroide. Os aconsejo que os coléis e intentéis sonsacar a alguien, a ver si averiguáis dónde se encuentran los dos amantes.

Interludio

Detengamos un momento la acción para aclarar algunos puntos. Como habréis podido comprobar, la primera parte de la misión no ha tenido grandes dificultades. Pero la segunda... la segunda va a ser otro cantar.

Efectivamente, Almudena Congas está embarazada. Lo que los PVs no saben es que es imposible que Casimiro Cifuentes sea el padre. Es estéril.

En realidad, el padre de la criatura es el marido secreto de Almudena (que piensa que es mejor que nadie sepa nada de su vida privada), con el que se casó hace tres meses en Italia. Se trata de un conocido tratante de arte.

Obviamente, lo más posible es que los PVs no se molesten en investigar esto, y se limiten a cumplir lo que les han encargado: intentar obtener una foto de Almudena y Casimiro en actitud cariñosa.

Claro, si se publica, la rectificación va a ser sonada, y ellos quedarán marcados para siempre por dar una noticia "bastante inexacta". Ah, y tendrán su primer juicio.

Lo mejor de todo es que como lo del embarazo les ha salido tan bien, seguramente piensen que todo va a ser pan comido.



¡¡EXCLUSIVA!!
ALMUDENA CONGAS
¿EMBARAZADA?



En los premios Asteroide

Los Periodistas ya tiene un nuevo objetivo que cumplir. Colarse en los premios Asteroide. Y no les va a ser fácil. Sólo pueden entrar los nominados, anteriores ganadores, invitados especiales del mundo de la cultura, sus acompañantes (uno por persona), y un grupo selecto de periodistas entre los cuales no están nuestros muchachos. A estrujarse las neuronas otra vez.

Posibilidades:

- ▲ Sobornar a un camarero para que les deje sustituirlo. Tirada de Sobornar. Les dará dificultades a la hora de relacionarse con la gente.
- ▲ Ligarse a algún invitado, de manera que puedan asistir como acompañantes. Necesario un poco de investigación y unas buenas tiradas de Seducir.
- ▲ Untar a alguno de los periodistas asistentes de manera que nos ceda su acreditación. Extremadamente difícil, por no decir imposible.
- ▲ Usar medios ligeramente violentos con alguno de los periodistas asistentes de manera que nos ceda su acreditación. Factible. Pero como se recupere a tiempo y les denuncie, pueden llegar a tener problemas.

El caso es que, sea como sea, vamos a suponer que han conseguido colarse en los premios. Estos están divididos en dos partes claramente diferenciadas: la entrega propiamente dicha, que es un acto bastante aburridillo, y un cóctel posterior, donde podrán hablar con algunos de los invitados. Los que pueden darles alguna información de interés son los siguientes (los pueden localizar con tiradas de Reconocer famoso):

Casimiro Cifuentes: Si le preguntan por Almudena, les dirá que está encantado con su última novela, que le parece lo mejor que ha escrito. Ante cualquier otra pregunta más personal, según el grado de educación con el que sea formulada, les dirá que hace meses que no la ve, les mandará a freír espárragos, o avisará a Seguridad.

Antonio De Luca: Se trata de un conocido tratante de arte (¿dónde he leído yo esta expresión?) conocido por su capacidad para contar chismorreos. Si los PVs intentan sonsacarle, les dirá, pidiendo que guarden el secreto, que Casimiro y Almudena se suelen ver en un chalet situado en tal dirección (en realidad, les da la dirección de la casa de un comisario de policía amigo suyo con muy malas pulgas). El piensa que esta noche se verán. Si consiguen introducirse en la casa, podrán pillarles in fraganti.

Por supuesto, se está cachondeando de ellos. No en vano él es el marido secreto de Almudena y padre de la criatura que espera. Para liar más la cosa, llamará a su amigo el comisario y le avisará para que esté preparado y dé un susto de muerte a esos periodistas entrometidos. Con eso está todo dicho.

Evarista Del Río-Revenga y Mondongo-García: Todo clase, todo elegancia, todo desdén. La mujer de Casimiro les dirá que nunca le ha gustado mucho Almudena, y que cree que intentó tener algo con su marido. Pero está completamente segura de la fidelidad de éste (y además tiene razón). Sabe que es bastante amiga de Antonio De Luca.

Doctor García Casals: Es un familiar lejano de Evarista, y además el médico y uno de los mejores amigos de Casimiro. Sólo tiene un problema. El alcohol hace que hable por los codos. Si consiguen emborracharle, les dirá que efectivamente, Casimiro se lleva muy bien con Almudena, y que está seguro de que tienen algo. Quizás se la lleve a la casa de campo que tiene en las afueras de la ciudad. Atención: Si los PVs le comunican su sospecha de que el escritor puede ser el padre del niño que espera la chica, se partirá de risa y les dirá que eso es imposible. Si no le dicen nada, no. Esta es la principal pista que van a tener para evitar meter la pata.

Una vez hayan hablado con estas personas, está claro que sólo tienen dos vías de investigación. Una es la casa que les ha dicho Antonio De Luca, y que es una trampa realmente cruel. La otra, y que es la buena, es la de la casa de campo. Deberían dirigir sus pasos hacia allí (si no lo hacen antes, seguro que lo hacen después de encontrarse con el comisario de la primera casa).

La casa de campo

Dejemos lo que suceda en la casa del comisario a la imaginación y crueldad del Editor. Finalmente, como ya hemos expuesto, la investigación les llevará a la Casa de Campo del escritor. Es de suponer que se acerquen allí hacia las ocho o las nueve (eso les habrá aconsejado el doctor García).

Lee lo siguiente:

Ya ha anochecido cuando llegáis a la casa de campo donde supuestamente tienen lugar los encuentros íntimos entre el escritor y su protegida. Una valla de piedra de dos metros y medio de altura rodea la finca. En su parte superior distinguís, situadas en puntos estratégicos, una serie de cámaras de seguridad. Además, un cartel avisa claramente: "Cuidado con el perro". Pero no iréis a dejaros vencer por unas pequeñas dificultades a estas alturas, ¿verdad?

A lo mejor deberían, claro. Mejor les iría. Pero no vamos a perdernos la diversión, ¿verdad? Vamos a ver cómo pueden vencer los obstáculos.

El primero, claramente, son las cámaras de seguridad. Una tirada de Detective con un modificador de -3 les indicará un punto de la tapia donde pueden cortar los cables de las cámaras sin ser vistos. Haz la tirada oculta. Si fallan, díles lo mismo.

UN JUEGO QUE MERECE LA PENA TENER, LA EXCUSA PARA SER UN/A MARUJO/A

Pero en realidad habrán quedado nítidamente grabados. Si pifian, además se les caerá la cartera al suelo justo en el momento en que la enfoca una cámara, y su nombre se verá claramente escrito en su D.N.I.

Vaaaaleeee. Se han deshecho de las cámaras. ¿Y la tapia? Es muy alta y lisa. La tirada de Saltar tiene un modificador de -5 a menos que consigan una ayuda como una escalera, una cuerda o similar. Si no han dicho que la traían, tendrán que volver a casa a por ella. Cuando vuelvan, si ya habían cortado los cables de las cámaras habrán sido arreglados, y además habrá un coche de vigilancia dando vueltas por la zona.

Saltan la tapia, vale. Parece que lo de cuidado con el perro era un aviso de pega, porque no encuentran rastro alguno de ningún animal. Ya sólo les queda acercarse al chalet.

Justo en ese momento, un coche llegará, entrando por la puerta principal de la finca, que se abrirá gracias a un sistema automático. Del coche bajará Casimiro Cifuentes (¡que preparen las cámaras!) que se acercará a la puerta del chalet. Esta se abrirá y saldrá Almudena Congas, vestida de manera informal, que recibirá efusivamente a Casimiro, abrazándole y dándole un largo beso en la mejilla (¡¡¡¡que disparen la foto!!).

En ese momento, oirán justo detrás suyo una especie de respiración agitada, y al volverse se encontrarán frente a frente con unos perros grandes como ponys, y con pinta de pocos amigos. ¡A correr tocan! Al menos, habrán logrado su objetivo. ¿O no?

Una pequeña explicación

Quizás algún Editor se haya quedado sorprendido ante la escena que acaban de protagonizar Casimiro y Almudena en el chalet del primero. ¿Será verdad que están liados?

Pues no. Casimiro ha dejado su casa de campo a los recién casados para que tengan algo de intimidad hasta el momento en que anuncien su matrimonio y futura paternidad. Almudena y Antonio le han invitado a cenar, ya que la escritora no le ha visto desde antes de su viaje a Italia, y ya de paso para pedirle que sea el padrino del niño o niña. La mujer del escritor también estaba invitada, pero la verdad es que nunca se ha llevado demasiado bien con Almudena, y ha disculpado su presencia.

Cuando Casimiro ha llegado, sólo Almudena ha salido a recibirle porque Antonio estaba acabando de preparar la cena (además de tratante de arte, es muy buen cocinero). Se ha mostrado especialmente efusiva porque era la primera vez que veía a su amigo y protector desde antes de casarse y concebir a su primer hijo.

Evitando la trampa

Vale. Parece claro que esta partida estaba orientada a que los PVs obtuvieran una exclusiva falsa y desafortunada que les meta en líos. Pero también hay algunas pistas que, si los jugadores hubieran sido hábiles, les podrían haber conducido a la verdad.

—Cuando hemos dado la información básica que pueden encontrar sobre Casimiro Cifuentes, hemos dicho que no había tenido hijos en su matrimonio. Esto no tiene por qué significar nada. Pero es un primer apunte de la esterilidad del escritor.

—En el parte médico de Almudena, se dice que está embarazada de cuatro semanas. Si los PVs hubieran investigado, sabrían que Almudena acaba de regresar hace escasos días de Italia, donde ha pasado los cuatro últimos meses. En cambio, Casimiro no ha abandonado España. La concepción a distancia no parece algo muy probable.

—El doctor García conoce el problema de esterilidad de Casimiro. Y no lo ocultará, aunque tampoco lo proclamará a los cuatro vientos.

—Antonio De Luca les ha intentado engañar. ¿Por qué? Un poco de investigación les dirá que él también acaba de regresar de Italia, en el mismo vuelo que Almudena. Sospechoso, ¿eh?

Así que si tus jugadores se enfadan porque les has conducido a una pista falsa, explícales esto: Que si hubieran investigado un poco habrían podido descubrir la verdad.

Conclusión A: Han descubierto la verdad

Si han descubierto el matrimonio entre Almudena y Antonio, el Editor les felicitará y premiará con una buena gratificación. Lee lo siguiente:

El Editor jefe os ha felicitado por vuestra buena labor periodística, y os ha puesto como ejemplo a seguir para vuestros compañeros. También os ha prometido una buena gratificación, y os ha dicho que si seguís así pronto estaréis en nómina.

A la semana siguiente, acudís al puesto de prensa más cercano para ver la portada de la revista, que tiene el siguiente titular: "Descubierta la boda secreta entre Almudena Congas y Antonio De Luca. La pareja está esperando un hijo. Exclusiva." No podéis evitar sentir la satisfacción del trabajo bien hecho. Vuestra carrera acaba de empezar, y habéis empezado dando el golpe.

Conclusión B: Han metido la pata hasta el fondo

Si están convencidos de que Casimiro es el padre de la criatura y ofrecen al Editor la foto del intenso abrazo entre los dos, el Editor les felicitará y les premiará con una buena gratificación. Lee lo siguiente:

El Editor jefe os ha felicitado por vuestra buena labor periodística, y os ha puesto como ejemplo a seguir para vuestros compañeros. También os ha prometido una buena gratificación, y os ha dicho que si seguís así pronto estaréis en nómina.

A la semana siguiente, acudís al puesto de prensa más cercano para ver la portada de la revista, que tiene el siguiente titular: "La escritora Almudena Congas espera un hijo ilegítimo. El padre podría ser el escritor Casimiro Cifuentes. Exclusiva."

No podéis evitar sentir la satisfacción del trabajo bien hecho. Vuestra carrera acaba de empezar, y habéis empezado dando el golpe.

Pero el golpe os lo lleváis vosotros cuando veis justo al lado la portada de la principal competidora de vuestra revista, con el siguiente titular: "La famosa escritora Almudena Congas nos desvela su matrimonio secreto con el cono-cido tratante de arte Antonio de Luca. La joven pareja espera su primer hijo. Entrevista exclusiva."

Casi podéis sentir la bronca que os espera. Esa misma tarde os llegará la notificación de la denuncia que os ha puesto tanto Almudena Congas como Casimiro Cifuentes. El Editor os dejará un mensaje en el contestador pidiéndoos que no volváis a aparecer por su despacho hasta que sepáis hacer periodismo.

Hay días que no merece la pena salir de la cama.

Una vez dicho esto, sólo queda repartir puntos de experiencia (más si han descubierto la verdad, menos si no), recoger las fichas y los dados, rememorar los momentos más divertidos y descansar hasta la próxima partida de Paparazzi.

¿Como será la vida en el interior del Castillo?

La famosa Esquias Abrazopulpus se perfila como la candidata mejor situada para presentar el programa

Entre los famosos que se espera acudan a la cita con el amor se incluyen *Chusmi Verrenda, Jorge Cornejo, Bernabé Oztiano, Sandra Salmonero, Gamboe Ramírez, Paco Tal, Remedios Galicia, Carlitos Escapavista, Lola Ferraz y Janet Moscosa*. Se barajan otras opciones para completar la lista de los TOPS. *pág10-145*

Publicidad

Pronto en TV Tuya, sentirás lo

que es el lujo de los reyes.

Veinte de los personajes más famosos del mundo de la prensa rosa al descubierto, en la mayor producción jamás montada.

Verás a los famosos en su salsa, en un ambiente de lujo imperial, en el famoso castillo de Castell Viejo. Secretos, concursos, fama y fortuna para el vencedor. Tú decidirás quién es el rey de la prensa rosa. El Castillo del Amor. Más famosos, más diversión, más... de todo.

Próximamente, estreno en TV Tuya.

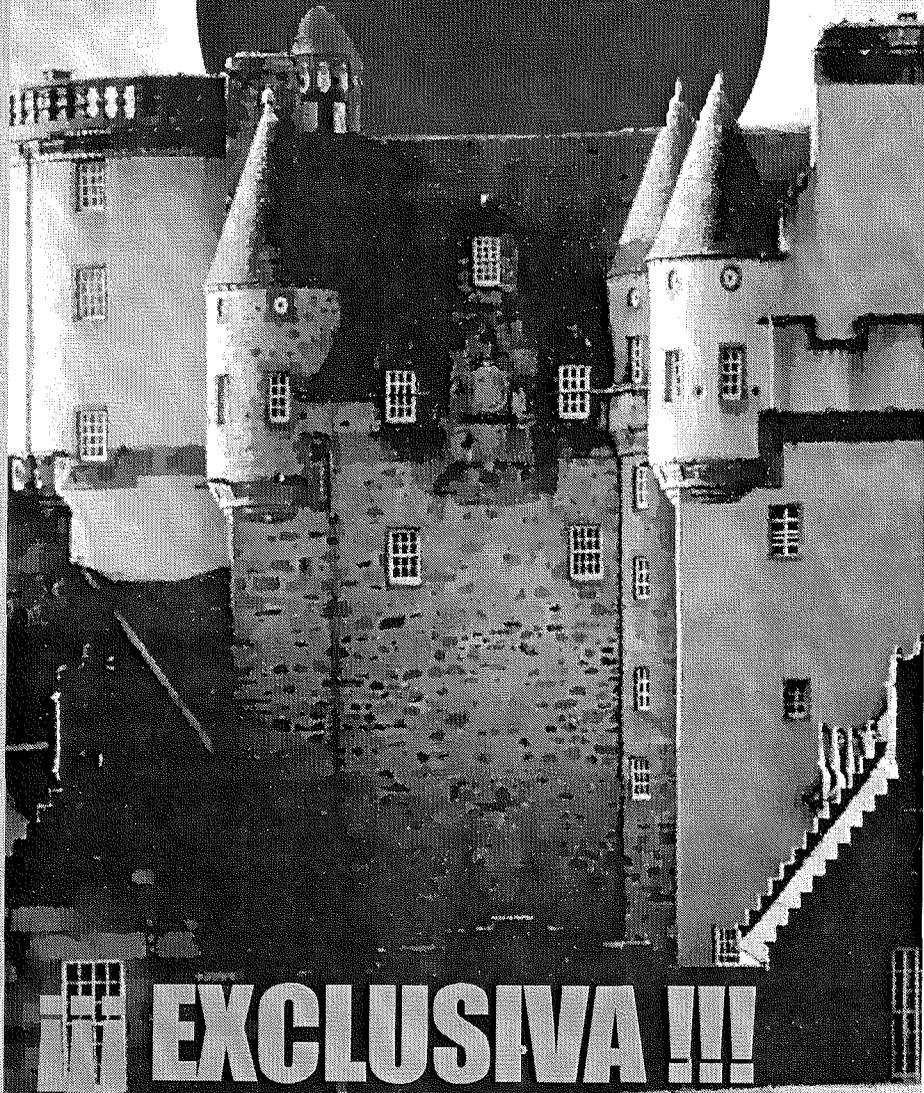
TV ♥
TUIYA

¿Casimiro Cifuentes estéril? Él dice que es mentira.

TROLA!

núm. 78945 3 abril de 2.027

LA MAYOR PRODUCCIÓN JAMÁS MONTADA



EXCLUSIVA!!!

EL CASTILLO DEL AMOR

El Castillo del Amor

Lo que acabáis de leer es el reglamento básico de Paparazzi, junto con una aventurilla de iniciación. Pero cuando ya estaba terminado, tanto la editorial como yo mismo pensamos que estaría bien incluir una aventura escrita por otra persona, con el fin de dar otro punto de vista a las aventuras de Paparazzi.

El elegido fue Paco Agenjo, por muchas razones. La principal es que estaba disponible, para qué vamos a engañarnos. Pero además ya ha demostrado su buen hacer en otros proyectos, tanto relatos como novelas o juegos (no dejéis escapar ICHAR). Y además, le considero un buen amigo.

Otro valor añadido es que fue uno de los jugadores de la primera partida de Paparazzi que se ha jugado nunca. Sí, es la que tenéis justo antes de esta. Y eligieron el final malo.

Paco sólo tenía un defecto, y es que escribe, sin duda alguna, mucho mejor que yo. Afortunadamente, como todo tiene solución en esta vida, pensé que si le decía que tenía que escribir la aventura en un par de días sería incapaz de hacer algo mejor de lo que ya había escrito yo.

Para mi insatisfacción, y para la satisfacción de la editorial y de los fans de Paparazzi, no sólo fue capaz de cumplir el plazo, si no que ha escrito una aventura tremendamente divertida (por supuesto, aprovechamos para echar una partidilla con la excusa de probarla).

Sólo queda pues decir: ¡Gracias, Paco!
Disfrutad de la aventura.

Rafa Cama

El Castillo del amor es una aventura para Paparazzi para personajes avanzados y veteranos. Si la llevan bien, esta campaña puede abrirles muchas puertas, y no sólo eso, sino que les convertirá en unos de los periodistas más famosos de la prensa rosa.

La misión

Todo comienza con un anuncio entre programas:



Nada más aparecer este anuncio en el Prime Time de la cadena privada TV Tuya suena el teléfono. Es vuestro Editor que os grita que vayáis corriendo a su casa.

Veinte minutos más tarde, y tirada de conducir para llegar a tiempo o recibir un rapapolvo, los Personajes Vividores (PV) estarán frente a la casa de su Editor, que les abrirá en bata de guatiné y sin saludar siquiera les soltará la siguiente frase:

—*Diablos, sabía que esa estúpida griega me la estaba jugando. Pero claro, eso me pasa por confiar en ella.*

—*Ante la atónita mirada de los PV, el editor se les queda mirando y decide darles algunas explicaciones más, sobre todo, para que sepan de qué diablos está hablando:*

—*Esquias Abrazopulpus es una de las periodistas del colorín más famosas de Grecia. La conocí durante el certamen de Miss Galaxia en la isla de Corfú. Entablamos amistad, que debido a nuestra profesión estaba mezclada de cierta rivalidad amistosa.*

—*»El caso es que hace dos meses conseguí llevármela al huerto, o eso creía. Ahora parece que fue ella la que me engatusó a mí, y me sacó la idea que tenía para un programa, el Castillo del Amor.*

—*»El caso es que esa cabr... me ha robado la idea.*

—*»Pero esto no va a quedar así. Si quiere guerra, la va a tener. Por eso he llamado a mis mejores periodistas, pero como no pueden dejar lo que están haciendo ahora, os he tenido que convocar a vosotros.*

—*»Quiero que os infiltréis en el castillo y que les chaféis el programa robándoles todas las exclusivas. Quiero saber quien se mete en la cama con quien antes de que lo sepa esa griega traidora, quien folla con quien, a quien le gusta ducharse con su patito de goma, quien es vegetariano, y a quien le gusta meterse el dedo en la nariz.*

—*»Habéis tenido suerte de que esa tipa sea más corta que el salto de una rana coja. Ha elegido un castillo demasiado grande, así que sólo puede colocar cámaras en algunas habitaciones y en los salones principales. A esto ha ayudado, claro, el que el director del programa se haya llevado a las siete azafatas a Cancún con cargo al presupuesto del programa.*

—*»Está ya todo amañado —dice—. Los famosos harán sus papelititos para las cámaras en los sitios acordados, y el resto del tiempo vivirán como reyes a costa nuestra.*

—*»Vosotros estáis ahí para saber qué sucede cuando las cámaras no graban. No quiero que nadie os vea. Pero quiero exclusivas. O no volváis a venir a mi despacho.*

Seguro que alguno de los personajes cae en la cuenta de que el Editor les ha recibido en su casa y en bata de guatiné. Si hace algún comentario al respecto quítales 100 euros de la asignación para infiltrarse en el castillo.

Por si no ha quedado suficientemente claro, la misión de los PV será infiltrarse sin ser vistos dentro del castillo.

Allí, eludiendo las cámaras cuyos planos les proporciona su Editor, deberán esconderse para ver qué ocurre fuera de plano, y enviar las exclusivas a su jefe.

▲ El formato del concurso es el siguiente:

Veinte famosos, diez hombres y diez mujeres, entrarán en un castillo, y convivirán en él durante un mes. Como acompañantes, diez sirvientes les atenderán como si estuviesen en plena Edad Media: viviendo en un palacio.

De acuerdo con las reglas, todos comienzan vistiendo de pajes y campesinos, y el público les va haciendo ascender en posición con sus votos.

Al final, sólo una pareja llegará a ser rey y reina del Castillo del Amor.

Parece fácil, sólo tienen que meterse y disfrutar del viaje.

Comienza la aventura

Para infiltrarse en el castillo pueden hacerlo de dos formas, la primera, haciéndose pasar por personal de mantenimiento o por algunos de los sirvientes y escaqueándose hasta que lleguen los famosillos, o también pueden hacerlo en plan comando.

Si quieres complicar la cosa, puedes poner un guardia de seguridad o dos, alguna cámara que deban evitar y que no esté en los planos, o algún problema del estilo de que algún iluminado, para darle más realismo a la cosa, ha inundado el foso, y ha echado cocodrilos. En teoría, estos cocodrilos sólo comen ñús, según el cuidador. Lo malo es que se les ha olvidado decirselo a los cocodrilos.

Si lo logran, una vez dentro comienza el espectáculo (vale, está claro que lo lograrán, porque si no, no hay aventura, pero hazles sufrir).

Debido a la complejidad de narrar lo que sucede en los días que los PV pasan dentro del Castillo vamos a limitarnos a describir las escenas más importantes de lo que sucede. Debido a la duración del programa, puede dar para varias aventuras, en las que los personajes vivan una o más de estas escenas que os resumimos.

Cuanto más exclusivas consigan, mayor será el beneficio que les den por los reportajes, y más posibilidades hay de que les llamen como invitados, cobrando, al famoso programa, *La Montaña Rusa*, que ya lo dice el refrán, si Mahoma no va a la montaña, la montaña...

El castillo posee cuatro plantas, en cada una de las cuales hay de veinte a veinticinco habitaciones de diversos tamaños. Cuatro grandes salones y tres dormitorios comunales son las salas de "grabación", pero el resto del castillo es usado por los sirvientes y los famosos para divertirse fuera de plano.

Los famosos tienen prohibido acercarse a las murallas, pero pueden salir al patio de armas a tomar el sol en las hamacas y tumbonas habilitadas para ello.

Escena 1: Los calzoncillos del duque

No veáis la que se ha armado. Uno de los invitados que acude de visita, el hijo de un duque, se encuentra sus calzoncillos rociados de purpurina una mañana. Lo malo es que no se da cuenta, y tras ponérselos, descubre que es alérgico al color plata. La dirección del programa intenta evitar que la escena salga en antena el primer día, y los personajes deberán conseguir fotos del incidente, o mejor, una grabación de los alaridos del futuro duque.

Para ello, deberán colarse en la torre este, donde se ha montado una consulta médica para atender a todo el personal, y repartir desde caramelos sin azúcar a condones.

Escena 2: Falta de provisiones o en Busca de la Caja Perdida

Diablos, los condones se han terminado el primer día. La provisión para todo un mes se ha agotado. Se dice que uno de los invitados tiene un par de cajas escondidas en su habitación. Los servicios médicos van a traer más mañana, pero Sandra Salmonero (ver bestiario) se siente romántica, y ni Bernabé, ni Gamboe, ni Carlitos Escapavista van a perder esta oportunidad de dar el braquetazo. El problema es que la niña de su madre dice que ella no hace na de na sin las protecciones adecuadas.

Entre los tres se dedican a investigar donde puede estar la caja perdida. Pero ya hay alguno que mira con ojos de carnero los globos de la última fiesta del castillo.

Obviamente, unas fotos de Sandra en plena acción sería una muy buena exclusiva, por lo que más vale que los PV colaboren a encontrar los condones. Además, conseguir averiguar quién los tiene también puede ser una exclusiva en sí.

¿Que quién los tiene? Ni idea. Que se lo curre el Editor, a ver si se piensa que se lo vamos a dar todo hecho.

Escena 3: Esos vestidos niña...

A medida que transcurre el programa, los famosos van accediendo según los votos del público. Y claro, según las revistas, eso implica que algunos se podrán mejores vestidos y ropajes.

Alguien lleno de envidia ha robado los vestidos de las tres damas que van en primera posición. A modo de coña, Bernabé y Remedios han organizado una investigación detectivesca.

Si los personajes se les adelantan, podrán grabar al culpable del robo mientras los lleva puestos en su propia habitación. Se trata de Paco Tal, al que los PV podrán grabar haciendo un numerito de cupletista. El famoso galán de las tardes no tiene ninguna gana de confesar sus gustos sexuales, por lo que podrán sacarle lo que quieran. Ya era hora de que alguien le pagase con la misma medicina.

Escena 4: Caza de Patos

Ya está bien, ya basta. Esas sucias bestias ya tienen a todo el mundo hartos. Todo empezó cuando Jorge Cornejo, sonrisa en boca, decidió fabricarles a todos una piscina en el hueco de unas obras cerradas cerca del abrevadero. Tapó el suelo del hueco con tela asfáltica que los albañiles habían dejado y la rellenó con agua.

Con lo que no contaba era con la plaga de mosquitos que al día siguiente había en todo el patio. Esa noche parecían todos ellos un colegio de niños con sarampión. Los PV deben tirar Físico para evitar ser picados también.

Por suerte los mosquitos tenían las horas contadas. Una bandada de ocas en migración hacia el norte decidió que les gustaba la charca, y se asentó allí para veranear.

Chusma fue la primera víctima de los picotazos, junto con el regidor del programa y varios famosos más. Ahora, tras tres días de pulular aquí y allí, de robar comida de las cocinas y de cagarse en los vestidos y las cabezas de los invitados, Gamboe ha decidido que se va a dar un baño a la luz de la luna aunque tenga que echarlas a patadas.

Las ocas no comparten su optimismo, y no parece gustarles que las despierten en una placida noche de luna llena. Si los PV logran obtener una foto de Gamboe corriendo desnudo con una oca picoteándole el culo y sus partes pudendas serán primera plana durante una semana.

Escena 5: Hay un asesino entre nosotros

Sí, la escritora y presentadora Lola Ferraz ha caído enferma. Alguien ha intentado envenenarla. ¿Cómo lo saben? Pues porque en su habitación han aparecido amenazas de muerte escritas con sangre (bueno, vale, es ketchup). Los personajes intentarán descubrir quien es el siniestro enemigo de la presentadora, y para ello, se podrán hacer pasar por detectives contratados por la organización.

Las pistas llevan hasta la organizadora del programa Abrazopulpus, que la odiaba porque le estaba robando protagonismo en el programa como presentadora. Al parecer, La Ferraz había organizado un plante a las cámaras en el que iban a intentar echar a la griega como presentadora.

Como venganza, ella decidió envenenarla, pero en lugar del matarratas, la muy miope, cogió el bote de brillantina y lo vertió en el plato de estofado de la Ferraz.

La creadora del formato es detenida, pero *the show must go on*, y el concurso continúa.

Nota: si los personajes logran completar esta exclusiva, su Editor estará muy, pero que muy contento, y les recompensará largamente.

UN JUEGO QUE MERECE LA PENA TENER, LA EXCUSA PARA SER UN/A MARUJO/A

Escena 6: La gran exclusiva

Paco Tal cumple su promesa. En "petit comité" cuenta ante toda España y parte de Asturias que se va a casar con la también presentadora María José Guantazo, la temperamental cantante de rumbas que presenta el programa musical del domingo por la tarde.

Pero la cosa no termina aquí. Los personajes pueden seguirle y le verán charlando con Sandra Salmonero. Si logran acercarse lo suficiente, oirán la siguiente conversación.

—Sandra, cariño, debo confesarte algo...
YO SOY TU PADRE.
»Eres fruto de una relación tempestuosa entre tu madre, la condesa, y yo. Los dos éramos jóvenes...

Tras decir esto, Paco tal se detiene y se queda escuchando, luego, sin oír nada, se marcha a consolar a su afligida hija.

El ruido que oyó eran dos periodistas argentinos que habían tenido la misma idea que los PV y que ahora salen corriendo para contar la exclusiva, destapando de paso la tapadera de los PV.

Una divertida persecución entre las habitaciones del castillo comienza para intentar quitarles la cámara.

Escena 7: Esta noche hay una fiesta

Los diez hombres del castillo han colado a treinta o treinta y cinco mujeres. Para ello, han sobornado a una de las guardias jurado que vigilaba el puente levadizo. ¿Con qué? Usad vuestra imaginación pero parece que el uniforme da muchas energías.

Los famosos tienen pensado organizar una fiesta en el sótano del castillo, junto a las celdas y los aparatos de tortura medievales, y es de rigurosa etiqueta de cuero y tachuelas.

Anexo I: Bestiario, seres más importantes del castillo

Chusmi Verrenda (alias Alejandra Verrenda)

Esta camerunesa de padres Irlandeses se hizo famosa utilizando sus bien conocidas dotes de oratoria. Tan buena debía ser que llamó la atención de Pitín Pijastro, hijo de un famoso futbolista retirado, mientras paseaba, casualidad, por la Casa de Campo.

El caso es que Pitín la dejó con lo que tenía, pues dado a elegir entre la mansión de la playa y la fortuna de papá, o ella, pues bueno, es más fácil consolarse cuando tienes un cochazo en la puerta.

Ahora sobrevive como puede, y aunque ella es buena persona, le ha gustado esto del famoseo, las fiestas gratis y la buena vida, y no piensa dejarlo mientras le queden fuerzas para hacer lo suyo.

Jorge Cornejo

Famoso aventurero y presentador de safaris, ha entrado en el castillo siguiendo la pista de Remedios Galicia, la modelo, a la que espera seducir con sus conocimientos de mundo. Con lo que no cuenta es que no ha podido introducir a su equipo de asesores del documental, y está más perdido que un gato en alta mar.

Bernabé Oztiano

Bernabé era un antiguo boxeador caído en desgracia. Literalmente, su carrera se acabó nada más empezar cuando se cayó de cabeza al hacer el gancho en el ring, y se partió las dos piernas, los dos brazos, dos costillas y el colodrillo.

¿Cómo esconderán los personajes las cámaras y las grabadoras?

Escena 8: La gran encamada

Por fin, Jorge Cornejo convence a Remedios Galicia de que él es el hombre de su vida. Para ello, ha tenido que emborracharla con dos botellas de anís del mono que le había robado a un cámara.

El cortejo y el encamamiento se produce fuera de cámara, por lo que es una gran exclusiva. ¿Qué pasará al día siguiente cuando Remedios recupere la memoria? Pues otra gran exclusiva, ella está enferma de ladillas y el pobre Jorge no parará de rascarse hasta que termine el programa.

Consejos Finales

No es fácil narrar esta campaña para Paparazzi. Las escenas son muy peculiares, y aunque bien llevadas pueden resultar hilarantes y divertidas, sería más fácil la interpretación si sigues unas pequeñas reglas.

▲ **Favorecer la Narración.** Para ello no seas muy estricto con el secretismo de la misión. Si algún famoso les ve, pueden hacerse pasar por sirvientes o invitados de extranjería en el castillo. Así, podrán involucrarse mucho más en el juego y la aventura. De hecho, el cachondeo es tal fuera de cámara, que docenas de personas distintas entran cada día en el castillo y salen. Sirvientes, prostitutas, famosos a los que sacar más exclusivas...

▲ **Tiradas de Dados.** Las tiradas de dados no deben sustituir a la interpretación en esta aventura, excepto en casos muy necesarios. Deja que los personajes se recreen en el ridículo y en la diversión de las escenas.

Por suerte para él, rostro chato tiene mucho gancho entre las mujeres, y ya se ha podido calzar a dos o tres famosillas. Lo suficiente para ir tirando.

Espera ganar el concurso para convertir su sueño en realidad, montar su propio gimnasio de aeróbic.

Sandra Salmonero

Hija de la condesa de Robadastrós, esta escultural morena Sevillana no ha parado en el último año. ¿El motivo? La prensa escogió a su hermana como la mujer más elegante de España, cuando todo el mundo sabe que la muy pelandusca no sabe ni qué sombrero ponerse con el vestido rojo.

Ahora espera hacerse muy famosa gracias al concurso, y a su romance con un criador de caballos asturcones que dice que va a dar el pelotazo pronto.



Gamboe Ramírez

Cubano rubio teñido que ha llegado a España, cómo no, gracias a sus grandes dotes de liador de habanos. Después de meses trabajando liando puros para el embajador de Cuba, se escapó y pidió asilo para poder seguir los pasos de los grandes cubanos que han dejado huella en este país. Y en ello está.

Paco Tal

Este olvidado presentador televisivo ha visto cómo su carrera ha caído en desgracia tras acostarse con su principal admiradora, y jefa de su club de fans desde los años setenta. La lástima es que ella era la amante del director de TV8, y claro, su carrera fue dada por finalizada. De la noche a la mañana, su programa de cultura máxima audiencia a la hora de la siesta ha sido sustituido por un curso de ganchillo con macramé, presentado por la querida "sobrina" del realizador.

Ha entrado en el Castillo del Amor gracias a su promesa de dar una exclusiva importante.

Remedios Galicia

Ex modelo, ex miss Barcelona, ex esposa de un millonario y ex portada de las revistas del couche, esta mujer todavía atractiva ha aceptado la propuesta de Esquias Abrazopulpus, a cambio de la oportunidad de dirigir su propio programa.

Carlitos Escapavista

El gran conquistador jerezano. Emparentado con un noble francés, este notable del corazón no ha dejado de dar escándalos desde que apareció en las páginas rosas de la mano de Sandra Salmonero.

Nobles de baja clase, modelos, periodistas, cualquier cosa con dos piernas han pasado por su cama. Promete mucho.

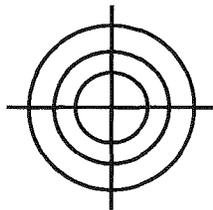
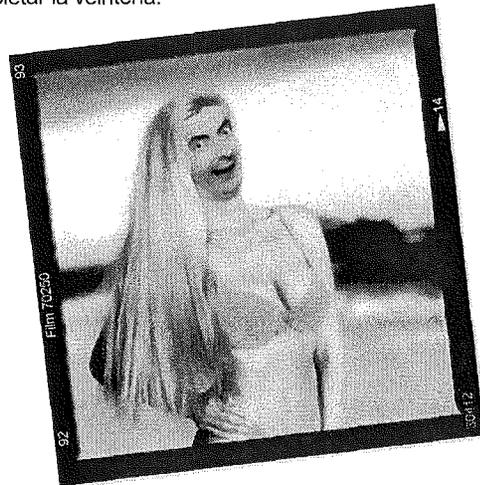
Lola Ferraz

Periodista y escritora acusada de plagiar un programa a su más directa rival, fue expulsada de la sociedad de periodistas cuando declaró que estar detrás de las cámaras no tenía mérito, lo verdaderamente importante era saber estar frente a ellas.

Janet Moscosa

Si alguien en este país no conoce a Janet Moscosa, la exuberante y despampanante cantante de Mónaco, es que no ha visto la tele ni leído la prensa en los últimos tres años.

Estos son los principales personajes que se adentran dentro del Castillo del Amor, junto con otros muchos más o menos famosos, que el Editor de Juego puede idear a su antojo hasta completar la veintena.



CARNET DE PAPA RAZZ



Nombre: Anastasia Ponce
 Jugador: 26 años
 Edad: 1,69 m
 Estatura: 53 kg
 Peso: Moreno, liso, melena
 Color de pelo: Grises
 Color de ojos: Grises

Características

FÍSICO DESTREZA
 9 5
CEREBRO CARISMA
 5 3

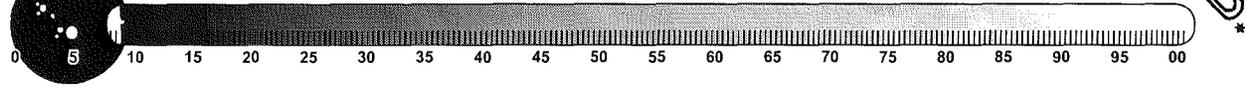
Experiencia _____

Ventajas _____
 Recursos: Familia famosa

Defectos _____
 Pánico a las alturas

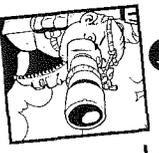
Habilidades

2 DES Abrir Cerraduras	1 DES Camuflaje	1 CAR Colarse en fiestas	2 DES Conducir	1 CAR Contactos	3 FIS Correr
1 CER Derecho	2 CER Detective	2 DES Falsificar	3 DES Fotografía	3 CER Informática	2 FIS Juegos de cama
3 FIS Nadar	3 FIS Pelea	2 CER Periodismo	3 CER Reconocer famoso	3 FIS Saltar	2 CAR Seducir
2 CAR Sobornar	2 CAR Teatro	_____	_____	_____	_____



©2003, Proyectos editoriales CROM. Se autoriza la fotocopia de esta hoja de personaje para uso personal.

CARNET DE PAPA RAZZ



Nombre: Andrés Vasconada
 Jugador: 25 años
 Edad: 1,65 m
 Estatura: 62 kg
 Peso: Moreno, Cortijo
 Color de pelo: Verdes
 Color de ojos: Verdes

Características

FÍSICO DESTREZA
 6 8
CEREBRO CARISMA
 5 6

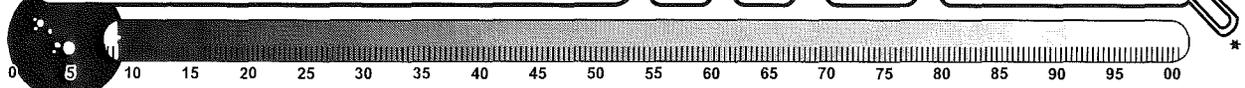
Experiencia _____

Ventajas _____
 Contactos: Ilegales

Defectos _____

Habilidades

4 DES Abrir Cerraduras	6 DES Camuflaje	0 CAR Colarse en fiestas	4 DES Conducir	4 CAR Contactos	0 FIS Correr
0 CER Derecho	5 CER Detective	3 DES Falsificar	0 DES Fotografía	4 CER Informática	0 FIS Juegos de cama
0 FIS Nadar	7 FIS Pelea	0 CER Periodismo	0 CER Reconocer famoso	3 FIS Saltar	0 CAR Seducir
0 CAR Sobornar	0 CAR Teatro	_____	_____	_____	_____



©2003, Proyectos editoriales CROM. Se autoriza la fotocopia de esta hoja de personaje para uso personal.

Características

FÍSICO DESTREZA 5 7

CEREBRO CARISMA 4 8

Experiencia

Ventajas
Atractivo Físico
Bisexual

Defectos
Disfunción Sexual

CARNET DE PAPA RAZZI

Nombre: Benito Pocaslucos
 Jugador: 32 años
 Edad: 1,75 m
 Estatura: 92 kg
 Peso: Castaño; metena
 Color de pelo: Castaños
 Color de ojos: Castaños

Habilidades

2 +DES	0 +DES	3 +CAR	2 +DES	6 +CAR	0 +FIS
0 +CER	3 +CER	0 +DES	3 +DES	0 +CER	10 +FIS
0 +FIS	0 +FIS	0 +CER	4 +CER	0 +FIS	4 +CAR
0 +CAR	0 +CAR	3	3		

Características

FÍSICO DESTREZA 6 6

CEREBRO CARISMA 9 4

Experiencia

Ventajas
Contactos Legales

Defectos

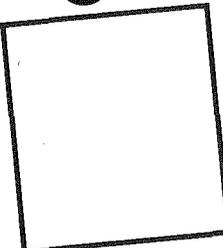
CARNET DE PAPA RAZZI

Nombre: Carmen Peletero
 Jugador: 28 años
 Edad: 1,62 m
 Estatura: 57 kg
 Peso: Rubio, media melena
 Color de pelo: Castaños
 Color de ojos: Castaños

Habilidades

0 +DES	0 +DES	0 +CAR	0 +DES	0 +CAR	0 +FIS
4 +CER	6 +CER	3 +DES	7 +DES	4 +CER	0 +FIS
0 +FIS	0 +FIS	6 +CER	5 +CER	3 +FIS	0 +CAR
4 +CAR	0 +CAR				





CARNET DE PAPARAZZI

Nombre _____

Jugador _____

Edad _____

Estatura _____

Peso _____

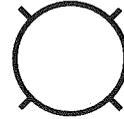
Color de pelo _____

Color de ojos _____

Características

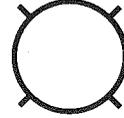
FÍSICO

DESTREZA



CEREBRO

CARISMA



Experiencia

Ventajas

Defectos

Habilidades



Abrir Cerraduras



Camuflaje



Colarse en fiestas



Conducir



Contactos



Correr



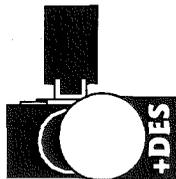
Derecho



Detective



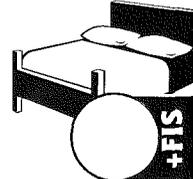
Falsificar



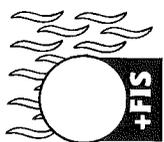
Fotografía



Informática



Juegos de cama



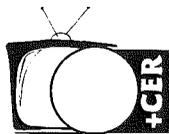
Nadar



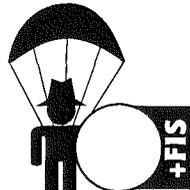
Pelea



Periodismo



Reconocer famoso



Saltar



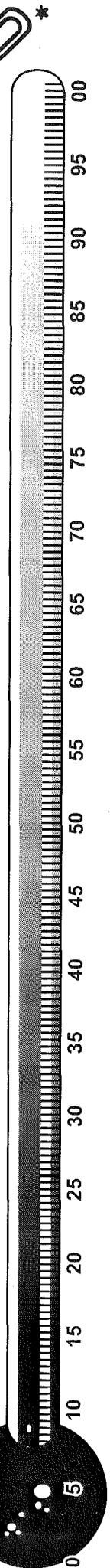
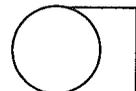
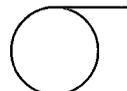
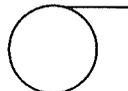
Seducir



Sobornar



Teatro



POR RAFA CAMA VIVIMOS EN UN MUNDO ENFERMO

UN MUNDO EN EL QUE GRAN PARTE DE LA POBLACIÓN ESTÁ MÁS INTERESADA EN SABER QUIÉN SE HA LIADO CON TAL FAMOSILLO, QUE EN EL HECHO DE QUE VARIAS ESPECIES ESTÉN EN PELIGRO DE EXTINCIÓN. UN MUNDO EN QUE LA GENTE PREFERE LEER UNA REVISTA DEL CORAZÓN A UN BUEN LIBRO. EN EL QUE LA CULTURA ES ALGO PROPIO DE SNOBS.

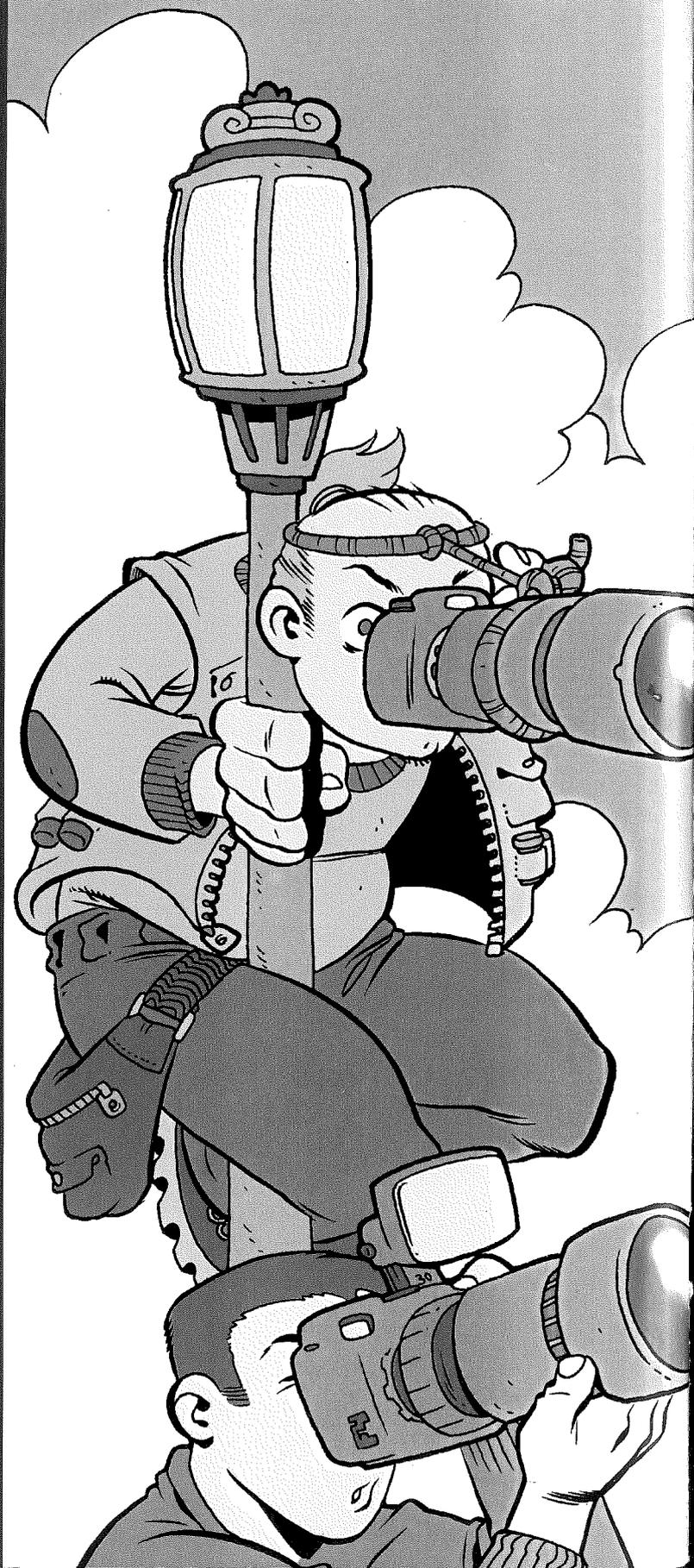
AFORTUNADAMENTE, NOSOTROS, LOS JUGADORES DE ROL, SOMOS MÁS INTELIGENTES. NO NOS DEJAMOS ENGAÑAR POR EL CANTO DE SIRENAS DE PAPAARAZZIS Y DEMÁS GENTES DE MAL VIVIR. NO VEMOS LOS PROGRAMAS DEL CORAZÓN, ABORRECEMOS LOS REALITY SHOWS, Y PREFERIMOS DEDICARNOS A NUESTRAS PARTIDAS REPLETAS DE CREATIVIDAD, A LEER LA ÚLTIMA NOVELA DE TERRY PRATCHETT, O A ENFASCARNOS EN INTERESANTÍSIMOS DEBATES EN NUESTRA LISTA DE CORREO FAVORITA.

Y UNA LECHE. TODOS SOMOS UNOS MARUJOS

POR SUPUESTO QUE TÚ, QUERIDO LECTOR, ERES LA EXCEPCIÓN QUE CONFIRMA LA REGLA. JAMÁS SE ME OCUERRIRÍA DUDARLO. PERO MENOS TÚ, TODOS.

EL PRINCIPAL OBJETIVO DE PAPAARAZZI, LO QUE LO CONVIERTE REALMENTE EN UN JUEGO QUE MERECE LA PENA TENER, ES SERVIR DE EXCUSA PARA SER UN/A MARUJO/A. A PARTIR DE AHORA, PODRÉIS VER LOS PROGRAMAS MÁS ROSA SIN AVERGONZAROS. SIN TENER QUE DISIMULAR, O FINGIR DESCONOCIMIENTO. PODRÉIS SER UNOS/AS MARUJOS/AS ORGULLOSOS.

PAPAARAZZI Incluye: Una explicación de qué es un juego de rol, para que nadie lo confunda con el parchís. Un sistema de creación de personajes muy sencillo y versátil. De hecho, en realidad hay varios sistemas de creación de personajes para que elijáis el que preferáis. Aleatorios, por puntos, mixtos, etc. Que no nos hemos privado de nada, vaya. Un reglamento más sencillo aún. Tanto, que casi da vergüenza. Ventajas y defectos, como en los juegos "serios y profundos". Una ambientación que va de lo realista a lo absurdo con una facilidad tremenda, en proporción directa a la inestabilidad mental del autor. Un montón de personajes no jugadores, cada uno de los cuales puede ser una fuente para una partida. Dos aventurillas para ver las posibilidades del juego. Chistes malos, si sobreviven a la corrección de estilo. Reglas para hacer a PAPAARAZZI compatible con Rolemaster y sus suplementos. (Al final lo dejamos para el Manual del Editor).



POR RAFA CAMA VIVIMOS EN UN MUNDO ENFERMO

UN MUNDO EN EL QUE GRAN PARTE DE LA POBLACIÓN ESTÁ MÁS INTERESADA EN SABER QUIÉN SE HA LIADO CON TAL FAMOSILLO, QUE EN EL HECHO DE QUE VARIAS ESPECIES ESTÉN EN PELIGRO DE EXTINCIÓN. UN MUNDO EN EL QUE LA GENTE PREFERE LEER UNA REVISTA DEL CORAZÓN A UN BUEN LIBRO. EN EL QUE LA CULTURA ES ALGO PROPIO DE SNOBS.

AFORTUNADAMENTE, NOSOTROS, LOS JUGADORES DE ROL, SOMOS MÁS INTELIGENTES. NO NOS DEJAMOS ENGAÑAR POR EL CANTO DE SIRENAS DE PAPAARZZIS Y DEMÁS GENTES DE MAL VIVIR. NO VEMOS LOS PROGRAMAS DEL CORAZÓN, ABORRECEMOS LOS REALITY SHOWS, Y PREFERIMOS DEDICARNOS A NUESTRAS PARTIDAS REPLETAS DE CREATIVIDAD, A LEER LA ÚLTIMA NOVELA DE TERRY PRATCHETT, O A ENFRASCARNOS EN INTERESANTÍSIMOS DEBATES EN NUESTRA LISTA DE CORREO FAVORITA.

Y UNA LECHE. TODOS SOMOS UNOS MARUJOS

POR SUPUESTO QUE TÚ, QUERIDO LECTOR, ERES LA EXCEPCIÓN QUE CONFIRMA LA REGLA. JAMÁS SE ME OCURRIRÍA DUDARLO. PERO MENOS TÚ, TODOS.

EL PRINCIPAL OBJETIVO DE PAPAARZZI, LO QUE LO CONVIERTE REALMENTE EN UN JUEGO QUE MERECE LA PENA TENER, ES SERVIR DE EXCUSA PARA SER UN/A MARUJO/A. A PARTIR DE AHORA, PODRÉIS VER LOS PROGRAMAS MÁS ROSA SIN AVERGONZAROS. SIN TENER QUE DISIMULAR, O FINGIR DESCONOCIMIENTO. PODRÉIS SER UNOS/AS MARUJOS/AS ORGULLOSOS.

PAPAARZZI Incluye: Una explicación de qué es un juego de rol, para que nadie lo confunda con el parchís. Un sistema de creación de personajes muy sencillo y versátil. De hecho, en realidad hay varios sistemas de creación de personajes para que elijáis el que prefiráis. Aleatorios, por puntos, mixtos, etc. Que no nos hemos privado de nada, vaya. Un reglamento más sencillo aún. Tanto, que casi da vergüenza. Ventajas y defectos, como en los juegos "serios y profundos". Una ambientación que va de lo realista a lo absurdo con una facilidad tremenda, en proporción directa a la inestabilidad mental del autor. Un montón de personajes no jugadores, cada uno de los cuales puede ser una fuente para una partida. Dos aventurillas para ver las posibilidades del juego. Chistes malos, si sobreviven a la corrección de estilo. Reglas para hacer a PAPAARZZI compatible con Rolemaster y sus suplementos (Al final lo dejamos para el Manual del Editor).

