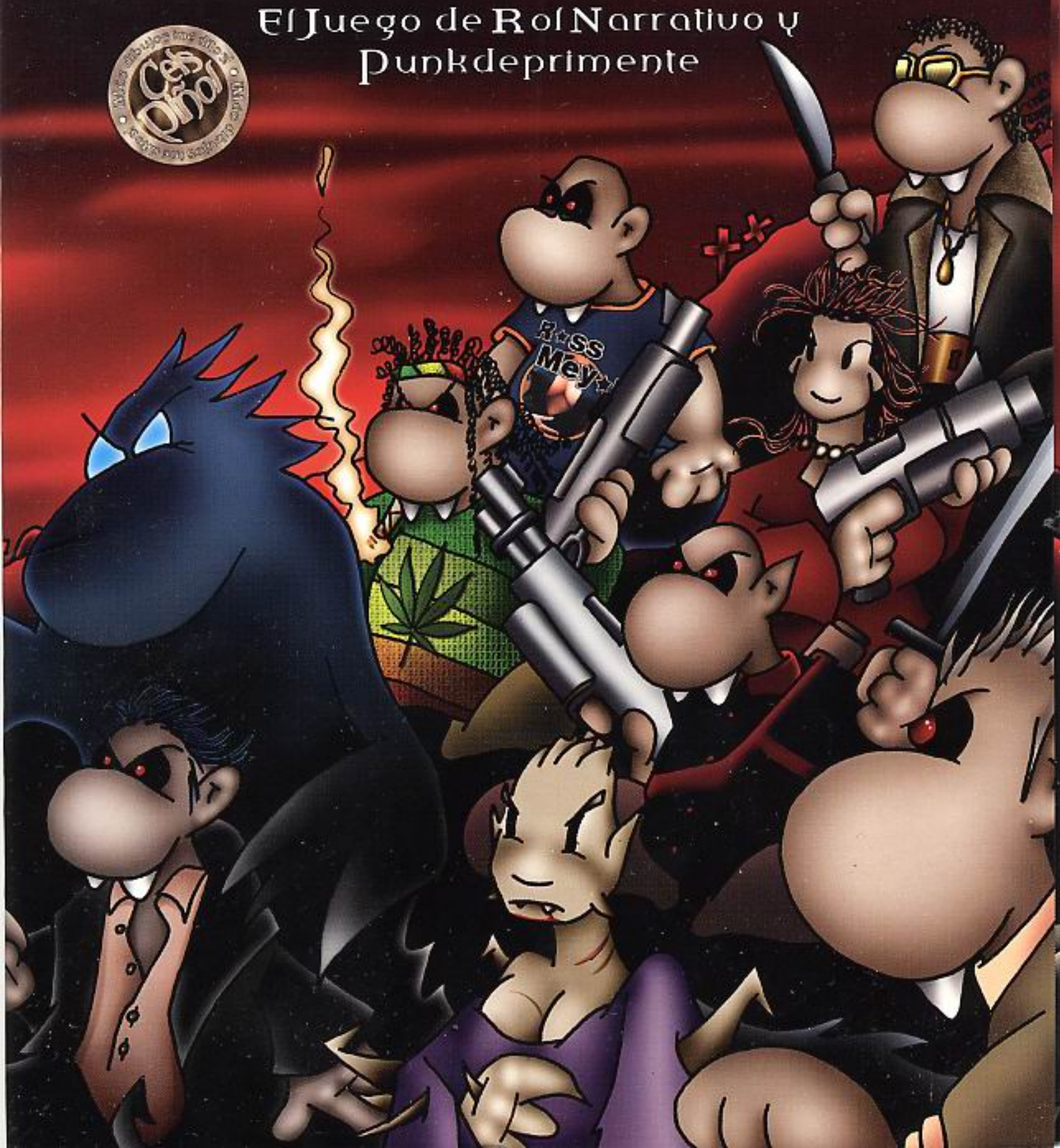


Dantassa Caótica del Narrador

FANPIRO

El Juego de Rol Narrativo y
Punkdeprimente





Las noches de Barnacity son peligrosas...
Si no sabes dónde te metes. Si dudas. Si vacilas. Si no encuentras la regla
necesaria en el momento preciso. Si no tienes la...

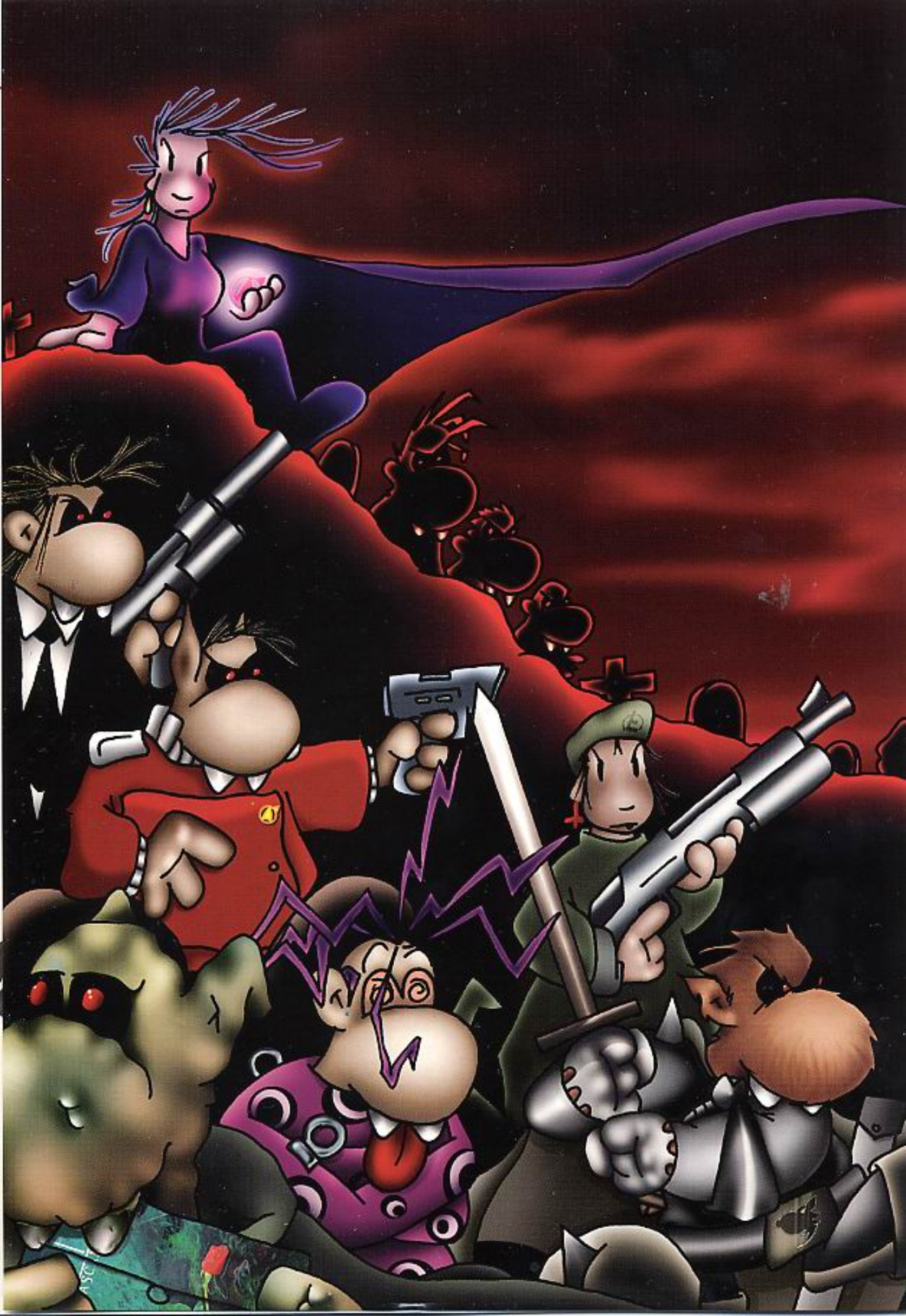
Pantalla Caótica del Narrador

Indispensable para todo Narrador de Fanpiro, el Juego de Rol Narrativo y
Dunklephantino, incluye un útil resumen/chuleta de todas las tablas partidas por los
diseñadores del juego y encima está decorada por el maestro fanpírico de la
historieta, Cels Piñal. Y un interesante cuadernillo repleto de chortaditas, como:

- Introducción de la novela "Mascarada de la muerte popal" escrita por Cels Piñal.
- Preguntas y respuestas. Como si del consultorio de Elena Francis se tratara, damos
respuesta a todas tus dudas, culpas y preguntas sobre Fanpiro, aparte de corregir
alguna metedura de pata del manual básico.
- Nuevas reglas de Profesiones, Vida, compras, combate y armas, muchas armas y
alguna pilotada más.
- "La caja roja", otra aventura nueva y ultracuriosa para fanpiros descerebrados de
gatillo fácil (si tú no eres de esos, no pasa nada; también si eres).



20 2001



Colores del aura

Amarillo	Cautela
Azul	Serenidad
Azul oscuro	Aburrimento
Blanco	Bondad, pureza
Dibujito de hexágonos	Víctima de la Hexagonía
Gris	Depresión
Lavanda	Hoy me he puesto calzoncillos limpios
Lila	Ingenuidad
Marfil	Creo que mi mujer me la está pegando
Marrón	Miedo
Naranja	Mosqueo
Negro	Peligroso malvado
Rojo	Cabreo absoluto
Rosa	Me gustan los hombres de manos grandes y suaves
Verde	Alegría
Verde oscuro con motitas negras	Ja ja te jodes

Costes de Puntos de Experiencia

Característica	Coste
Subir Rasgo	Nuevo nivel x 3
Nueva Habilidad	6 (a Nivel Básico)
Subir Habilidad	Nuevo Nivel (hasta el Nivel Óptimo) Nuevo Nivel x 2 (por encima del Nivel Óptimo)
Nueva Disciplina	10 (Disciplinas del club) 15 (Otras Disciplinas) 12 (PJs Caitiff)
Subir Disciplina	Nuevo Nivel x 10 (Disciplinas del club) Nuevo Nivel x 15 (Otras Disciplinas) Nuevo nivel x 12 (PJs Caitiff)
Nueva Senda	Trekketúr. 5 puntos
Subir Senda	Trekketúr. Nuevo Nivel x 5
Rituales	Nivel del Ritual x 3

Nota: El coste de las Sendas y Rituales de Trekketurgia se duplica si el PJ no pertenece al club Trekkere.

Modificadores a las acciones

Circunstancias	Modificador
Acciones simultáneas	-5 por cada acción además de la primera aplicado a TODAS las acciones.
Acciones sucesivas	-5 por cada acción después de la primera.
Actuar a ciegas	-5.
Actuar distraído	-3.
Calidad de herramientas	Entre -3 y -5.
Concentrarse	+1 por turno que el PJ pase concentrado (si lo autoriza el narrador) Herido Entre -1 y -10.
Usar la "mano torpe"	-4.

Modificadores a la tirada de Recursos

Circunstancias	Modificador
Objeto de mala calidad	+3
Obj. de segunda mano	Entre +2 y +5
Obj. de gran calidad	-4
Obj. de lujo	-5
Necesidad permiso oficial	Tirada de Administración
Obj. ilegal	-3
Arma ilegal	-5
Habilidad de Callejeo (si es aplicable)	Entre -2 y +4
Habilidad de Comercio	Entre -2 y +4
Habilidad de Contactos (si es aplicable)	Entre -2 y +4
Habilidad de culturilla (si es aplicable)	Entre -2 y +4
Compras anteriores en la misma aventura	-1 compra barata -3 compra media -5 compra cara
Pueblo pequeño	-5
Pueblo grande	-3
Gran ciudad	+1
Objeto hecho por encargo o a medida	Entre -3 y -5

Armas

Armas de fuego	Daño	Alcance	Habilidad
Pistolas			
Pequeño calibre	1d10	15	Armas de Fuego
Calibre mediano	2d10	25	Armas de Fuego
Gran calibre	3d10	40	Armas de Fuego
Subfusil *	2d10	50	Armas de Fuego
Fusil de asalto *	4d10	150	Armas de Fuego
Rifles **			
Pequeño calibre (caza menor)	2d10	100	Armas de Fuego
Calibre mediano (caza mayor)	4d10	200	Armas de Fuego
Gran calibre (de elefantes para arriba; mínimo Cachas 7)	7d10	400	Armas de Fuego
Escopeta	3d10	20	Armas de Fuego
Escopeta recortada	5d10	10	Armas de Fuego
Ametralladora pesada *	8d10	800	Armas de Apoyo
Granada de mano ***	5d10/1	C+M	Lanzar
Bazooka ***	8d10/1	800	Armas de Apoyo
Lanzallamas ***	3d10/1	30	Armas de Apoyo
Mina antipersona ***	6d10/1	-	Explosivos
Armas blancas (C)			
Pequeñas (cuchillo, navaja, martillo)	1d10	-	Armas Blancas
Medianas (machete, sable, hacha)	2d10	-	Armas Blancas
Grandes (espadón, katana)	3d10	-	Armas Blancas
Cuchillo arrojadizo	1d10	C+M	Lanzar
Sierra mecánica (mínimo Cachas 5)	6d10	-	Armas Exóticas
Puñetazo (C)	C	-	Pelea
Patada (C)	C+3	-	Pelea
Garras (C)	1d10	-	Pelea
Colmillos (C)	C	-	Pelea
Arcos			
Pequeño (mínimo Cachas 4)	1d10	75	Arco
Largo (mínimo Cachas 7)	4d10	100	Arco
Ballesta	4d10	120	Armas Exóticas

Notas

*: Puede disparar en ráfaga.

** : Aplica un modificador de +2 a las tiradas de ataque.

*** : Arma de área de efecto.

C: Suma la puntuación en Cachas del usuario al Daño básico

Puntos de Vida

Puntos de Resistencia	Nivel de Salud	Modificador
0-10	Mequetrefe	-4
11-20	Debilucho	-3
21-30	Regular	-2
31-40	Fuerte	-1
41-50	Plena Forma	0

Localización de daño

Localización	Efecto
Cabeza	Modificador -5. +10 al Daño. Si la víctima debe hacer una tirada de aturdimiento se considera que pierde el conocimiento.
Cara	Modificador -5. +2 al Daño. Divide el Daño por 4 (redondeando hacia abajo): el resultado será el modificador negativo que la víctima deba aplicar a todas sus tiradas de Seducción y Estilo durante 10 días.
Cuello	Modificador -10. Si la víctima sufre más de 20 puntos de daño, muere automáticamente. Si sufre más de 25 puntos de daño con un arma cortante, queda decapitada de forma espectacular.
Estómago	Modificador -3. Si la víctima queda aturdida, el aturdimiento dura dos asaltos en lugar de uno.
Güillos	Modificador -5. +10 al Daño. Aturdimiento automático.
Mano	Modificador -5. Si la víctima llevaba algo en la mano debe superar una tirada de Brío+Cachas para no dejarlo caer. Si sufre 15 puntos de Daño o más pierde la mano.
Ojo	Modificador -10. Si la víctima sufre más de 10 puntos de Daño pierde el ojo. Si sufre más de 20 puntos de Daño muere instantáneamente.
Pierna	Modificador -3. Divide el Daño por 4 (redondeando hacia abajo): el resultado será el modificador negativo que la víctima deba aplicar a todas sus tiradas de Atletismo y Acrobacias durante 1d10 días.

Fuego

Llama	Daño
Pequeña (cerilla)	1
Mediana (antorcha)	1d10
Grande (hoguera)	2d10
Incendio, disparo de lanzallamas	3d10

Daño aleatorio

Resultado	Localización
1	Pierna derecha
2	Pierna izquierda
3	Brazo derecho
4	Brazo izquierdo
5-9	Tronco
	tira otra vez:
	1-5 Pecho
	6-7 Estómago
	9-10 Güillos
10	Cabeza
	tira otra vez:
	1-4 Cráneo
	5-7 Cara
	8-9 Cuello
	10 Ojo

Nota: Si el golpe es una patada y sale un 10, vuelve a tirar. Si el resultado es de nuevo un 10, la patada ha dado en la cabeza a la víctima. Si es otro, se considera que le ha dado en los güillos.

Armaduras

Blindaje	FB	Mod.	Protec.
Coraza antigua	5+1d10	-3	T
Cota de malla	2d10	-3	T
Cota de malla	2d10	-4	T, B
Cota de malla	2d10	-5	T, B, M
Armadura medieval	10+1d10	-6	T, B, P
Chaleco antibalas	1d10	0	T
Chaleco antibalas	15+1d10	-3	T, B, M
Traje ignífugo	30+1d10*	-2	Comp.
Armad. Fanquisición	20+1d10**	-3	Comp.
Casco motorista	1d10**	-2#	C, F
Casco militar	5+1d10	0	C
Yelmo medieval	2d10	-4#	C, F

Notas: B= Brazos, C=Cabeza, Comp.=Todo el cuerpo, F=Cara, M=Muslos, P=Piernas, T=Torso.

* Protege sólo del fuego.

** Protege también del fuego.

Se aplica a las tiradas relacionadas con la percepción.