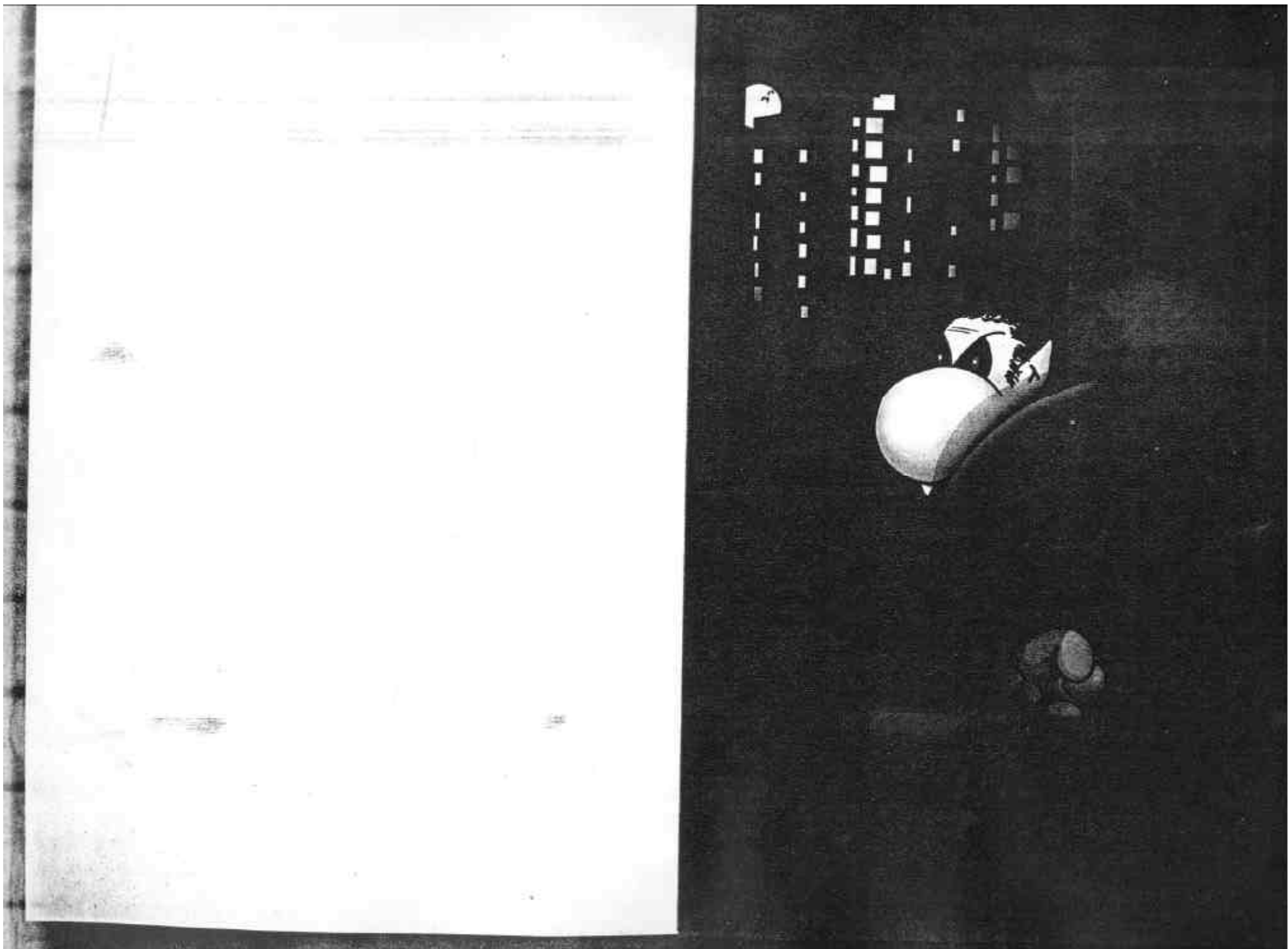


FANPIRO

El Juego de Rol Narrativo y
Dunkdeprimente







¿Qué demonios está pasando aquí?

Futuro próximo...

Alejo Cuervo, un ex-librero demente, se ha autoproclamado Papa y ha conquistado medio mundo. Alejo es un Fenicius, un Vendedor Inmortal: cuantas más ventas cierra, cuanto más se enriquece, más aumenta su longevidad.

Hundido en las simas de la locura megalomaniaca, Alejo cree estar poseído por el espíritu del escritor de ciencia-ficción Philip K. Dick, al que se cree conoció en los años sesenta y con el que mantenía una gran amistad.

Aunque el genial Philip K. Dick aborrecía de los regímenes autoritarios y del Partido Republicano norteamericano (en especial del controvertido Richard Nixon), entre otras alegorías de interés humano subliminalmente representadas a través de la ficción científica, Alejo se quedó colgado sobre todo con la capacidad que tenía Dick de contar historias donde la realidad era alterada, modificada, simulada, manipulada...

Alejo ha creado una realidad a su antojo, un reino despótico donde el monopolio de ventas (y, por lo tanto, la ganancia ilimitada de 'puntos de vida') queda bajo su absoluto control.

Alejo ha prohibido todas las expresiones de ocio relacionadas con cómics, rol, manga, videojuegos, películas de acción, wargames, internet, música no-sacra, libros de fantasía, terror y ci-fi (excepto todo lo escrito por Dick), series de animación, etc...

El Papa quiere rodearse de unos súbditos serviles, grises, obedientes, conformistas, poco respondones...

Pero un grupo de luchadores por la libertad, La Resistencia, se opone a los designios del Papado. Sus filas están compuestas por lectores de cómics, otakus, disc-jockeys, betatesters, trekkies, roleros, webmasters, cinéfilos, jugones... FANS.

La Resistencia se sirve de los conocimientos adquiridos durante años de consumo desproporcionado de ocio y subcultura.

Son la última línea de defensa de la humanidad...

Desde las Torres Caffre, su base de operaciones en Barnacity (a orillas del Mediterráneo), Alejo dirige a sus tropas de Fanhunters (exterminadores de fans) y Macutes (tropas clónicas y descerebradas fabricadas en serie) contra todo aquel que se declare seguidor de Marvel, DC, Image, Warhammer, Sudden Strike, Comandos, Metal Gear Solid, Tomb Raider, Star Wars, Star Trek, Babylon 5, El Señor de



los Anillos, Vampiro: La Mascarada, AC/DC, Weezer, Dover, Stephen King, Cameron, Spielberg, Santiago Segura, Alex de la Iglesia, Tarantino... en definitiva, todo aquello que potencie o alimente la imaginación, la creatividad y la ilusión de los humanos.

Bienvenido al Reino de Alejo I, un mundo donde haber leído demasiados cómics, jugado a la consola más de la cuenta, visto demasiadas películas, coleccionado una cantidad ingente de muñecos articulados, participado en innumerables campañas de rol, seguido series de televisión míticas o consumido dosis desproporcionadas de subcultura...

...puede salvarte la vida.

El Informe Fanpiro: ¿mito o realidad?

¿Son un mito? ¿Una leyenda urbana? ¿Una de esas historias que se explican a los niños para que dejen de incordiar durante los partidos de fútbol y que lo único que consiguen es que se hagan pipí en la cama por las noches porque no se atreven a ir hasta el lavabo (como el nene de El Sexto Sentido)? ¿Chorrada o no?

Los fanpiros son un hecho, una realidad social, un síntoma de la degradación del fan común.

Antes de introducirnos en el entramado del virus Barrabás, de los Clanes o Clubes fanpíricos, debéis saber que circula por ahí la leyenda de seres que consumen papel y carátulas de cine, que devoran cómics y cintas de vídeo... que necesitan cometer estas atrocidades para sobrevivir.

Se dice, se comenta, se rumorea, que los fanpiros, otras clases de Vampiros, llevan siglos entre nosotros...

Pero eso es otra historia.

Entra en el mundo de los Hijos del Virus Barrabás, de los fanpiros, con libertad... y por tu propia voluntad.

FANPIRO

El juego de rol narrativo y
punkdeprimente



Créditos

Artífex Maximus: David Alabert.

Cronista Irrebatible: Cels Piñol.

Gran Mosca Cojonera: Joan Pol "Camatuda" Romeu.

Supremos Inspiradores: Cels Rein-Hagen y Mark Piñol.

Parió la Idea y le puso las pilas a todo quisque: Miguel A. "Orwell" Álvarez.

Suministro de Cerebros en Vena: Diana Calvo.

Apoyo Moral: María Barragán (Aura), Pablo Giménez (Pentín), Carlos Lacasa (Kraken).

Diseño de Portada SuperFashionTotal: Javier Pérez Calvo y Ruth "Hadijé" Serrano.

Pintamonas Diversos: Cels Deshrough.

Emborronó Todo: Ruth "Hadijé" Serrano.

El Censor del Micropunta Rojo: Raúl "Kungu" Mercadal.

Estuvo y lo sufrió en sus carnes: David "Gozer" Palet.

Colocó los Parrafitos: Javier Pérez Calvo.

Criticó Despiadadamente: Diana Calvo.

Masc Playtester: Ignacio Díaz de la Fuente.

Otros Pilotos de Pruebas: Sargento Garuda.

Filmó con los pies: Autopublish.

Imprimió Chapuceramente: Gráficas.

Dedicatorias

A todos los aficionados al rol, los cómics, la música latera, los videojuegos, las maquetas, el cine, la tele, la comida basura, los dibujos animados, los wargames y el vicio en general: gracias a sus paridas, manías, neurias y obsesiones, el libro se ha escrito solo.

A todos aquellos que han colaborado a lo largo de la historia en el desarrollo de los mitos Vampiro: La Mascacada y Fanhunter por darnos tanta carriaza y permitir amablemente que nos cebásemos en ellos.

A los miembros de la Sociedad Occultae, y en especial a Saulo y Esgariano, por soportar paranoias y desvaríos de una Trekkete y un Waragomian.

A Terra y Telefónica, por ayudarnos a que sea más épico y difícil.

A Bill Gates, por lo de siempre (hay que seguir las tradiciones).

Al genio anónimo que inventó el término "arrobitas", y a todas las listas de correo electrónico que, más o menos concientemente, colaboran con la red informática Fanferatu.

A LordLethicia por dibujar esas maravillas tan seductoras.

A Óscar Díaz y Carlos Lacasa, por estar ahí siempre (poniendo además buena cara).

La Factoría de Ideas. C/Oficio Mulhacén, 24. Pol. Industrial El Alquibón. 28500 Arganda del Rey, Madrid. Teléfono: 91 870 45 85 Fax: 91 871 72 22

www.distrinajen.es e-mail: factoria@distrinajen.es

Fanhunter S.L. Avda. Sarrià 25, local 7ª. 08029 Barcelona.

www.fanhunter.com e-mail: fanhunter@fanhunter.com

Los derechos intelectuales de texto y contenidos del juego de rol Fanpiro, el juego de rol narrativo y punto-depunto son Copyright © 2001, Fanhunter S.L. y La Factoría de Ideas S.L. de manera conjunta.

© 2001, La Factoría de Ideas S.L. y © 2001, Fanhunter S.L.

La marca Fanpiro es una marca de Fanhunter, S.L.

Diseños gráficos de los personajes creados por Cels Piñol.

Vampiro es una marca propiedad de White Wolf Inc.. Todos los derechos reservados.

Fanhunter es una marca propiedad de Fanhunter S.L.. Todos los derechos reservados.

Mayo de 2001

La editorial sólo autoriza a fotocopiar las páginas 86 y 87 de este libro.

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

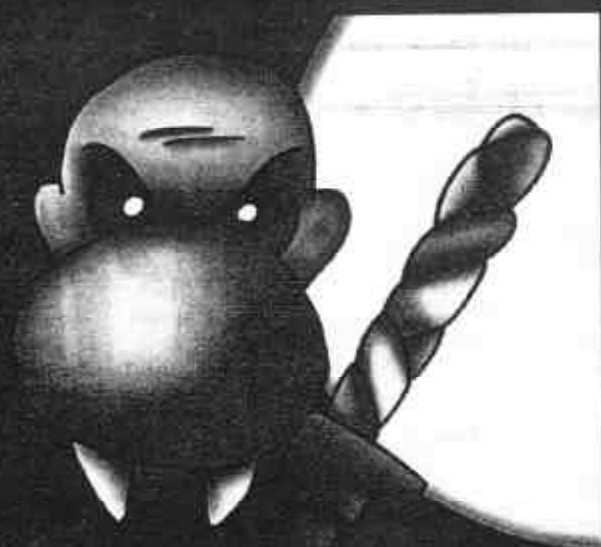
ISBN: 84-8421-428-1

Depósito Legal: M-19570-2001

FANPIRO

Índice

Prólogo: Qué demonios está pasando aquí	1
Capítulo Uno: Introducción	8
Capítulo Dos: Reglas generales	12
Capítulo Tres: Clubes y características	28
Capítulo Cuatro: Combate	58
Capítulo Cinco: Vida social	70
Apéndice: Alguien cayó sobre el nido del cuco	80



Qué es un juego de rol

Cuando juegas a rol no lo haces de la misma forma en que juegas al ajedrez, al tute, al parchís u otros juegos de mesa. En los juegos corrientes el objetivo (aparte de pasarlo bien y divertirse) es derrotar a los demás jugadores; en cambio, cuando participas en un juego de rol formas un equipo con otros jugadores para crear una historia, una aventura que se va desarrollando a medida que decides cómo actúan unos personajes ficticios.

En este tipo de juegos, cada participante crea un PJ (o personaje jugador) de acuerdo con unas reglas. Uno de los participantes (el Narrador) no crea ni interpreta a un PJ, sino que va describiendo el escenario, la acción y la trama de la aventura a los jugadores. Los jugadores escuchan lo que les dice el Narrador, y deciden después cómo actúan sus PJs, de acuerdo con el carácter y las capacidades de cada uno y las reglas del juego. Evidentemente, en un juego de rol ambientado en la Inglaterra del rey Arturo, es posible que uno de los PJs decida cortarle la cabeza con su espada al hechicero maligno y que otro PJ prefiera intentar convencerle por las buenas, pero a ninguno se le ocurrirá sacar una pistola de rayos o llamar a la policía con su teléfono móvil.

Los jugadores de rol no juegan unos contra otros: el objetivo no es "vencer" a tus compañeros, sino colaborar con ellos y con el Narrador para

desarrollar una historia. Una partida de rol es como una película en la que tú (o más bien el PJ que interpretas) eres el héroe y decides lo que haces. Por ejemplo, el barco pirata se está hundiendo: ¿qué hace tu PJ, huir en un bote o intentar salvar a la princesa que está encadenada en la bodega? ¿Cuántas veces has visto en una película una escena semejante y has pensado "venga tío, coge la barca y deja que se hunda la foca de la princesita; no te compliques la vida"? Pues gracias a los juegos de rol, y para desesperación de todas las princesitas obesas, ahora puedes hacerlo.

En **Fanpiro**, el juego de rol punkdeprimente, los PJs son criaturas de leyenda, trágicos héroes condenados a luchar por sus aficiones contra el despótico gobierno de un librero calzonzans convertido en Papa.

El virus Barrabás

Una de las más oscuras, siniestras y desconocidas historias del punkdeprimente mundo de **Fanhunter** es la monstruosa maniobra de guerra bacteriológica encubierta conocida como "Operación Bacteria". El resultado de esta vil y retorcida estrategia fue la aparición de una nueva enfermedad, el fanpirismo, y el nacimiento de una raza especial, a medio camino entre el superhombre y el superenfermo: los desdichadas seres conocidos como "fanpíros".

Los curidos ciudadanos de Bamacity conocen esta enfermedad: afecta a los fans de todo pelaje y



puede acabar convirtiendo a la víctima en el equivalente cerebral de un flan Dul caducado. Pero lo que muy pocos saben es que (1) el fanpirismo conocido no es sino la manifestación superficial y el primer estallido del verdadero fanpirismo; (2) el virus fanpírico es una creación artificial, gestada en los laboratorios genéticos de la Sputnik Corporation por orden del Revaticano; y (3) los verdaderos fanpiros están entre nosotros: tienen poderes y facultades especiales, su propia sociedad fanpírica en las tinieblas y están muy pero que muy mosqueados.

Todo empezó alrededor de 1999, cuando un prometedor ingeniero genético al servicio de la Sputnik Corporation, el doctor Barnabás Maguila, recibió el encargo de aniquilar a la Resistencia y los fans de una vez por todas. La brillante idea de Alejo era introducir un virus letal en un enorme cargamento de cómics, juegos, cintas de vídeo y demás material subversivo y dejar que la Resistencia se hiciese con él. Maguila se puso manos a la obra, y tras un par de años de experimentos, investigaciones y pateo indiscriminado de fondos, presentó triunfalmente a Alejo y sus muchachos lo que llamaba el "virus Barnabás". En teoría, los fans y rebeldes que usasen el material infectado morirían atrocemente en cuestión de días, entre vómitos, convulsiones y pedorras variadas. Además, el virus tenía un efecto adictivo, por lo que los enfermos seguían consumiendo el producto, en un interminable círculo vicioso (bueno, lo de interminable era un decir, porque las víctimas quedaban como repollos fermentados a los quince días). Para no dejar nada al azar, Alejo hizo condimentar con el virus unas cuantas rebanadas de pizzas, hamburguesas, comida china y otras piltrafas alimenticias similares. La "Operación Bacteria" estaba preparada, y Alejo lanzó su golpe de gracia contra los herejes.

Pero algo salió mal.

Quizá la cadena de ADN se salió de su sitio, o el doctor Maguila usó un caldo de cultivo de sobre en lugar del de casa de toda la vida, o simplemente al comando operativo de Fanhunters se le fue la mano con el virus, poniendo una dosis excesiva, pero la cuestión es que los fans contagiados no murieron. En lugar de ello, se convirtieron en fanpiros, peligrosos adictos a los cómics, videojuegos y otras tonterías. Muchos de los enfermos se quedaron en simples adictos irrecuperables, cuyos sesos se convertían en encharcada si les faltaba su dosis. Al menos, aquello era un éxito parcial. Pero lo peor estaba por llegar: algunos de los afectados, tras pasar por una fase crítica de su enfermedad

(fase muy similar a la gripe conocida como el Trancaxo) se transformaban en verdaderos fanpiros. Estos fanpiros, con poderes y facultades especiales, seguían siendo adictos al material prohibido y Alejo no tardó en encontrarse con un buen problema: en lugar de darse un paseo triunfal por las bases de la Resistencia y los clubes de rol clandestinos llenos de cadáveres, los Fanhunters tuvieron que hacer horas extras para enfrentarse a aquel ejército de superyonquis herejes.

Furioso por el fracaso de su plan y temiendo que alguien se fuese de la lengua, el barbudo Alejo hizo tragarse al doctor Maguila una garrafa entera de su propio virus, al tiempo que le ponía otra como lavativa. Aquello fue lo peor que pudo hacer el ruin tirano. Transformado por la nativa dosis recibida y usando sus nuevos poderes, Maguila pidió deshacerse de los Fanhunters que lo vigilaban: tras huir del Revaticano, se perdió en la noche y hasta el día de hoy no se ha sabido nada de su destino. Cientos fanpitos murmuraban, preocupados, que su creador volverá algún día, dispuesto a eliminar a todos los demás fanpiros de la faz de la tierra para congraciarse con Alejo. Entre los fanpiros, se conoce este Día del Juicio Final como "la Barnabásada", y hasta los brutales y terroríficos miembros del Sabadete se asustan con estas historias, redoblando sus esfuerzos para quedar bien con Alejo cada vez que les entra la paranoia.

Los fanpiros empezaron a organizarse. Muchos de ellos permanecieron en la Resistencia o se unieron a ella, mientras que otros se dedicaron a hacer la guerra por su cuenta aprovechando sus poderes en beneficio propio, con el objetivo de asegurarse un suministro continuado de material con el que mantener calmada su adicción. Los adictos empezaron a reunirse en grupitos según aficiones y características comunes, también llamados "clubes". Aparte de los clubes, los fanpiros formaron dos grandes grupos: los Anarcoides, colaboradores de la Resistencia, y la Camarilla, que contaba con el mayor número de fanpiros y estaba controlada por algunos maestros del político y buscaba medrar al margen de la sociedad no infectada. Junto a estas dos grandes facciones, había algunos clubes independientes, con poderes y objetivos especiales, que se movían por su cuenta.

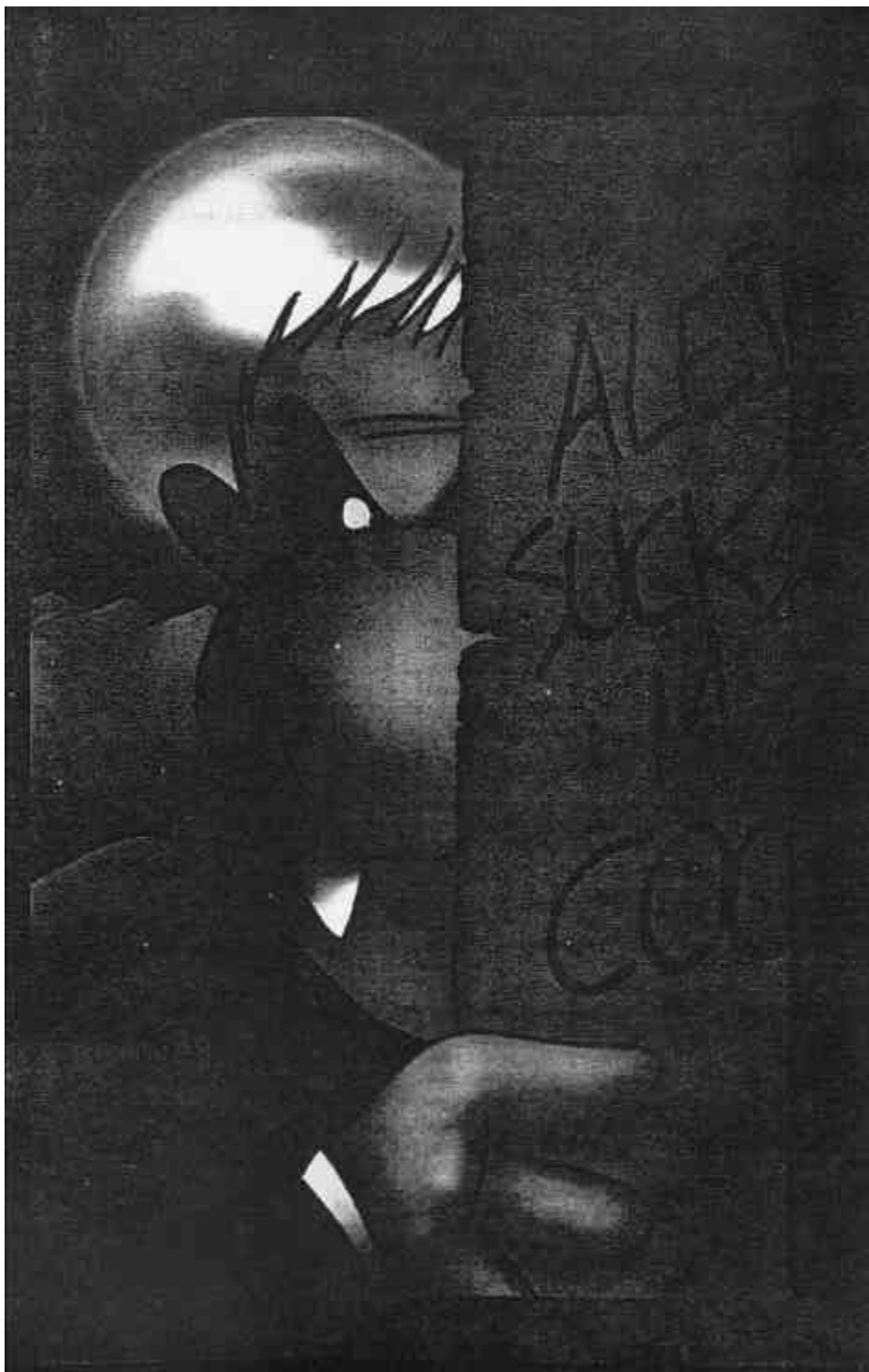
Para acabar de arreglar las cosas, un ambicioso y reptiloide cardinal del Revaticano, monseñor Torcuato Mirinda, quedó infectado por el virus fanpírico. Alejo ya le veía las orejas al lobo cuando se le ocurrió la idea de negociar con Torcuato y otros fanpiros: a cambio de su colaboración con el

Revaticano, tendrían garantizada una provisión anual de vicio, sin necesidad de buscarse la vida como los demás adictos. Así nació el Sabadete (que debe su nombre a que las conversaciones entre Alejo y Torcuato tuvieron lugar mientras veían la programación infantil del sábado por la mañana en las habitaciones privadas de Su Santidad en el Revaticano).

Las fuerzas del Sabadete comenzaron su guerra nocturna (los fanpiros funcionan mejor por la noche), siendo su primer movimiento la captación de miembros. Aparte de sus dos clubes originales, captaron a miembros descontentos de otros clubes que se habían mosqueado con sus compañeros al perder a su personaje de nivel 16 en una campaña de Kimi, el juego de rol de los geniales anarquistas, o porque no les dejaban publicar sus tablas alternativas para El Señor de los Pardillos en el fanzine del club. El Sabadete, reforzado con la presencia de estos traidores (que recibieron el nombre de "inoclub"), hizo su segunda jugada, atacando algunas sedes de la Camarilla para quedarse con sus juegos (como bodá). Además, propagaron el rumor de que los responsables de los ataques eran los Anarcoides, provocando la desconfianza entre las dos grandes facciones fanpíricas y que dejases de prestarse los dados metalizados. Para cuando la Camarilla se dio cuenta del error, el Sabadete había conseguido implantarse como tercera fuerza en discordia en la noche de Barnacity, y los Anarcoides habían jurado venganza y guerra gorda.

Alejo no cubrió en sí de gozo, pero no quiso arriesgarse demasiado y confiar la solución del problema fanpírico a una pandilla de fanpiros traidorzuelos y ambiciosos que podían subirse a la barbit en cualquier momento. Así que mientras el Sabadete se daba de cazos con los demás adictos, dispuso la creación de un cuerpo especial de policía religiosa: la Fanquisición. Entrenados por Fanhunters de élite, los fanquisidores se dedican a asaltar las bases de los fanpiros, exterminándolos y quedándose con su material como botín de guerra (que custodian en su base de operaciones del Revaticano). Los fanquisidores ignoran que el Sabadete está compinchado con Alejo, y a veces los choques entre fuerzas aliadas son inevitables.

Y así están las cosas en la actualidad. Los clubes y grupos fanpíricos han ido adueñándose de distintas zonas de Barnacity, ejerciendo su influencia allí donde pueden. Los tiranos y pelesos son el pan nuestro de cada noche, y los fanquisidores y otros cazafanpiros espontáneos le añaden alegría al asunto. Ahora, tú puedes ser uno de estos fanpiros.



CAPITULO Dos: REGLAS GENERALES

Bienvenido al excitante mundo de los fanpiros.

Pero ¿qué es un fanpiro?

Un fanpiro es una víctima del virus Barabás, un arma genética creada por el villano y obtuso Papa Alejo para acabar con los fans y rebeldes. Pero la cosa salió mal y en vez de matar a los fans, sólo consiguió convertirlos en adictos todavía peores. Hala, mijete, si aún no lo has captado, vuelve al Capítulo Uno y léelo otra vez, que no es tan difícil.

¿Cuántas clases de fanpiros hay?

Básicamente dos: los fanpiros conocidos por la sociedad (adictos terminales a los juegos de rol, cómics y demás) y los verdaderos fanpiros, auténticos casos desesperados, adictos irrecuperables que tienen poderes y debilidades especiales. Estos fanpiros usan a los primeros como pantalla de humo para ocultarse de la sociedad humana.

¿Qué tiene de bueno ser un fanpiro?

Fuera aparte de las Disciplinas (poderes sobrenaturales que describimos en detalle en el Capítulo

Tres) y ciertas facultades especiales de las que hablamos un poco más adelante (la regeneración y la eterna juventud), de poca cosa. No ligas más, no te haces más año, ni se te quitan los gringos.

¿Y de malo?

Uuuuuuy... todo lo que quieras: la primero es que ya no eres un fan, sino un adicto, necesitas un suministro constante de cómics y demás material prohibido (rol, cine cutre, pornografía, videojuegos...) para no volverte loco. Segundo, Alejo te odia (bueno, eso ya lo tenías antes, pero ahora te odia MÁS y hay un cuerpo especial de monjes fanáticos armados hasta los dientes cuyo único objetivo en la vida es conseguir tu minga como trofeo). Tercero, el virus fanpírico te vuelve muy sensible a la luz solar: te resulta más difícil actuar durante el día y no puedes emplear tus poderes. Y, cuarto y principal, te conviertes en parte del mundo parakósmico de **Fanpiro**, donde la tracción, el peligro y las conspiraciones son lo normal, y no eres más que la narrativa marioneta del destino.

¿Cómo puedo convertirme en fanpiro?

De dos formas: consumiendo material infectado con el virus Barabás o siendo contagiado por otro fanpiro (que te enseña a jugar a su juego de rol favorito); te presta su colección de cómics de



Bobo, el Último Pringado, o te invita a un videocaratón-pase de modelos de Steven Seagal). Una vez infectado, pueden ocurrir dos cosas: que te conviertas en un simple adicto fanpírico o que la enfermedad avance y, tras pasar por un periodo de incubación parecido a la gripe y llamado el Trancazo, llegues a ser un verdadero fanpíro, con poderes y debilidades especiales.

¿Cualquiera puede convertirse en fanpíro?

No. Bueno, sí. Ahora te lo explico. Cualquiera puede quedar infectado por el virus del fanpírismo y convertirse en un adicto, pero no siempre pasará por el Trancazo.

¿Qué es un club fanpírico?

Un club es un grupo de fanpíros con características, debilidades, adicciones y Disciplinas comunes. Pueden estar más o menos organizados y suelen tener adicciones similares.

Además de su adicción, los fanpíros de un mismo club comparten todos ciertas características (tanto físicas como mentales) que los distinguen de sus demás congéneres. Así, por ejemplo, los fanpíros del club Fanferatu parecen una especie de almirante leproso, mientras que los del club Bullah tienen muy mala leche y se calientan a la mínima. Por otra parte, la pertenencia a un club también determina las Disciplinas básicas del fanpíro que lo tendrá más fácil para dominarlas.

Los Catíff son fanpíros a los que no han iniciado a la vida en las tinieblas, dejándoles más tirados que una compresa usada y sin explicarles nada (como mucho diciéndoles "cuidadito con el sol, que pica"). La sociedad fanpírica, elitista y brude como la que más, tiende a despreciar a los Catíff que sufren insultos espantosos como "bastardo", "sin club", "tontolculo" y demás. Amargados y escocidos por el desprecio, los Catíff acaban casi siempre convirtiéndose en proscritos o Anarcoídes.

Algunos clubes han creado una organización, para ayudarse mutuamente, protegiéndose frente a los enemigos de la raza fanpírica, controlar la población de fanpíros y hacerse la puñeta dentro de un orden establecido. Esta organización recibe el nombre de "la Camorilla", debido a que las broncas, disputas, vendettas y rencores se resuelven de forma amigable y distendida, sin mala sangre. O sea, que se lle-

van a matar igual que siempre, pero de buen rollo y ambiente guays. Aunque es la mayor y más poderosa organización de fanpíros, la Camorilla no es la única: también están el Sahadete (fanpíros absolutamente malignos que se han pasado al bando de Alejo, colaborando con el burbas a cambio de un suministro regular de material prohibido), los Anarcoídes (fanpíros rebeldes que están hartos de las normas de la Camorilla) y varios clubes independientes.

La Camorilla engloba a seis clubes distintos, los más numerosos y fuertes de todos son los Bullah, Fanferatu, Filmtruc, Roleador, Trekkierre y Wargamian. Los Catíff también son aceptados en la Camorilla, pero nunca alcanzan posiciones de poder y los demás fanpíros los tratan como si fuesen felpudos. Un séptimo club, el de los Gangrol, ha abandonado la Camorilla hace poco, pareando a ser independiente.

¿Qué son las Disciplinas?

Las Disciplinas son poderes especiales de los fanpíros. Según el club al que pertenezca un fanpíro, le resulta más fácil aprender unas u otras. Aunque te las describimos con todo detalle en el Capítulo Tres, aquí tienes una muestra de lo que hace cada una.

- **Richismo:** El poder de comunicarse con los bichos y compartir sus sensaciones y experiencias.
- **Camuflaje:** El poder de alterar la mente de los demás para ocultarse o cambiar de aspecto.
- **Celeridad:** Velocidad sobrehumana.
- **Dirección:** Control mental.
- **Fanpex:** Percepción extrasensorial.
- **Fortaleza:** Resistencia sobrehumana.
- **Goblean:** El poder de convertirse en criaturas medieval-fantásticas.
- **Hexagonia:** El poder de enloquecer a la víctima.
- **Potencia:** Fuerza sobrehumana.
- **Presencia:** La facultad de inspirar sentimientos y emociones a otros.
- **Trekkierturgia:** El uso de la ciencia ficción para alterar la realidad.

Entonces ¿cualquier fanpíro puede aprender cualquier Disciplina?

Por regla general sí, aunque puede necesitar que otro fanpíro se la enseñe. Hay casos muy especiales en los que sólo los fanpíros de un club

determinado conocen una Disciplina y se niegan en redondo a enseñársela a los extraños, como por ejemplo, la Trekkierturgia de los Trekkierre.

¿Puede curarse el fanpírismo?

Aún no se ha sabido de ningún caso, pero los fanquisidores tienen un sistema muy tajante para tratar la enfermedad.

Capacidades especiales de los fanpíros

Aparte de los colmillos y las Disciplinas, los fanpíros tienen dos ventajas especiales.

La primera de ellas es que no envejecen: el virus Banabás detiene el deterioro de los tejidos y los fanpíros son eternamente jóvenes y bellos (bueno, lo jóvenes y bellos que fuesen al quedar infectados, tampoco exageremos). De propina, los fanpíros se vuelven más resistentes a las enfermedades e intoxicaciones (baja un nivel la dificultad de los chequeos efectuados para resistir estas cosas).

La otra gran ventaja es su capacidad regeneradora del daño, que puedes ver explicada en el Capítulo Cuarto. Un fanpíro puede recibir tratamiento médico normal, pero es posible que el virus Banabás anule o altere los efectos de ciertos fármacos y drogas.

Debilidades especiales de los fanpíros

Adicciones

Un fanpíro necesita satisfacer sus adicciones para sobrevivir: cada noche que pase sin hacerlo, debe realizar una tirada de Vicio tirando por la puntuación que tenga en ese momento. Si la supera, no pasa nada; si falla, debe restar 1 a su puntuación de Vicio (en caso de Desastre restará 2). Cuando la puntuación de Vicio llegue por debajo de 5, el PJ perderá un punto de Vicio de forma automática (es decir, sin necesidad de tirada) cada noche que pase sin calmar su adicción. Si su Vicio llega a 0, el fanpíro entra en un Prensil (ver más abajo) absoluto e inamovible, del que es imposible sacarle, y sólo se detendrá al morir.

Cada noche que el fanpíro satsafaga su adicción, sumará 1 a su Vicio (hasta el máximo de 15).

Otra consecuencia de esta adicción es la figura del Blister. Cada fanpíro tiene un Blister u objeto predilecto que valora más que sus propios glomos.

Puede tratarse de la primera edición de un cómic antiguo, una foto autografiada de Lassie, un juego de mesa descatalogado, etc. Todas las facultades del fanpiro se centran en torno a ese Blistar. Si lo pierde, el fanpiro no puede usar sus poderes hasta haberlo recuperado y pierde un punto de Vicio al día de forma automática (aparte de los que pueda perder por su adicción).

Algunos fanpiros se dedican a la absoluta matanza de robar los Blistars de sus congéneres para absorber su poder y esencia vital (al consumir un Blistar ajeno, el fanpiro pone al máximo su puntuación de Vicio y consigue gratis un nivel en una de las Disciplinas del fanpiro al que lo jodido). Esta abominable práctica, condenada por la Camorra, los Anatómicos y todos los clubes independientes, recibe el nombre de Blistarismo. Por su parte, los fanpiros del Sabadete histerizan a sus enemigos con gran entusiasmo.

Por sí fuera poco, el Blistar tiene otra consecuencia molesta: el llamado "Efecto Blistar". El fanpiro es tan fanático y posesivo respecto a su Blistar que puede entrar en un Frenesi de Mosquero (ver más abajo) cada vez que alguien lo critica o cuestiona su autenticidad.

Pero no todo van a ser desventajas con respecto al Blistar. El fanpiro que lleve encima su propio Blistar aplicará un modificador de +1 a todas sus acciones.

Frenesi

Los fanpiros están en un continuo estado de tensión, a causa de las paranoias y cruces de cables inducidos por sus Neuras y el virus Barrabán. Esta tensión se refleja en extraños ataques de locura que reciben el nombre de Frenesi. Son de dos tipos:

- **Mono:** Si el Vicio del fanpiro está por debajo de los 10 puntos, deberá hacer una tirada de Brío + Cachas cada vez que se encuentre con la posibilidad de calmar su adicción (jugar una partida de Warhammer 40K, leer un número de Los 4 Fantásticos, etc.). Si no tiene éxito, pasará absolutamente de todo lo demás y se pondrá a jugar o lo que sea allí donde le haya dado el yuyu, aunque esté rodeado de Fanhunters.

- **Mosquero:** Los fanpiros son muy excéntricos y es fácil sacarlos de sus casillas, sobre todo si llevan tiempo sin calmar su adicción. Un fanpiro con menos de 10 puntos de Vicio deberá hacer una tirada de Brío + Seso cada vez que ocurra algo que



Fanpiro.

le moleste (la grúa se le lleva el coche, una anciana le pasa el carro de la compra por encima de un niño, un Mauter le pide el carnet...). Si no supera la tirada, el fanpiro pierde el control de sus actos y se pone en plan violento y borde, durante tantos asaltos como Defecto haya obtenido en su tirada.

Luz solar

El virus fanpírico del doctor Magaña es muy sensible a la luz solar, por lo que sus efectos pierden potencia durante el día.

Los fanpiros tienen problemas para actuar durante las horas de luz diurna: aplica un modificador de -3 a todas sus tiradas.

Por otra parte, las Disciplinas no pueden usarse a la luz del sol. Si un fanpiro con Potencia le arroja un soplamocos a su enemigo, el dado es el normal de una bofetada, sin que la Potencia intervenga para nada. No obstante, las Disciplinas utilizadas ANTES de recibir la luz solar directa mantienen sus efectos (por ejemplo, si el Gangrol Quintanilla se convierte en lobo y sale al exterior, no recuperará su forma humana sólo porque le dé el sol; eso sí, tendrá que ganarse de la luz solar para usar cualquier otra Disciplina o para cambiar de forma otra vez).

Creación rápida y fácil de PJs fanpiros

Para crear un PJ fanpiro sólo tienes que seguir estos pasos:

- 1) Concepto
- 2) Rasgos
- 3) Habilidades
- 4) Disciplinas
- 5) Puntos libres
- 6) Toques finales.

1) Decidiendo el concepto de tu PJ

Lo primero que debes hacer es decidir cómo quieres que sea (¿grandes rasgos) tu fanpiro: es decir, si te apetece jugar con una máquina de matar monoteumal o si quieres un tipo listo que se maneje mejor con las palabras que con los puños. Otras cosas que pueden ayudarte a imaginar tu personaje son su profesión (¿qué se dedicaba an-

tes de convertirse en fanpiro), su Blistar y su club fanpírico.

2) Rasgos Principales

El siguiente paso es determinar el orden de preferencia de los Rasgos Principales del PJ. Todos los personajes de Fanpiro tienen 5 Rasgos (o características principales): Cachas, Maña, Seso, Encanto y Brío.

Para calcular la puntuación del Rasgo más importante, tira cinco dados de diez caras y saca la media aritmética de los dos resultados más altos (redondeando hacia abajo). Así, si has elegido Seso como Rasgo más importante, tiras cinco dados y tomas nota de sus resultados: 9, 4, 6, 7, 1. Los dos resultados más altos son 9 y 7, así que tu puntuación de Seso es 8 (la media aritmética de 9 y 7). Si el resultado final es 1, súbelo a 2.

Haz lo mismo con los demás Rasgos, pero tirando un dado menos según disminuya su importancia. Es decir, para el segundo Rasgo más importante tira sólo cuatro dados y halla la media de los dos resultados más altos, para el tercero, tira tres dados y para el cuarto, tira dos. Para el quinto tira sólo un dado: el resultado será la puntuación en el Rasgo.

Una vez determinadas las cinco puntuaciones, puedes intercambiar dos de ellas (por ejemplo, asignar la puntuación de Cachas a Brío y la de Brío a Cachas). Este cambio no es obligatorio y sólo puede hacerse una vez.

Matías quiere crear un PJ de Fanpiro y empieza por imaginar el concepto del mismo: será un ladrón de guante blanco, insolente y seductor, que ahora se dedica al robo de cómics y demás material prohibido para calmar su adicción. Todavía no tiene muy claro cuál será su club, pero ya ha imaginado un nombre para él: Agapito Frenillo. Decide que el orden de importancia de los Rasgos de Agapito es el siguiente: Maña, Encanto, Brío, Seso y Cachas.

Para determinar la puntuación de Maña, tira cinco dados: 8, 1, 2, 7, 3. Los dos resultados más altos son 8 y 7. La media, redondeando hacia abajo, es 7.

El segundo Rasgo más importante es Encanto, y Matías tira cuatro dados: 0 (que cuenta como 10), 2, 9, 6. Los dos puntuaciones más altas son 10 y 9. La media es 9.

El tercer Rasgo de Agapito es Brío, y Matías tira tres dados: 2, 4, 9. La media (redondeando hacia abajo) de 4 y 9 es 6.

Para el cuarto Rasgo, Seso, Matías tira dos dados: 1, 8. La media es 4.

Por último, Matías tira un solo dado para determinar la puntuación de Cachas: ha habido suerte, un 10.

Si lo desea, Matías puede intercambiar las puntuaciones de dos Rasgos. La verdad es que Cachas 10 no encaja demasiado con la idea que se había hecho del personaje, y Seso 4 parece demasiado poco para un ladrón de alto nivel. Así que Matías hace el cambio y las puntuaciones finales en los Rasgos son los siguientes: Maña 7, Encanto 9, Brío 6, Seso 10 y Cachas 4.

3) Habilidades

Las Habilidades en **Fanpiro** son de dos tipos: Naturales y Adquiridas. Las Habilidades Naturales son las que tiene todo el mundo sin haberse molestado en aprenderlas (todas sabemos pegar una patada, tirar una piedra o andar de puntillas para no hacer ruido). Las Habilidades Adquiridas son todo aquello que aprendemos a lo largo de nuestra vida, ya sea yendo a clase de ballet o por pura práctica.

Para adquirir Habilidades, lo primero que debes hacer es sumar las puntuaciones de todos tus rasgos: eso te dará una cifra entre 10 y 50. Multiplícala por 2 y el resultado será el número de puntos de que dispones para comprar Habilidades.

Las Habilidades se adquieren por niveles. Cada habilidad depende de dos Rasgos concretos (los llamados Rasgos Determinantes): el Nivel Óptimo de una habilidad es igual a la suma de las puntuaciones de esos dos Rasgos. El Nivel Básico es igual a una tercera parte del Nivel Óptimo, el Nivel Medio equivale a la mitad del Nivel Óptimo, y el Nivel Avanzado es igual a dos terceras partes del Nivel Óptimo (redondeando siempre hacia abajo). Por ejemplo, la habilidad Acrobacias depende de los Rasgos Cachas y Maña: si el PJ tiene Cachas 5 y Maña 7, su Nivel Básico en Acrobacias será 4, el Medio 6, el Avanzado 8 y el Óptimo 12. A partir del Nivel Óptimo, el PJ puede seguir subiendo su puntuación en esa habilidad, al ritmo de 1 por cada aumento (Nivel Óptimo +1, Nivel Óptimo +2 y así sucesivamente).

El coste de cada Nivel de Habilidad es de 3 puntos. Todos los PJs tienen de forma gratuita el Nivel Básico de las Habilidades Naturales.

Si lo deseas, puedes adquirir una Profesión en vez de comprar Habilidades por separado. Las Profesiones son conjuntos de Habilidades relacionadas por ser propias de una actividad concreta. Para adquirir una Profesión tienes que gastar 50 puntos y contar con la autorización del Narrador. No se puede comprar más de una Profesión por PJ. Hay que gastar tantos puntos como sea posible: en caso de que te sobren uno o dos, puedes guardarlos para más adelante.

Matías suma las puntuaciones de Rasgos de su PJ: $7 + 9 + 6 + 10 = 4$, tota 36. Multiplícala por 2, y el resultado de 72 es el número de puntos que tiene para comprar Habilidades. Decide gastar 50 de esos puntos en adquirir la Profesión de Ladrón de Guante Blanco: el requisito de esa profesión es que las puntuaciones de Maña y Seso del PJ sumen al menos 15. Agapito tiene Maña 7 y Seso 10, así que no hay problema.

La Profesión "Ladrón de Guante Blanco" incluye los siguientes Niveles: Acrobacias 2, Alerta 2, Atletismo 2, Comercio 1, Contactos 2, Estilo 1, Juegos de Manos 3, Disimulo 2, Seguridad 3, Sigilo 2. Matías anota esos Niveles en su ficha de PJ. "Seguridad 3" significa que Agapito tiene el Nivel Avanzado en la Habilidad Seguridad, "Disimulo 2", que tiene el Nivel Medio en la Habilidad Disimulo, "Comercio 1" que tiene el Nivel Básico en la Habilidad Comercio, y así sucesivamente. Además, hay que tener en cuenta que Alerta, Atletismo y Sigilo son Habilidades Naturales, y que Agapito ya tiene un Nivel gratis en ellas, así que Alerta, Atletismo y Sigilo están a Nivel Avanzado.

A Matías le quedan 22 puntos libres, y puede gastarlos en comprar Habilidades sueltas (a 3 puntos por Nivel). Por si las moscas, decide adquirir dos Niveles en Armas de Fuego (6 puntos), otro en Conducir Guagua (3 puntos) y otro en Culturilla de Cómic (3 puntos más). Además, aumenta su Sigilo a Nivel Óptimo (otros 3 puntos) y su Estilo a Nivel Avanzado (6 puntos más). Queda un punto con el que Matías no puede comprar nada, así que lo guarda para luego.

Por el momento, las Habilidades de Agapito frenillo están como sigue:

Habilidades Naturales: todas a Nivel Básico, excepto Alerta y Atletismo, que están a Nivel Avanzado, y Sigilo, a Nivel Óptimo.

Habilidades Adquiridas: Comercio, Conducir Guagua y Culturilla de Cómic a Nivel Básico, Acrobacias, Armas de Fuego, Contactos y Disimulo a Nivel Medio, y Estilo, Juegos de Manos y Seguridad a Nivel Avanzado.

4) Disciplinas

Una vez adquiridas las Habilidades del PJ, pasamos a la fase de las Disciplinas. Un PJ recién creado sólo puede tener las Disciplinas propias de su club. Dispones de tres Niveles de Disciplinas para repartir como desees (puedes asignar los tres Niveles a una misma Disciplina, uno a cada una, o dos Niveles a una y un Nivel a otra).

Matías decide por fin que Agapito será un Filmtree de gustos refinados y caros, acostumbrado a moverse entre los peces gordos y la alta sociedad; anota "Filmtree" en la sección correspondiente de su ficha. Su género favorito es el western, y el que odia, la comedia de destape.

Las Disciplinas del club Filmtree son Dirección, Interpretación y Fortaleza. Para no complicarse la vida, Matías asigna un Nivel a cada una.

5) Puntos libres

Una vez elegidas las Disciplinas, tienes 50 puntos libres que puedes gastar como desees, teniendo en cuenta los siguientes costes:

Aumentar un Rasgo	5 puntos por cada punto adicional
Habilidades	3 puntos por Nivel
Disciplinas	10 puntos por Nivel

Además, puedes adquirir Beneficios y Problemas. Los Beneficios son ventajas especiales del PJ (como ser muy ligo, o aguantar mejor la luz del sol) que cuentan una cantidad variable de puntos mientras que los Problemas son inconvenientes (como cojear, o ser un honera, o tener un tío fanqui-



tidón) que, al adquirirlas, dan puntos adicionales para gastar en otras cosas.

La adquisición de Beneficios y Problemas es voluntaria, pero el DJ tendrá la última palabra para autorizar o no un Beneficio o un Problema concreto. Un PJ sólo puede adquirir Problemas hasta un máximo de 10 puntos adicionales.

Matías dispone de 51 puntos para gastar como desee (50 + el punto sobrante de las Habilidades). Está bastante contento con sus Rasgos, así que decide dejarlos igual. Agapito es un fanpito novato, y no parece muy lógico que tenga grandes Niveles en Disciplinas. Matías prefiere que su PJ esté más centrado en las Habilidades.

Agapito adquiere un Nivel más en Alerta, Atletismo, Mentir, Educación, Comercio, Culturalilla de Cómic y Contactos (21 puntos en total), y dos Niveles en idioma Inglés (otros 6 puntos) para poder leer los cómics de importación que tanto le gustan. Por otra parte, sube Acrobacias y Conducir Guagua a Nivel Avanzado y adquiere Conducir Coche a Nivel Óptimo.

Sus Habilidades quedan así:

Habilidades Naturales: todas a Nivel Básico, excepto Mentir y Educación (Nivel Medio), y Alerta, Atletismo y Sigilo (a Nivel Óptimo).

Habilidades Adquiridas: Armas de Fuego, Comercio, Culturalilla de Cómic, Distímulo e Idioma Inglés a Nivel Medio; Acrobacias, Conducir Guagua, Contactos, Estilo, Juegos de Manos y Seguridad a Nivel Avanzado, y Conducir Coche a Nivel Óptimo.

Matías ha gastado todos los puntos que tenía disponibles, así que si quiere más tendrá que adquirir Problemas. Consulta la lista y ve tres que parecen encajar con Agapito: Envidioso (3 puntos), Enemigo Público (variable, Matías decide dejarlo en 3 puntos) y Presumido (2 puntos). Anota estos tres Problemas en la ficha de PJ, y gasta 6 de los 8 puntos adicionales recibidos en comprar dos Niveles en la Habilidad Disfraz. Los dos puntos restantes son invertidos en el Beneficio Doble Identidad: Agapito tiene un juego completo de documentación con nombre y datos falsos, por si alguna vez vienen mal datan.

6) Toques finales

El PJ ya está casi terminado. Lo único que queda por hacer es determinar el valor de una serie de Rasgos Secundarios. La Iniciativa es la media aritmética de Maña y Seso (redondeando hacia abajo). La Resistencia es igual a la suma de Cachas x3 y Brío x2. El Coraje equivale a la puntuación de Brío. La puntuación en Vicio se calcula sumando Brío + Seso; si el resultado está entre 10 y 15, se deja igual; si es menor de 10, se sube hasta 10 sin coste alguno; si es mayor de 15, se baja hasta 15.

El Equipo inicial del PJ viene determinado por su Profesión.

Agapito tiene Maña 7 y Seso 10, por lo que su Iniciativa será 8. La puntuación en Resistencia de Agapito es 24 (el resultado de sumar 6x3 y 6x2). Tiene Coraje 6 (igual que su Brío), y para determinar su Vicio suma Brío y Seso (6+10); el resultado es 16, así que lo baja hasta el máximo de 15.

Para determinar el Equipo inicial de su PJ, Matías consulta la lista que incluye la Profesión "Ladrón de Guante Blanco", y anota todo en su ficha. Agapito no tiene Recursos, ya que se queda con casi todo su botín para uso personal.

En cuanto al Blister de Agapito, Matías ha decidido que se tratará de una copia de trabajo del guión de "Érase una vez un ladrón", con anotaciones en chino de puño y letra del mismísimo John Woo.

Puntos de experiencia

Al final de cada aventura, el Narrador otorga una serie de puntos de experiencia a los PJs. Estos puntos son una medida de lo que ha aprendido cada PJ y cómo ha evolucionado a lo largo de la historia.

Los PJs pueden gastar puntos de experiencia para mejorar sus Rasgos, Habilidades y Disciplinas.

El coste de los Rasgos es igual al nuevo Nivel x3. Es decir, si un PJ con Brío 5 quiere mejorar ese Rasgo, tendrá que gastar 18 puntos de experiencia (6x3).

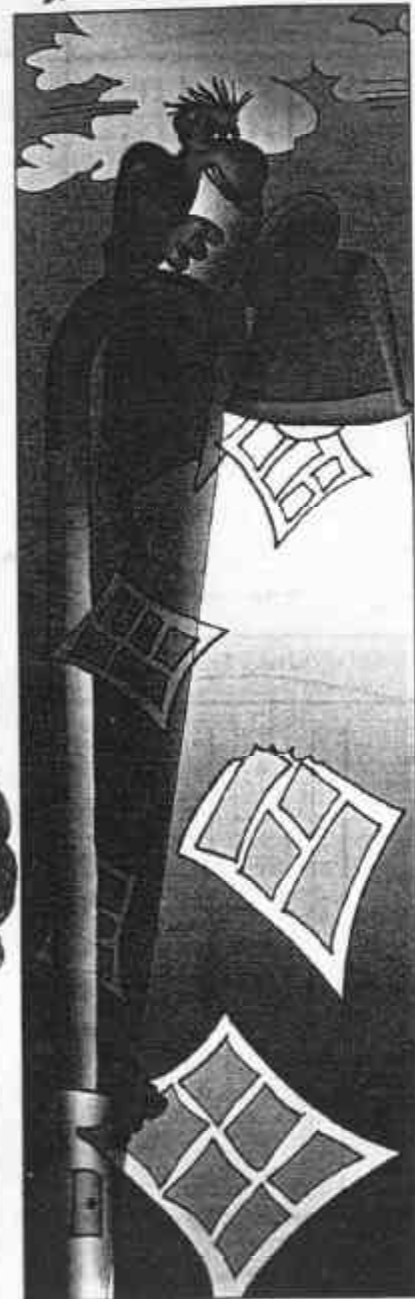
El coste de las Habilidades es variable. Adquirir una nueva Habilidad a Nivel Básico cuesta 6 puntos de experiencia. Las Habilidades que ya tienes han de mejorar punto por punto: si tienes Se-

FANPIRO

Nombre: <u>Agapito Frenchie</u> Clase: <u>Estudiante</u> Mejor función de John Woo: _____		Aliado: Pasado: Sexo: _____	
Calles: <u>4</u> Miedo: <u>7</u> Sum: <u>11</u>		Principales: Eficacia: <u>4</u> Brío: <u>6</u> Resiliencia: <u>22</u>	
Alerta: <u>16</u> Atletismo: <u>16</u> Airo: <u>16</u>		Rasgos: Resistencia: <u>24</u> Coraje: <u>6</u> Vicio: <u>15</u>	
Disfrases: Estiloso: <u>1</u> Acrobacia: <u>1</u> Conducir: <u>1</u>		Habilidades: Naturales: Alerta: <u>16</u> Atletismo: <u>16</u> Airo: <u>16</u> Mentir: <u>1</u> Educación: <u>1</u> Comercio: <u>1</u> Culturalilla: <u>1</u> Idioma Inglés: <u>1</u> Contacto: <u>1</u> Seguridad: <u>1</u> Juegos de Manos: <u>1</u> Sigilo: <u>1</u>	
Beneficios / Problemas: Doble Identidad: _____ Enemigo Público (3): _____ Presumido: _____		Adquiridas: Armas de Fuego: <u>1</u> Comercio: <u>1</u> Culturalilla: <u>1</u> Idioma Inglés: <u>1</u> Acrobacias: <u>1</u> Conducir Guagua: <u>1</u> Contacto: <u>1</u> Estilo: <u>1</u> Juegos de Manos: <u>1</u> Seguridad: <u>1</u> Conducir Coche: <u>1</u>	

FANPIRO

Descripción: _____ Equipo: _____ Recursos: _____		Notas: Antigos: _____ Enemigos: _____ Contactos: _____ Equipo: _____ Documentos: _____ Otros: _____	
--	--	---	--



ducción 9 y quieres mejorarlo, tendrás que gastar 10 puntos de experiencia para subir a Seducción 10. Pero este coste se mantiene sólo hasta el Nivel Óptimo de la Habilidad: a partir de ahí se multiplica por dos. Siguiendo con el ejemplo anterior, supongamos que el PJ tiene Encanto 6 y Brio 4 (los Rasgos Determinantes de la Habilidad Seducción), por lo que subir de Seducción 9 a Seducción 10 le costará sólo diez puntos. Pero si más tarde quisiera subir a Seducción 11, el coste no sería de 11 puntos, sino de 22: por haber superado el Nivel Óptimo de la Habilidad.

Las Disciplinas propias del club del PJ tienen un coste de 10 puntos de experiencia por el primer Nivel, 20 por el segundo y 30 por el tercero. Las Disciplinas propias de otros clubes cuestan 15 puntos de experiencia por el primer nivel, 30 por el segundo y 45 por el tercero.

El coste de las Sendas Trekketúrgicas es de 5 puntos por cada nivel (10 si el PJ es de un club distinto al Trekkere). Los Rituales cuestan 3 puntos por nivel (6 si el PJ es de otro club).

Aparte del gasto de puntos de experiencia, el PJ que desea adquirir una nueva Disciplina necesita que se le enseñe otro fanpíro que ya la tenga. Las excepciones a esta regla son las Disciplinas de Celeridad, Fortaleza y Potencia, que pueden aprenderse sin maestro.

Ningún Rasgo, Disciplina, Habilidad ni Senda puede subir más de un Nivel de golpe, ni más de una vez entre una aventura y otra. Si el fanpíro no tiene su Blistar en su poder, no puede gastar puntos de experiencia.

Cómo ganar puntos de experiencia

Terminada la aventura o sesión de juego, el Narrador decide cuántos puntos de experiencia (PXs) merece cada PJ. No hay un criterio fijo para determinar la cuantía de las recompensas, puesto que cada Narrador prefiere fijar el ritmo de avance (cuantos más PX otorgue a los PJs, más poderosos se harán), pero aquí tienes algunas sugerencias:

Por completar la aventura: 5 PXs (menos si el PJ ha ido en plan de paquear, sin colaborar activamente, o más si la aventura ha sido especialmente larga, difícil y sangrienta).

Por interpretar correctamente al PJ: entre 5 y 10 PXs.

Por alguna hazaña que haya contribuido de forma especial al éxito del grupo: entre 5 y 10 PXs.

Por pagar la pizza: 5 PXs.

A grandes rasgos, conseguir entre 5 y 10 PXs por aventura es lo normal, 15 ya está bastante bien, y para conseguir 25 tienes que haber sido la estrella de la función.

Reglas básicas

Las reglas básicas de **Fanpíro** son muy sencillas. Cada PJ tiene una serie de Habilidades cuyas puntuaciones oscilan entre 1 y 20. Cuanto más elevada sea la puntuación, mayor será el dominio del personaje sobre la materia y más posibilidades tendrá de realizar correctamente una tarea relacionada con esa Habilidad.

¿Cómo se determina si un PJ tiene éxito o no? Pues tirando dos dados de diez caras y sumando los resultados; lo que dará un total de entre 2 y 20. Si ese total es igual o inferior a la puntuación del personaje, es que ha tenido éxito en su intento.

Por ejemplo, supongamos que Klaus el Fanferatu está intentando introducirse ilegalmente en el sistema informático del Revaticano. Klaus se sienta ante su ordenador y empieza a trabajar: su puntuación en la Habilidad de Informática es 12, así que tiene bastantes posibilidades de éxito.

Klaus tira dos dados: 7, 4. El total es 11, inferior a 12, por lo que el Narrador decide que ha conseguido evitar las medidas de seguridad e infiltrarse en la red informática revaticana.

Ventaja y Defecto

Cuando tiras los dados y tienes éxito, la Ventaja es la diferencia entre el resultado obtenido y el resultado de éxito más alto posible. Cuanto mayor sea la Ventaja, mejores habrán sido los resultados de la acción. Una Ventaja de 0 sería un éxito por los pelos. El Narrador puede exigir una Ventaja mínima para conseguir algo en concreto.

Cuando un personaje falla una acción, el Defecto es la diferencia entre el total de su tirada y el mayor resultado de éxito posible. Cuanto mayor es

el Defecto, peores han sido los resultados de la acción. A veces, el Defecto puede ayudar a los adversarios del personaje o tener consecuencias especialmente perjudiciales aparte del mero fracaso en la acción.

Siguiendo con la tirada de Klaus, vemos que la diferencia entre su tirada de 11 y el mayor resultado de éxito posible (12) es 1, por lo que su Ventaja es de 1. Nada demasiado espectacular: el Narrador decide que Klaus puede seguir intentándolo, pero debe conseguir una Ventaja mínima de 4 para acceder al ordenador personal del Papa Alejo y borrarle al barbas las partidas que tiene grabadas.

Supongamos que Klaus saca un 8 y un 9 en su siguiente tirada de Informática: total 17. La diferencia entre 17 y 12 es 5, así que el Defecto es 5. El Narrador decide que un Defecto tan elevado no sólo hace que Klaus fracase en su intento de entrar en el ordenador de Alejo, sino que además activa las alarmas del Revaticano.

Modificadores

Los modificadores son factores que alteran las posibilidades de éxito de los personajes, y pueden ser positivos y negativos. El Narrador decide qué modificadores aplicar de acuerdo con las circunstancias. Los modificadores positivos ayudan al personaje que intenta hacer algo y los negativos le perjudican. Es raro que un modificador pase de +5 ó -5. A veces, la Ventaja o el Defecto de una tirada puede actuar como modificador en la siguiente. Por ejemplo, Agapito Frenillo consigue una Ventaja de 4 en su tirada de Disfraz para entrar en los archivos de la Fanquición: el Narrador decide que el guardia de la puerta deberá conseguir una Ventaja mínima de 4 en su tirada de Alerta para darse cuenta de que el anciano erudito es en realidad un innso disfrazado de cura.

Los posibles modificadores dependen de las circunstancias, y sería imposible preverlos todos, pero aquí tienes algunos ejemplos:

Circunstancias	Modificador
Actuar a osiegas	-5
Actuar distraído	-3
Calidad de los herramientas	entre -3 y +3

Concentrarse

+1 por turno que el PJ pase concentrado (si lo autoriza el Narrador)

Los modificadores, tanto positivos como negativos, son acumulables. El total de modificadores positivos no puede superar a la mitad (redondeando hacia abajo) de la puntuación del PJ en la Habilidad que vaya a usar.

A la noche siguiente, Klaus vuelve a la carga. Ha conseguido un ordenador más potente (modificador +1) y sus colegas de la Resistencia le han pasado un nuevo programa de intrusión (modificador +3), así que tiene esperanzas de lograr su objetivo. Pero, por otra parte, los informáticos del Revaticano han reforzado las medidas de seguridad, lo que significa que el Narrador aplicará un modificador de -2. Los modificadores son +1, +3 y -2, total +2. Klaus tiene Informática 12, y con un modificador +2 debe sacar 14 ó menos en su tirada para tener éxito. Tira los

dados y saca 8 y 4, total 12. Ha pasado la tirada con una Ventaja de 2. El Narrador decide que Klaus ha conseguido infiltrarse en el Revaticano, pero debe seguir intentándolo si quiere acceder a los archivos de Alejo.

Klaus tiene Informática 12, y aplica un modificador de +4 a su tirada gracias a su nuevo ordenador y a un programa especial. Pero por muchos programas y ordenadores nuevos que consiga, nunca podrá acumular modificadores por encima de +6 (la mitad de 12).

Alardes y Desastres

Cuando al tirar los dados sale un número doble (es decir, 3 y 3 ó 7 y 7, por ejemplo), se considera un crítico. Determina el resultado de la acción de la forma habitual: si es un éxito, el crítico es positivo, y entonces se llama Alarde. Si el resultado es de fracaso, el crítico es negativo, y recibe el nombre de Desastre.

El efecto de los Alardes y Desastres se calcula tirando 1d10 y sumando el resultado a la Ventaja o Defecto de la acción. Si el resultado de ese dado es

otra vez el número que ha salido repetido en el crítico, súmalo a la Ventaja o el Defecto y vuelve a tirar el dado, sumando también el resultado de esa tirada (repite el proceso hasta que salga otro número en el dado).

Un resultado de doble 0 es siempre un Desastre, menos cuando el PJ tiene una puntuación de 20 en la Habilidad empleada: en este caso se considera simplemente una tirada fallida.

Klaus hace otra tirada de Informática: 5, 5. El resultado es 10, así que tiene éxito. Pero al haber sacado un número doble, se trata de un Alarde: el jugador tira 1d10 (saca un 3) y suma el resultado a su Ventaja: 3 + 4, total 7. La Ventaja final de Klaus es 7.

Tiradas sencillas y tiradas enfrentadas

Las que hemos visto hasta ahora son tiradas sencillas, es decir, tiradas efectuadas para ver si un PJ consigue hacer lo que pretende. Cuando dos personajes intentan superarse mutuamente en una situación en la que sólo uno puede tener éxito (por ejemplo echar un pulso), se entiende que hay una tirada enfrentada: cada personaje hace su tirada (con sus modificadores, en caso de que los haya) y vence el que consigue una Ventaja mayor (aunque la Ventaja del perdedor se resta a la que ha obtenido él). En caso de empate en las Ventajas, vence el que tenga una mayor puntuación en la Habilidad empleada (después de todo, la experiencia cuenta, ¿no?), repitiéndose las tiradas si vuelve a haber empate. Si uno de los personajes tiene éxito y el otro falla, el Defecto del perdedor se suma a la Ventaja del ganador.

Klaus y Benito están echando unas partiditas de dominó. Klaus tiene Juego 12 y Benito Juego 9. El Narrador decide no aplicar modificadores, y los dos personajes hacen sus tiradas: Klaus saca 5 y 4 y Benito 7 y 1. Aunque los dos han superado la tirada, Klaus ha conseguido una Ventaja de 3 y Benito de 1, por lo que Klaus gana la partida (con una Ventaja final de 2). A la siguiente partida, ambos pasan su tirada con Ventaja 4, por lo que vuelve a ganar Klaus, ya que su

puntuación en Juego es superior a la de Benito (aunque se considera que ha ganado por los pelos, con Ventaja 0). En la tercera partida, Klaus pasa su tirada con Ventaja 3, pero Benito saca un doble 2: es un Alarde, y encima le sale un 0 (o sea, 10) al tirar el dado. La Ventaja de Benito es 5 (la diferencia entre el 4 obtenido en la tirada y su puntuación de 9 en la Habilidad) + 10 (por el Alarde) - 1 (la Ventaja de Klaus en su tirada): total, 14. El Narrador declara que Benito ha efectuado una cerrada magistral en la partida de dominó, dejando a Klaus con el pito doble y compensando sus derrotas anteriores.

Turnos y asaltos

El tiempo se mide en **Fanpiro** con dos escalas diferentes. Una de ellas es la habitual de horas, minutos y segundos (por ejemplo, "los efectos de este poder duran 2d10 minutos" o "tardará dos horas en llegar a lo alto del monte"). La otra escala es la de turnos y asaltos.

Un turno carece de duración fija: puede ocupar una hora o un segundo. Se considera que el turno es el tiempo que tarda un personaje en realizar una acción (un turno puede durar un minuto cuando el PJ trepa a un árbol con una tirada de Atletismo, 10 minutos cuando recorre un formadoro de Hacienda con una tirada de Administración, una hora cuando intenta llegar con una tirada de Seducción o un segundo cuando intenta robar una cartera con Juegos de Manos). La duración concreta de cada turno dependerá de las circunstancias y la acción que el personaje pretenda realizar.

En cambio, los asaltos siempre tienen más o menos la misma duración (alrededor de uno o dos segundos). Los asaltos son como los turnos, pero en situaciones tensas o críticas, cuando el tiempo es muy importante (por ejemplo, en un combate o una carrera se mide el tiempo en asaltos, no en turnos).

Acciones múltiples

Cuando un personaje quiere realizar más de una acción en un asalto, se considera que intenta acciones múltiples. Si esas acciones van una detrás de otra, se trata de acciones sucesivas. Si las acciones se realizan a la vez, estamos ante acciones simultáneas. En las acciones sucesivas, hay que aplicar un modificador acumulable de -5 a la tirada de





cada acción después de la primera (-5 a la segunda acción, -10 a la tercera...). En las acciones simultáneas, se aplica un modificador de -5 por cada acción adicional, a TODAS las tiradas.

Un fanquidor abre de una patada la puerta del refugio de Klaus y Benito y lanza una granada al interior. Son acciones sucesivas: la tirada de Pelea para dar la patada no sufre modificadores, pero la de lanzar la granada tiene un modificador de -5. Klaus declara que se tira al suelo mientras dispara su ametralladora: el Narrador considera que son acciones simultáneas, por lo que aplica un modificador de -5 a las dos tiradas de Klaus, la de Esquivar y la de Armas de Fuego.

A veces puede ser difícil decidir si las acciones múltiples son sucesivas o simultáneas, y dependerá mucho de las circunstancias y del sentido común (por ejemplo, es imposible saltar y nadar a la vez). Como regla general, considera que en caso de duda las acciones múltiples son simultáneas. El Narrador es quien tiene la última palabra.

También es posible realizar varias acciones en un mismo turno, pero puede que no sea necesario aplicar modificadores. Por ejemplo, en la partida de dominó entre Klaus y Benito, cada turno dura varios minutos y cualquiera de los personajes puede hacer otras cosas durante la misma. El Narrador decidirá los modificadores por acciones múltiples en un turno de acuerdo con las circunstancias.

Por lo común, el número máximo de acciones en un mismo asalto/turno es tres.

Tiradas y habilidades

Generalmente, cuando un personaje intenta realizar una acción tira por una de sus Habilidades (Explosivos para desactivar una bomba, Documentación para buscar un libro en una biblioteca...). Según las circunstancias y el carácter de la acción, el Narrador puede autorizar el uso de otra Habilidad más o menos relacionada, aplicando modificadores negativos.

Benito el Trekkere no tiene la Habilidad Explosivos y fallaría automáticamente cualquier intento de desactivar la bomba que hay bajo su coche, así que decide mantenerse apartado del mismo y coger un taxi. Klaus el

Panferati no tiene Documentación, pero el Narrador decide que puede buscar el libro con una tirada de Educación aplicando un modificador de -3.

En otras ocasiones, no se tira por una Habilidad, sino por una suma de Rasgos (por ejemplo, Brío + Seso). En ese caso, el personaje suma sus puntuaciones en los dos Rasgos que diga el Narrador y tira 2d10, como si fuese la puntuación en una Habilidad.

Iniciativa

A veces es importante saber quién actúa primero en un mismo asalto. Para determinarlo, cada personaje tira 1d10 y lo suma a su valor de Iniciativa. Quien tenga un resultado mayor actúa primero en ese asalto. En caso de empate, actúa primero quien tenga un valor de Iniciativa más alto. Si sigue habiendo empate, ambos personajes actúan a la vez.

Puntos de Coraje

Los puntos de Coraje miden las reservas de moral del personaje, su capacidad de sacar fuerzas de flaqueza y seguir adelante a pesar de todo, realizando hazañas insuspechadas.

Con la autorización del Narrador, el personaje puede usar sus puntos de Coraje como modificadores positivos en una tirada, pero nunca podrá gastar un número de puntos de Coraje superior a la mitad (redondeando hacia abajo) de su puntuación en la Habilidad que vaya usar.

Benito el Trekkere tiene 7 puntos de Coraje y quiere usar alguno para ganar a Klaus al dominó. El Narrador no se lo permite porque considera que la situación no es lo bastante tensa como para justificar ese esfuerzo de voluntad (quizá la cosa cambiase si los dos fanprios se estuviesen jugando una colección de cómics en la partida). Más tarde, Benito huye a la carrera de un grupo de fanquisidores que han atacado su refugio. Decide gastar puntos de Coraje para saltar de un edificio a otro: su puntuación en Atletismo es 8, así que puede gastar un máximo de 4 puntos de Coraje (aunque dispaiga de siete). Benito gasta los 4 puntos y tira los dados: 6, 5, total 11. En circunstancias normales hubiese sido un fallo, pero Benito logra escapar por los pelos gracias a sus puntos de Coraje.

En otros casos, el Narrador puede exigir un gasto de puntos de Coraje para usar una Disciplina (encontrarás la descripción de cada Disciplina en el siguiente capítulo).

Además, los fanprios pueden gastar sus puntos de Coraje para regenerar el Daño sufrido. En tal caso, el personaje debe gastar TODOS los puntos de Coraje que le queden: cada punto gastado le hará regenerar de manera inmediata 2 puntos de Daño.

Cuando un personaje gasta todos sus puntos de Coraje, no puede usarlos de nuevo hasta la noche siguiente. Los fanprios recuperan un punto de Coraje por cada hora de sueño. (Hay una excepción: un fanprio no puede gastar ni recuperar puntos de Coraje si ha perdido su Blistar.)





CAPITULO TRES: CLUBES Y CARACTERÍSTICAS

Todo personaje, ya pertenezca a un juego de rol como a una novela, una película o un cómic, tiene una serie de características, de facetas que le definen a él y a sus capacidades y que le distin-

guen del resto. Este capítulo describe todas las posibles características de los personajes de **Fanpiro**, así como su funcionamiento y las reglas especiales que les pueden llegar a afectar.



Bullah

Los Bullah son los fanpiros más rebeldes, contestatarios e iconoclastas de todos. Nadie (ni siquiera ellos) tiene muy claras las raíces de esta rebeldía, pero parece ser que está relacionada con su amor a la música, cuanto más escandalosa, bestia y lírica mejor. Trash metal, speed metal, heavy metal, death metal, metal metal... ahí tienen los Bullah el fundamento de su existencia.

A estos fanpiros les gusta la acción directa, la violencia y las proclamas revolucionarias de todo tipo. Siempre enfrentados al sistema, cuestionan el poder, se oponen a la tiranía, ayudan a los débiles y las víctimas de la injusticia y ponen un 2 en todos los parados de la quiniela.

Pero, no todos los Bullah son simples pistoleros sin cerebro; algu-

nos más katanas. Los fanpiros Bullah que alcanzan cierta edad tienden a madurar y ver las cosas con una perspectiva más lógica y racional y pensando en el futuro. En vez de oponerse directamente al sistema, entran en el mismo para devorarlo desde dentro. Bueno, al menos eso es lo que dicen ellos; otros opinan que son una panda de chaqueteros que se han vendido por una poltrona en la Camorriña.

Lo que es innegable es que estos fanpiros llevan mal el asfixiante gobierno de Alejo, y algunos incluso colaboran con la Resistencia.

Creación de PJ: Los Bullah suelen escoger a los suyos entre la gente joven, fuerte y rebelde, en plan anuncio de pantalones vaqueros.

Disciplinas de club: Celeridad, Presencia, Potencia.

Debilidad: Los Bullah tienen la mecha muy corta y aguantan fatal las bromas. Todos los fanpiros de este club sufren el Problema "Rebotado" sin recibir puntos a cambio (elige la situación que provoca el cruce en el momento de creación del PJ, aparte, claro está, de que alguien le diga que el heavy es una mierda).

Adición especial: Música metal y cañera, rock duro.



Fanpiro

Fanferatu

Pirajiji. Estos fanpiros acarrear una pesada carga: la variedad del virus que dio origen a este club tiene un efecto secundario que hace que todos sus miembros recuerden a los vampiros de las películas alemanas, esos calvos orejotas con colmillos enormes. Todos los Fanferatu son feísimos y deformes. TODOS. Sin excepción. Verrugas, jorbas, llagas supurantes, pelo donde no debería haberlo... Claro, esto hace que se sientan un tanto acomplejados y procuren esconderse donde nadie los vea, como en los túneles del metro, las alcantarillas, los viejos cementerios, y los edificios abandonados. Así lo acaban de arreglar: si siempre rebozado en agua fecales, tierra y polvo no ayuda a que te inviten a las fiestas.

Aunque no hay mal que por bien no venga: los Fanferatu no han superado su complejo, pero se han convertido en los maestros del escondite, el camuflaje y el colarse gratis en los cines. Sus servicios como espías e informadores no tienen precio en la Camorriña y son los dueños del mundo subterráneo de las ciudades.

Por otra parte, los efectos secundarios del virus fanpírico no han supuesto un gran problema para los Fanferatu, puesto que no les impide seguir dedicándose a su afición favorita: los videojuegos y ligar en los chats (de hecho, con la pinta que tienen no les quedan otras opciones). Si entras en un chat y alguien te manda un mensaje en privado que dice más o menos "Holadóndeeresquiereñipillar", hay bastantes posibilidades de que hayas entrado en contacto con un Fanferatu.

En cuanto a su relación con el resto del mundo, los Fanferatu saben mejor que nadie lo que es ser despreciado y humillado continuamente, y no dejan de explicárselo a todo el que pillan.

Creación de PJ: Los Fanferatu suelen elegir a sus miembros según dos criterios distintos. El primero es contagiar a los parias, los desdichados, los que no tienen dónde caerse muertos y acabar de poderles la narriana al convertirlos en auténticos monstruos.

El segundo criterio es el del escarmiento: no hay cosa que divierta más a un Fanferatu que agarrar a un tío guaperas, ligón, fantasmilla y así y hacerle miembro forzoso del club. Se sabe que John Konstantin ha escapado por los pelos de este destino un par de veces.

Disciplinas de club: Bichismo, Camuflaje, Potencia.

Debilidad: Como ya hemos dicho, los Fanferatu son espantosamente feos. Todos los fanpiros de este clan fallan automáticamente cualquier acción relacionada con la belleza física, a menos que estén usando sus poderes de Camuflaje. Por otra parte, esta fealdad otorga a los Fanferatu una ventaja: aplica un modificador de +4 a sus tiradas de Intimidación (siempre que enseñen la cara y el intimidado no sea otro Fanferatu).

Adición especial: Videojuegos de consola y ordenador, navegar por Internet y chatear desesparadamente.



Capitula

FILMTRUE

Gueñilos de pro y líderes natos, los Filmtroe son los animales políticos de la Camagüilla. Estos fanpiros intentan siempre alcanzar las posiciones de gobierno para mandar más que nadie, que es lo que les gusta. Son muy aristocráticos, refinados y elitistas, y te harán ver que te hacen un favor al decirte lo que debes hacer y cómo tienes que comportarte. La manipulación es su arma favorita, y suelen rodearse de todo tipo de sirvientes, amigos y aliados para conseguir sus objetivos.

Por lo general, las aptitudes para el politiquero y las maniobras entre bastidores de los fanpiros de este club les permiten ostentar las más elevadas posiciones en la jerarquía fanpínica de cada ciudad, como Príncipe o Senescal.

Creación de PJ: Todos los Filmtroe se caracterizan por su amor al cine y su deseo de ganar a cualquier precio.

Eso de que "lo importante es participar" no hay quien se lo crea.

Disciplinas de club: Dirección, Presencia, Fortaleza.

Debilidad: Los Filmtroe son muy exquisitos y refinados, y no pueden calmar su adicción con cualquier cosa. En la creación del PJ, el jugador deberá decidir «con permiso del Narrador» qué tipo de producto es el que le gusta, cuanto más rebuscado y caro mejor. Además, aunque su afición es el cine, siempre hay un género que detestan y otro que adoran especialmente (el jugador debe elegir ambos géneros en el momento de la creación del personaje). El género que detesta el Filmtroe (por ejemplo, el western) no servirá para calmar su adicción, mientras que su género favorito le hará subir dos puntos de Viejo por noche en lugar del 1 habitual.

Adicción especial: Cine (según el género) y material relacionado (libros, revistas, autógrafos...).



Fanpiro

gangrol

Por lo general, los fanpiros son criaturas urbanas. Pero los Gangrol son la excepción: les gusta el campo, la tortilla de patatas con hormigas y han aprendido a sobrevivir en el bosque.

Los hábitos de este club son un poco extraños: no les gustan los desconocidos, actúan en solitario o pequeños grupos y, por lo común, desprecian el politiquero de los demás clubes. Cuando un Gangrol visita la ciudad, es fácil reconocerle por su orgulloso porte de fiera salvaje, un poco a medias entre Johnny Weissmuller en "Tarzán en Nueva York" y Paco Martínez Sotia en "La ciudad no es para mí".

Los Gangrol tienen una rica tradición oral y les gusta mucho visitarse unos a otros para intercambiar historias. Incluso celebran algunos encuentros informales de cuentistas, verdaderos concursos en los que gana el que suelta la fantasmatada más gorda sin que le dé la risa.

Según parece, el origen del club Gangrol está relacionado con una sociedad secreta de jugadores de rol, fanáticos partidarios de los juegos más tradicionales de ambientación medieval fantástica. Cuando varios de ellos quedaron infectados por el virus y se fueron al monte a "echar unas partiditas de Dungeons en vivo", el destino de los Gangrol quedó sellado. Estos fanpiros se llevan a matar con los sofisticados aficionados del club Koleador, a los que consideran una pandilla de neñazas que sólo saben hacer teatro de aficionados.

Creación de PJ: Los candidatos a este club son siempre personas acostumbradas a las penalidades, la vida al aire libre y a valerse por sí mismas a pesar de la marginación y el desprecio de la sociedad (boy scouts, becnas verdes, vagabundos, vendedores de enciclopedias...).

Disciplinas de club: Bichismo, Fortaleza, Goblean.

Debilidad: El salvaje carácter medieval-fantástico de los Gangrol acaba reflejándose en su aspecto físico. Cada vez que los puntos de Viejo de un Gangrol bajen a 5 ó menos, tendrá que hacer una tirada de Brio + Sexo. Si lo pasa, no ocurre nada, pero si falla, adquiere un rasgo dungeonero característico a elección del Narrador (algunos ejemplos: orejas puntiagudas de elfo, dientes de orco, baño de verano, ojos que brillan en la oscuridad, hocico de goblin, cola de dragón...). Cada día de estos rasgos que adquiere el PJ restarán 1 a su puntuación de Encanto.

Adicción especial: Juegos de rol de la "vieja escuela" medieval fantástica, con muchas tablas de lesiones y monstruos errantes, planes de subterráneos y esas cosas.



Capítulo

Políticos

Roleador

El otro gran club fanfrotico de aficionados al rol es muy distinto al de los Gangrol. Los Roleador son vanguardistas y amantes de la experimentación, y su principal interés al jugar es (dicen ellos) narrar una buena historia llena de elementos góticos y de horror personal que sirva para sacar a la luz los traumas ocultos de sus personajes e incluso de ellos mismos. Cualquier Roleador te dirá que lo que hacen ellos no es limitarse a jugar, sino interpretar y explorar nuevas profundidades del ocio. Ellos piensan y actúan, "no como esos otros que sólo saben tirar dados y juegan fatal".

Los fanpiros de este club son unos verbibetos hedonistas, amantes del placer y la belleza. Aprovechan sus poderes fanfroticos para disfrutar al máximo de sus sentidos y de las cosas buenas del mundo. Los Roleador son protectores de las artes y la cultura, las buenas formas y la diversión. Claro, algunos acaban pasándose de rosas y somidos en el vicio y la depravación más absoluta, los muy jodidos.

Amantes de las fiestas y la vida social, acostumbran a moverse entre las clases altas, la jet set y la intelectualidad, y no se pierden los programas de tertulias de la tele. Son

muy activos en política, pues les encanta figurar y salir en la foto. Los Roleador más poderosos de una ciudad deciden quién está bien visto y quien no y lo que se va a llevar esta temporada. Son, por tanto, un factor muy digno a tener en cuenta.

Creación de PJ: Los Roleador eligen a los suyos entre los artistas, creadores, intelectuales, vivilores y gente guapa en general.

Disciplinas de club: Celeridad, Fanpex, Presencia.

Debilidad: Todos los Roleador quedan hechizados ante la belleza. Cuando un fanpiro de este club se encuentre con algo especialmente bonito (una obra de arte, una danza muy bien ejecutada, una bella sinfonía, una jaca endiablada), deberá pasar una tirada de Brío + Seso; si la pasa, no ocurre nada, pero si falla la distracción le hace aplicar un modificador de -4 a TODAS sus tiradas a lo largo de esa escena (en caso de Desastre, el modificador es de -6).

Adición especial: Juegos de rol vanguardistas, sofisticados y raros en los que no hay tiradas de dados (o si las hay no sirven para nada), ni orcos, ni castor por el estilo.



Fanpiro

TREKKERE

Todos los demás clubes odian y temen a partes iguales a estos fanpiros. El club fue fundado por Apapucio Torremocha, aficionado radical a la serie *Star Trek* y otros programas y películas de ciencia ficción. Apapucio parecía ser un modesto *freak* que no se metía con nadie y vivía tan feliz con sus discos y sus cintas de vídeo, pero en el fondo estaba reconocido por el odio y el fanatismo más absolutos: algún día se vengaría de la gente "normal" que le despreciaba y se burlaba de él cuando se ponía el pijama-uniforme de la Flota Estelar.

Y aquel día llegó cuando Apapucio quedó infectado por el virus Barrabás y se convirtió en el primer miembro (y presidente vitalicio) del club Trekkere. Pronto se puso en contacto con algunos colegas y compañeros de afición que se apuntaron encantados, pensando en lo que iban a hacer gracias a los poderes fanfroticos. Pero otros se cubrieron diciendo que quién era Apapucio para decir que era el presidente y qué falta de respeto y que devolviese su insignia del *Enterprise*, que aquello no iba a quedar así. De esta forma empezó una sangrienta guerra: por un lado, Apapucio y sus seguidores, que intentaban hacerse un lugar entre los fanpiros; por otro, los antiguos compañeros trekkies de Apapucio, que querían castigar a los traidores; y por último los fanpiros de la zona, que no querían más competencia. Pero el ladino Apapucio se salió con la suya, haciendo que trekkies y fanpiros se atacasen mutuamente a la salida de un restaurante húngaro donde los trekkies se reunían para cenar el primer viernes de cada mes. Mientras sus adversarios estaban entretenidos dándose de cazos, los advenedizos ocuparon un caserón deshabitado cerca del Castillo de Montjuich y empezaron a cantar "No nos moverán" acompañados al órgano electrónico, usando sus artes fanfroticas para convencer al personal y dar pena.

Los Trekkere se han convertido en un

poderoso club, con una estructura muy definida y gran respeto por la jerarquía. Estos fanpiros son los más disciplinados de todos, y su organización y extraños poderes les convierten en una potencia considerable. Son muy activos en política.

Creación de PJ: Los Trekkere son casi siempre estudiosos de la ciencia ficción, eruditos de pacotilla y demás. Pero si hay algo que todos los Trekkere tienen en común es su ansia de poder y convertirse en presidente de lo que sea.

Disciplinas de club: Dirección, Fanpex, Trekketurgia.

Debilidad: Todos los Trekkere son fanáticamente leales a su club. Los PJs Trekkere tienen el Problema "Código de honor (obediencia al club)" a nivel 5, sin recibir puntos por ello.

Adición especial: Ciencia ficción (ya sean libros, películas o series televisivas).



Capítulo Tres: Clubes y características

WARGAMIA

Yuyu. Mal rollo. Los fanpiros del Club Wargamian desafían toda descripción. No hay dos Wargamian iguales, puesto que los miembros de este club sólo tienen una cosa en común: están todos locos. Bueno, en realidad son dos cosas: aparte de estar locos, todos los Wargamian son unos acérrimos aficionados a los juegos con cantidad de fichitas, reglas, excepciones a las reglas, excepciones a las excepciones de las reglas, tablas, casos especiales, simulaciones y demás.

La maldición empezó para los Wargamian cuando un grupo de jugadores clandestinos se hizo de juegos "para niños" como ASL y World in Flames, decidiendo pasar a algo un poco más complejo. Así llegó a sus manos un ejemplar de Está Alinado, el wargame de las recetas de cocina en el frente ruso. Pero aquel

juego había sido contaminado por una cepa especialmente fuerte del virus Barrabás: pronto, todos los que entraron en contacto con él se convirtieron en auténticos fanáticos de las reglas y tablas, hundiendo en un hexagonal mundo de locura.

En estos fanpiros, el virus del doctor Maguila transmite la maldición de la locura y, por lo tanto, es un poco difícil seguirles la pista: no actúan como club y es muy frecuente que un solo Wargamian cambie de opinión y de amigos tres o cuatro veces en una sola noche. Esto hace que sean muy poco de fiar en los juegos de poder de la Camorilla y también para organizar fiestas. Son el club del caos y parecen complacerse en extender la locura por todas partes. No obstante, a veces parecen ser dueños de una extraña sabiduría...

Creación de PJ: Los Wargamian no tienen manías. Contagian a cualquiera según les pida el cuerpo. Eso sí, los nuevos fanpiros estaban ya locos antes del Trancazo (por culpa de los wargames) o se vuelven locos con él.

Disciplinas de club: Camuflaje, Panpex, Hexagonia.

Debilidad: Todos los Wargamian deben adquirir Problemas de tipo psicológico o mental por valor de 1d10 puntos, sin recibir puntos a cambio.

Adeción especial: Wargames lo más empilados y difíciles de entender posible, con montones de fichitas de cartón troqueladas y llenas de números.



Características

Rasgos

Los personajes del mundo de Fanpiro tienen cinco Rasgos o características principales que definen sus aptitudes. Cuanto más elevada es la puntuación (de 2 a 10), más desarrollado está el personaje en ese aspecto.

Brio (B): Determina tu voluntad, moral y fuerza interior.

Cachas (C): Tu potencia muscular, fuerza bruta y resistencia física.

Encanto (E): Tu simpatía y tu capacidad para ejercer influencia sobre los demás. La belleza física forma parte de este Rasgo, pero no lo es todo. Alguien con Encanto 3 puede ser muy guapo, pero antipático y desagradable.

Maña (M): Determina tu agilidad, así como su coordinación y destreza manual.

Seso (S): Capacidad intelectual, memoria y astucia. También define tu percepción del mundo que te rodea.

Habilidades

Verás que cada Habilidad va seguida por dos letras entre paréntesis: son las iniciales de sus Rasgos Determinantes. Así, "Atletismo (CM)" indica que los Rasgos Determinantes de la Habilidad Atletismo son Cachas y Maña.

Habilidades naturales

Alerta (BS): Esta Habilidad determina lo atento que estás a tu entorno y tu capacidad para darte cuenta de las cosas (como trampas, pistas, ataques por sorpresa...).

Armas Blancas (BM): Sabes usar armas como espadas, cuchillos, lanzas, garrotes, katanas y demás. A niveles altos de esta habilidad, eres un consumado especialista o equivalente.

Atletismo (CM): Lo bien que corres, saltas, trepas y nadas, entre otras cosas. En resumen, como te mueves.

Educación (BS): Tu formación y cultura general. Esta Habilidad es muy útil para conocer datos concretos al alcance de todo el

mundo (¿quién descubrió América?) y para medir tu nivel académico.

Esquivar (SM): Tu capacidad para evitar los ataques y colisiones apartándote del camino.

Lanzar (CM): Lo bueno que eres tirando cosas (piedras, cuchillos, granadas de mano...) contra un objetivo.

Mecánica (MS): Tus posibilidades de entender y reparar un mecanismo sencillo (una cerradura, una pistola, una bomba de agua...). Las cosas más complejas (como ordenadores, microchips o naves espaciales) requieren la Habilidad Tecnología.

Mentir (BS): Tu capacidad para soltar troles sin que se te note en la cara.

Pelea (CM): Tus posibilidades de recibir menos que el otro en un intercambio de bofetadas.

Sigilo (BM): Lo bueno que eres escondiéndote, moviéndote en silencio y haciendo esas cosas de las películas de comandos.

Habilidades adquiridas

Acrobacias (BM): Sabes dar saltos mortales, andar por la cuerda floja, pasar de una barra a otra, colgarte de una lámpara para darle una patada al malo... En fin, todas esas manías tan chulas y vistosas.

Actuación (Variable): Sabes hacer algo que entretiene y divierte al público. Por ejemplo, tocar un instrumento musical (MS), cantar (ES), hacer malabarismos (BM)... Puedes adquirir esta Habilidad varias veces para "números" distintos.

Administración (BS): Esta Habilidad mide lo bien que te mueves entre la burocracia y las instituciones oficiales, así como tus facultades para el papeleo y la organización.

Arco (CS): Tu capacidad para usar el arco correctamente y dar en el blanco cuando disparas. También sirve para fabricar y reparar arcos y flechas, siempre que tengas los materiales y herramientas necesarios.

Armas de Apoyo (MS): Lo bien que sabes usar armamento de apoyo como bazookas, morteros, lanzallamas, ametralladoras pesadas y demás.

Armas de Fuego (MS): Tu dominio de las armas de fuego desde pistolas hasta subfusiles, pasando por trabucos, rifles de asalto, escopetas... También sirve para reparar, ajustar y hacer modifi-

caciones en este tipo de armas, siempre que tengas los materiales y herramientas necesarios.

Armas Exóticas (Variable): Esta Habilidad abarca las armas especiales o poco corrientes, como el látigo (BM), la cerbatana (CS), la honda (MS) o las pistolas experimentales de rayos de la Fantasía (MS). Puedes adquirir esta Habilidad varias veces para armas distintas.

Artes Plásticas (MS): Con esta Habilidad puedes crear obras artísticas por medio de una u otra técnica. En realidad, engloba varias Habilidades distintas, como Acuarela, Caricatura, Escultura, Fotografía o Diseño. Puedes adquirir esta Habilidad varias veces para técnicas distintas.

Callejeo (BS): Sabes moverte por las calles, localizar aquello que te interesa y evitar lo que supone un peligro para ti. Conoces los distintos garitos, el mercado negro y a los tipos importantes de los bajos fondos.

Ciencias/Letras (BS): Cada una de las diversas Habilidades de Ciencias/Letras se refiere a un campo de conocimiento distinto (como Derecho, Economía, Ingeniería, Medicina, Química...). Perteneces en cada Habilidad de Ciencias/Letras como una carrera universitaria. Puedes adquirir esta Habilidad varias veces para tener "carreras" distintas.

Comercio (ES): Lo bueno que eres tratando el precio de las cosas y llegando a un acuerdo para su compra y venta. También sirve para regatear y conseguir "rebajas".

Conducir (MS): Esta Habilidad genérica mide tu dominio de un determinado tipo de vehículo (coche, moto, guagua, lancha fueraborda, tanque, helicóptero...). Puedes adquirirla varias veces para conducir distintos tipos de vehículo.

Conocimiento de Zona (BS): Lo bien que conoces una zona determinada. Puede tratarse de tu pueblo, del distrito financiero de Bamadrí o de la Transilvania turística, lo que prefieras. Sabes dónde encontrar refugio, cubijo y ese tipo de cosas. Puedes adquirir esta Habilidad varias veces para zonas distintas.

Contactos (BE): Esta Habilidad representa la cantidad de gente a la que conoces y que puede serle útil de una manera u otra (para conseguir información, ayuda, suministros...). Por lo general, los Contactos vienen determinados por tu profesión (un militar tendrá Contactos Militares, un ladrón Contactos Delinquentes, un inventor Contactos Científicos...), pero puedes adquirir esta Habilidad varias veces para tener diversos tipos de

Contactos (por ejemplo, un Periodista podría tener Contactos Políticos, Contactos Delinquentes y Contactos Políticos).

Culturilla (BS): Tu dominio de un tema de la cultura popular y de los fans. Por ejemplo, Culturilla de Ciencia Ficción, Culturilla Cinematográfica o Culturilla de Cómics. Puedes adquirir esta Habilidad varias veces para temas distintos.

Disfraz (ES): Lo bien que sabes cambiar tu aspecto físico (usando ropas y maquillaje) para hacer pasar por otra persona, criatura o cosa.

Disimulo (BE): Esta Habilidad mide lo bien que te haces el sueco y no llamas la atención aunque estés haciendo algo indebido (como colarte por el morno en una fiesta o hacer un *stunpe* en el bar).

Documentación (BS): Sabes buscar los libros, archivos y papeles que necesitas sin armarte un lío en la biblioteca.

Estilo (BS): Esta Habilidad representa lo bien que sabes comportarte en sociedad e integrarte en un grupo (como una fiesta, una cena de gala o un picnic en el campo). También mide tu dominio del protocolo y la etiqueta y tu elegancia en el vestir.

Estrategia (BS): Sabes disponer y mover tus tropas y anticipar los movimientos del enemigo; así como elegir el mejor lugar para preparar una emboscada o una defensa. Esta Habilidad es imprescindible para todo líder militar y también mide tus conocimientos teóricos (como cuáles son las insignias cretenses de un serpiente Macuto de élite o la velocidad máxima de los nuevos tanques Maxipanzter que ha adquirido el Levaticano).

Explosivos (BM): Sabes preparar todo tipo de artefactos explosivos y también desactivar los que hayan preparado otros. Esta Habilidad comprende también el almacenamiento y fabricación de sustancias explosivas, siempre que dispongas de las herramientas y materiales necesarios.

Idiomas (BS): Tu dominio de un idioma distinto de tu lengua materna. Para no estar haciendo tiradas todo el rato, se supone que con 5 ó menos en un idioma sabes lo justo para saludar, preguntar dónde está el baño y decir que tienes hambre. Entre 6 y 10, puedes decir y entender cosas más complicadas, aunque tendrás un acento espantoso. Entre 11 y 15, ya hablas con soltura pero tu acento sigue dando el susto. A partir de 16, puedes pasar por un hablante nativo de ese idioma. Puedes adquirir esta Habilidad varias veces para hablar idiomas distintos.

Informática (BS): Lo bien que sabes manejar y programar ordenadores y sistemas informáticos.

Con las herramientas y materiales adecuados, puedes arreglar ordenadores, transformarlos e incluso construirlos partiendo de cero. Con una puntuación de entre 3 y 5 en esta Habilidad, se considera que tienes la suficiente "informática a nivel de usuario" para encender y apagar un ordenador y usar programas sencillos.

Interrogar (ES): Lo bueno que eres somnucando a la gente para que te diga lo que quieres saber. Esta Habilidad también sirve para detectar si están intentando colarte alguna trala.

Intimidar (BC): Tu capacidad para asustar a otros y hacer que se lo piensen dos veces antes de desobedecerte o ponerse chulos de alguna otra forma.

Juego (BS): Conoces las reglas de diversos juegos de mesa y azar y sabes qué hacer para ganar. Para hacer trampas necesitas Disimulo o Juegos de Manos. Si el Narrador quiere, puede desglosar esta Habilidad en varias, como Juegos de Azar o de Estrategia o incluso según cada juego (Ajedrez, Bridge, Ruleta...).

Juegos de Manos (EM): Sabes hacer trucos de prestidigitación y escamoteo, así como robar carteras y mover los triles. La mano es más rápida que el ojo.

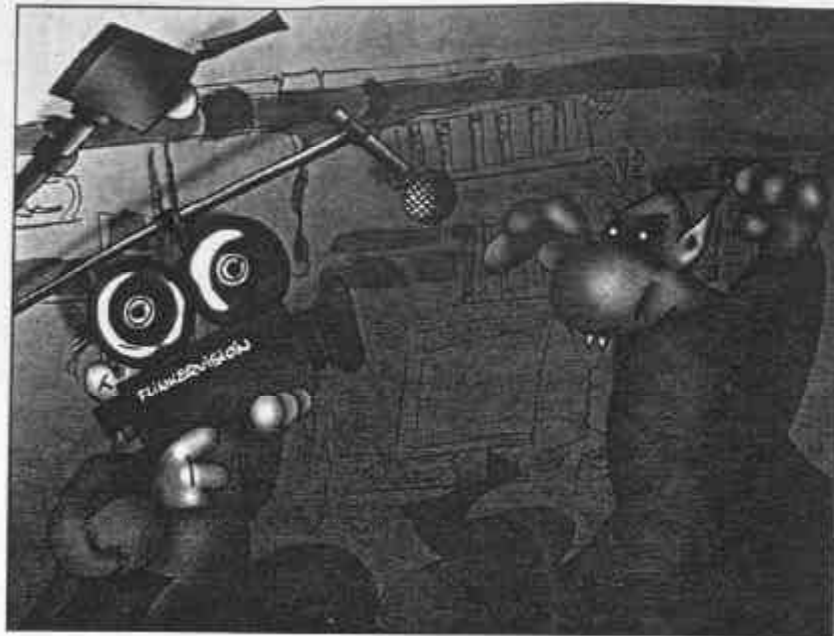
Labia (ES): Sabes soltar el rollo y hablar de lo que sea con quien sea. Básicamente, esta Habilidad determina tu facilidad de palabra. Lo que dices puede ser verdad o mentira, eso no importa (también podrías estar hablando del tiempo o de la última encíclica del Papa Alejo sin tener ni idea de teología); lo que importa es que eres capaz de hablar de forma más o menos coherente y convencer a quien te oye de que lo que dices tiene sentido, aunque en el fondo no haya cogido ni un...

Mando (BE): Esta Habilidad mide tus dotes como líder. Sabes dar órdenes y dirigir a los demás, ya sea un pelotón de buenas verdes o el equipo de voleibol femenino de un colegio de monjas.

Ocultismo (BS): Tienes amplios conocimientos teóricos de brujería, esoterismo, poderes psíquicos, criaturas sobrenaturales, demonología y temas parecidos. Esto no quiere decir que tengas poderes ocultos (aparte de tu fanatismo), ni siquiera que creas en esas cosas.

Primeros Auxilios (MS): Sabes aplicar curas de urgencia a heridas, lesiones, fiebres y envenenamientos. No sabrías curar una sífilis, trasplantar un hígado o poner un implante de sílica (eso son cosas de Medicina), pero sí puedes estabilizar una pierna rota o curar una hemorragia.





Psicología (BS): Tienes facilidad para percibir el estado de ánimo, el carácter y las intenciones de otras personas, normalmente en el curso de una conversación o leyendo sus expresiones y lenguaje corporal.

Recursos (BS): Esta Habilidad es un tanto especial. Mide lo que puedes *comprar* en vez de lo que puedes *hacer*. Cuanto mayor sea tu puntuación en Recursos, más fácil lo tendrás para conseguir ciertos objetos y equipo. Además, tu puntuación ayuda a establecer de modo aproximado tu posición social.

Sedución (BE): Esta Habilidad abarca el dominio de todos los trucos para ligar, desde las grandes frases clásicas como "¿Estudias o trabajas?" hasta el juego de miradas, pasando por la preparación de cócteles afrodisíacos y ambientes adecuados para el coqueteo.

Seguridad (MS): Conoces todos los sistemas de seguridad y vigilancia inventados hasta ahora, y también la forma de burlarlos. También sabes forzar cerraduras, tanto electrónicas como normales, y quitarle espionaje y cámaras de fuerza.

Supervivencia (BC): Eres capaz de subsistir en circunstancias adversas y ambientes hostiles,

haciendo cosas como conseguir comida y refugio, recolectar hierbas medicinales, preparar trampas para cazar animales y cosas así.

Tecnología (MS): Sabes manejar con aparatos complejos (como programar un video o usar un escáner) e incluso repararlos si tienes las herramientas necesarias.

Trato con Animales (BE): Conoces a los animales, y sabes cómo actuar y reaccionar. Puedes adiestrarlos, cuidar de ellos y cepillarles el pelo.

Profesiones

Aquí tienes algunos ejemplos de profesiones para tus personajes. Puedes crear las tuyas propias, teniendo en cuenta que cada profesión debe repartir un total de 15 Niveles entre un grupo de habilidades relacionadas entre sí (de seis a diez Habilidades distintas). El coste de cada profesión es de 50 puntos.

Abogado

Administración 2, Ciencias/Letras (Derecho) 2, Contactos 1, Documentación 2, Educación 2, Interrogar 2, Labia 2, Mentir 1, Psicología 1.

Equipo: Toga, libros de leyes, cartera.

Arqueólogo

Ciencias/Letras (Arqueología o Historia) 2, Comercio 1, Contactos 2, Documentación 2, Educación 2, Idiomas (diversas lenguas muertas) 5, Ocultismo 1.

Equipo: Manuscritos varios, cubo y pala.

Inventor

Ciencias/Letras (diversas ciencias) 6, Contactos 1, Educación 2, Informática 2, Mecánica 1, Tecnología 5.

Equipo: Caja de herramientas, instrumental diverso, lupa de laboratorio, ordenador portátil.

Ladrón de Guante Blanco

Aerobuicias 2, Alerta 2, Atletismo 2, Comercio 1, Contactos 2, Estilo 1, Juegos de Manos 3, Disimulo 2, Seguridad 5, Sigilo 2.

Equipo: Guante, juego de guzudas, ropa elegante, ropa de camuflaje, equipo de escalada, linterna, pistola con silenciador.

Militar

Reparte 8 Niveles entre Pelea, Armas Blancas, Armas de Fuego, Armas de Apoyo y Explosivos (mínimo de 1 en cada Habilidad), Atletismo 2, Conducir 1, Contactos 1, Estrategia 1, Sigilo 2.

Equipo: Uniforme, arma, casco.

Místico

Contactos 2, Disfraz 1, Educación 1, Interrogar 2, Juegos de Manos 1, Labia 2, Mentir 1, Ocultismo 3, Psicología 2.

Equipo: Disfraz de mago/brujo, baraja de tarot, bola de cristal, grimorios de pega.

Niño

Nota: Esta profesión es un tanto especial: para adquirirla, el total de Rasgos del PJ debe ser inferior a 25. El PJ niño baja automáticamente a 4 su puntuación de Carisma y adquiere el Problema "Controlado" sin recibir puntos a cambio.

Aerobuicias 2, Adresismo 2, Culturilla 2, Disimulo 2, Esquivar 1, Lanzar 1, Mentir 2, Pelea 1, Sigilo 2.

Equipo: Tirachinas, monopatin.

Pandillero

Alerta 1, Armas Blancas 2, Atletismo 1, Callejeo 2, Conocimiento de Zona 2, Intimidar 2, Pelea 2, Sigilo 2.

Equipo: Navaja.

Periodista

Administración 1, Artes Plásticas (Fotografía) 2, Ciencias/Letras (Información) 2, Contactos 4, Documentación 1, Educación 2, Interrogar 2, Psicología 1.

Equipo: Cámara, grabadora, bloc de notas, carnet de prensa.

Policia

Administración 1, Alerta 1, Armas de Fuego 2, Atletismo 1, Callejeo 1, Ciencias/Letras (Derecho) 1, Conducir 1, Contactos 2, Interrogar 2, Intimidar 2, Seguridad 1.

Equipo: Uniforme, pistola, espionaje, vehículo.

Beneficios y problemas

Beneficios

Arma Letal (Beneficio de 1 a 5 puntos): Por la razón que sea (un regalo de tu maestro, una herencia familiar) tienes un arma especialmente bien realizada y peligrosa, que hace un Daño adicional igual al coste del Beneficio. No se trata de magia: ni más por el estilo, sino de una calidad excepcional. Si el arma en cuestión se pierde o queda destruida, pierdes los puntos invertidos en ella.

Doble Identidad (Beneficio de 2 puntos): Tienes toda la documentación necesaria para llevar una doble vida, de forma que puedes alternar entre dos personalidades, o reservarte una de ellas por si algún día te interesa fingir tu muerte, o lo que sea.

Enchufe (Beneficio de 1 a 5 puntos): Tienes un pariente o colega en una posición influyente (un tío concejal o un amigo de la infancia que ahora es funcionario en el Vaticano). Este contacto puede hacerte favores y sacarte de apuros (hasta un límite razonable). Los puntos que gastes en el Beneficio determinarían el poder de tu enchufe y lo disponible que estará para ayudarte. Pero ten presente que los abusos son malos, y que estas cosas siempre acaban por pagarse.

Fanzine clandestino (Beneficio de 2/4 puntos): Colaboras en un importante fanzine clandestino (si gastas 4 puntos en el Beneficio eres su director y máximo responsable), y tienes acceso a información privilegiada, así como cierta reputación e influencia entre los aficionados al tema de

tu fanzine (que eliges tú). Lo malo es que el cuerpo de Fanhunters te sigue la pista...

Gorroneo (Beneficio de 1 a 5 puntos): Tienes un amigo o pariente con mucha pasta, o con una casa imponente, o con un cochazo deportivo último modelo y, de vez en cuando, puedes pedirle un favorcillo. Los puntos que gastes en el Beneficio determinarán el alcance y disponibilidad de estos favores. Pero no olvides que el gorroneo puede acabar por hartarse, o pedirte que le devuelvas el favor.

Ligón (Beneficio de 2 puntos): Tienes un cierto encanto especial que te permite aplicar un modificador de +3 a todas tus tiradas de Seducción y Labia.

Ludoteca (Beneficio de 3 puntos): Tienes una notable colección de material prohibido (cómic, películas, discos...), lo que te da un cierto control sobre tu adicción. Sólo sufres Frenesí cuando tu Vicio está a menos de 8. Además, aplica un modificador de +2 a tus tiradas sociales con otros fanpitos que sepan de la existencia de tu ludoteca (pues querrán llevarse bien contigo para gorronearte cómic).

Mentor (Beneficio de 2/4 puntos): Tienes un maestro fanpito que te ayuda a controlar tu adicción y tus Disciplinas, te da información útil y te presenta a otros fanpitos. Si gastas 4 puntos, tu Mentor es además un fanpito influyente y respetado, y puede hacerte algún que otro favor más tangible.

Pelotas de Acero (Beneficio de 5 puntos): Eres un tipo verdaderamente duro. No te acobardas ante nada ni ante nadie, y aplicas un modificador de +3 a todos los intentos que hagan los demás de controlarte, dominarte o asustarte de alguna forma (incluyendo el uso de Disciplinas).

Trivial Master Blaster (Beneficio de 5 puntos): Has recibido una educación privilegiada y sabes montones de cosas de cultura general. Empiezas el juego con Educación a Nivel Medio (en lugar del Nivel Básico habitual) sin gastar puntos. Además, aplicas un modificador de +2 a todas tus tiradas de Culturalita (de un tipo determinado).

Problemas

Código de Honor (Problema de 1/5 puntos): Tu forma de actuar está condicionada por un código de conducta que debes seguir ciegamente: pase lo que pase (por ejemplo "no abusar de los débiles", "luchar contra el Papa Alejo y el Revaticano" o "castigar a los malvados"). Cada vez que

hagas algo contrario a ese código, perderás un punto de Coraje (si el problema es de 5 puntos, el punto se pierde de manera permanente).

Controlado (Problema de 4 puntos): Estás vigilado por una entidad superior que controla tus actos, tus amistades y tus idas y venidas. Puede tratarse de tus padres, de tu jefe en la oficina o del capitán de la comisaría en la que trabajas, pero el caso es que tienes que rendirle cuentas a alguien casi todos los días.

Enemigo Público (Problema de 1 a 5 puntos): No sólo eres un fanpito y un hereje, sino que encima te dedicas a la delincuencia. La policía te persigue por tus crímenes, y es muy posible que tengas antecedentes penales. Cuantos más puntos valga ese problema, más graves serán los crímenes por los que te buscan las fuerzas de la ley... y más aumenta la búsqueda.

Envidioso (Problema de 3 puntos): Cada vez que ves algo bueno que te gusta, sientes la imperiosa necesidad de conseguirlo como sea (comprando, robando, mendigando) o en su defecto, de hacerle la puñeta a su legítimo propietario.

Fobia (Problema de 1 a 5 puntos): Hay algo que te asusta hasta casi hacerte perder el control. Puede tratarse de las serpientes, las alturas, los espacios cerrados o los payasos, pero lo cierto es que cuando te ves frente al objeto de tu fobia debes hacer una tirada de Brío + Seso, y conseguir una Ventaja al menos igual a la cantidad de puntos que te ha dado la Fobia. Si fallas la tirada, sales huyendo presa del terror (o te quedas paralizado e incapaz de actuar si no puedes huir). Si pasas la tirada sin conseguir la Ventaja mínima necesaria, eres incapaz de hacer nada ese turno pero puedes volver a intentarlo al siguiente.

Hertera (Problema de 2 puntos): Es superior a ti, y no puedes controlarlo. Hay algo en esas camisas floreadas, esas corbatas chillonas y esos cadeneros de oro que te atrae irresistiblemente... Aplica un modificador de -3 a todas tus tiradas de Estilo.

Némesis (Problema de 3/5 puntos): Te has ganado un enemigo, alguien que te perseguirá implacablemente hasta acabar contigo... o hasta que tú acabes con él. Por 3 puntos, tu enemigo es alguien de poder similar al tuyo. Por 5 puntos, es alguien que dispone de más recursos que tú (puede ser el jefe de una banda, o un sargento de los Fanhunters, o el obispo local, por ejemplo).

Paranoia (Problema de 3 puntos): Estás convencido de que todo el mundo conspira contra ti.

No te fías de nadie, ni siquiera de los que dicen ser tus amigos. Temes que haya una trampa tras cada puerta, un asesino tras cada esquina... y a veces incluso tienes razón.

Presumido (Problema de 2 puntos): Te gusta ser el centro de todas las miradas y que siempre se fijen en ti. Cada vez que se te presenta la ocasión de hacer alguna fantasmada o alardear de tus habilidades, debes gastar un punto de Coraje para resistir la tentación.

Rebotado (Problema de 3 puntos): Tienes la mecha muy corta. Aplica un modificador de -2 a todas tus tiradas de Brío + Seso para evitar el Frenesí de Mosqueton.

Disciplinas

Las Disciplinas son los distintos poderes que tienen los fanpitos. Cada club tiene las suyas propias, que se transmiten de un fanpito a otro con el *Tranqueo*, pero nada impide que, por ejemplo, un Bullah aprenda Camuflaje: sólo necesita encontrar a otro fanpito dispuesto a enseñarle.

Cada Disciplina tiene tres niveles distintos, siendo el primero el menos poderoso. No es posible conocer un nivel avanzado de una Disciplina sin dominar antes los anteriores.

Por regla general, y a menos que su descripción diga lo contrario, usar un poder lleva un turno/asalto completo.

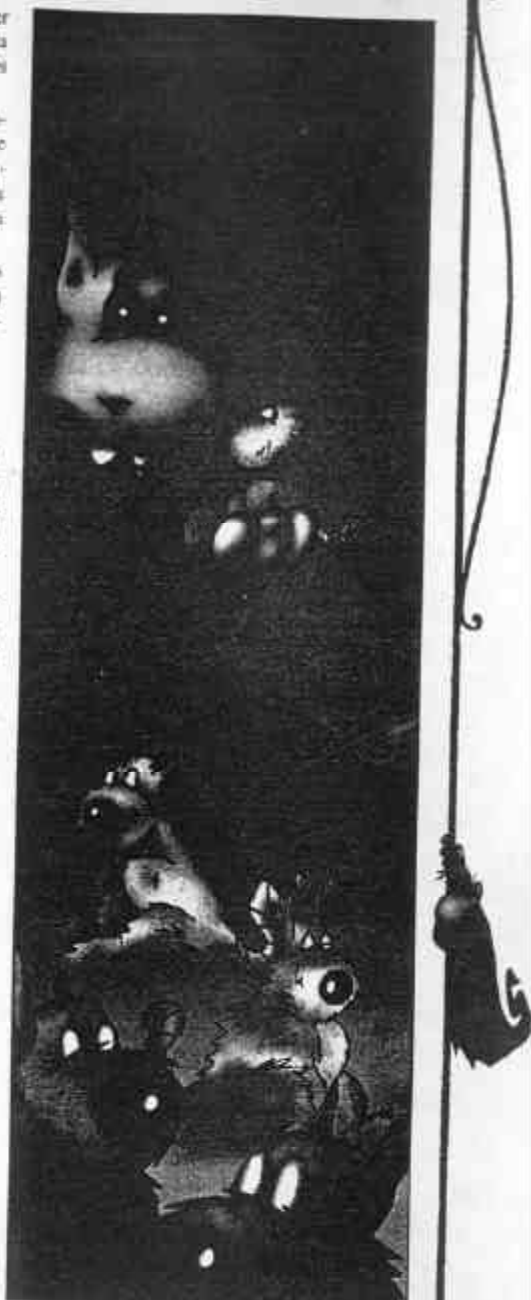
Bichismo

Esta Disciplina le permite al fanpito hablar con los animales, darles órdenes y decir cosas tan chulas como "Escuche cómo cantan los hijos de la noche..." cada vez que los perros callejeros del vecindario están dando la murga.

• Nivel Uno: Charleta Bestial

El fanpito es capaz de comunicarse con un animal, e incluso darle órdenes, en su propia "lengua" (si quiere hablar con un gito tendrá que maullar, o rebuznar si su interlocutor es un burro de verdad).

Sistema: No hace falta ninguna tirada para conversar con el animal, pero el fanpito tiene que usar su misma forma de comunicarse (también es posible hacerlo telepáticamente si pasa una tirada de Brío + Encanto y no aparta la mirada de los ojos del animal mientras dura la conversación). Naturalmente, los temas de conversación y el nivel de la misma están condicionados por la capacidad intelectual y los intereses del bicho: no hay



muchas posibilidades de tener un profundo intercambio de ideas sobre arte bizantino con una iguana. El animal no tiene por qué obedecer al fanpiro, aunque por lo general escuchará lo que tenga que decirle: si éste quiere darle alguna orden, tendrá que superar un chequeo de Comecocos (el Narrador decidirá la dificultad según las circunstancias y lo que le rote). No es posible hablar con más de un animal a la vez.

• Nivel Dos: Compendio de Criaturas

Un fanpiro con este poder puede llamar en su auxilio a todos los animales de una especie que haya en las cercanías. Para ello, debe lanzar un grito inarticulado que suena más o menos AAAaaaAAaeeeEEEaaaOOOeeeOOO, seguido por una sucesión de ladridos, o relinchos, o el ruido que haga la especie convocada.

Sistema: El fanpiro, una vez lanzado el grito, hace una tirada de Brío + Encanto. La Ventaja conseguida determina la cantidad de animales que hacen caso a la llamada y lo que tardan en llegar. Los animales que acudan harán un favor al convocante, siempre que esté dentro de sus posibilidades y no suponga un peligro para su integridad física. Si el fanpiro quiere que ataquen físicamente a alguien arriesgando el tipo, deberá superar una tirada de

Mando o Trato con Animales, lo que prefiera. Una vez hecho el favor, los animales se dispersarán, volviendo a donde estuvieran.

Perseguido por un coche lleno de cazadores de fanpiros, Klaus el Fanferatu recurre a este poder para llamar en su ayuda a las palomas de la plaza principal de Castielldefels. Tras lanzar su grito AAAaaaAAaeeeEEEaaaOOOeeeOOO RURurRUrrr, hace su tirada de Brío + Encanto (tiene Brío 6 y Encanto 5). La plaza está muy cerca, y Klaus siempre echa miguitas de pan a las palomas, por lo que el Narrador decide aplicar un modificador de +3 a su tirada. El jugador tira los dados y saca un 5 y un 4, así que Klaus consigue una Ventaja de 5. No está nada mal: todas las palomas de la plaza se presentan de inmediato y cubren de guano el coche de los perseguidores, que al no ver nada se estampan contra una farola.

• Nivel Tres: Posesión Animal

El fanpiro puede poseer a un animal, dándole órdenes por "control remoto" y usando sus senti-



fanpiro

dos. Este poder es muy útil para moverse a la luz del día y espiar al enemigo.

Sistema: Lo primero que debe hacer el fanpiro es convencer al bicho en cuestión usando el poder de Charleta Bestial. Acto seguido, tendrá que pasar una tirada de Encanto + Seso para cada cosa que desee ordenarle al animal. Las órdenes deben estar dentro de las posibilidades del bicho (un pez de colores no volará por mucho que lo intente). Mientras esté controlando al animal, el fanpiro permanecerá en trance, absolutamente concentrado y sin poder hacer ninguna otra cosa. Si se le distrae de alguna forma, pierde el contacto con el animal y no puede recuperarlo (tiene derecho a una tirada de Brío + Seso para no perder la concentración, pero debe conseguir al menos una Ventaja de 3).

Klaus convence a su rata favorita para que se deje poseer, dándole las siguientes órdenes: ir al cuartel general de los Fanhunters por las alcantarillas (primera tirada de Encanto + Seso, para una rata está muy fácil) y el Narrador aplica un modificador de +2), y una vez allí, localizar el ordenador central (segunda tirada, el Narrador decide que eso será bastante más difícil y aplica un modificador de -5) y morder los cables para poder al personal (tercera tirada).

Camuflaje

Los fanpiros con Camuflaje son los maestros del disfraz, el escondite y el disimulo. Pueden hacerse invisibles a voluntad, cambiar de cara e incluso hacer que los demás olviden haberlos visto. Pero esta Disciplina no actúa sobre el cuerpo o el rostro del fanpiro, sino sobre las mentes de quienes le están mirando. En realidad, el fanpiro no se vuelve invisible, sino que los demás no se dan cuenta de su presencia; por lo tanto, una cámara de vídeo sí podrá verle.

• Nivel Uno: Polvo Mágico

El fanpiro puede desaparecer a voluntad, y nadie reparará en su presencia a menos que haga algo que la revele (por ejemplo, emprendería a cazar con la gente).

Sistema: Este poder funciona de dos formas distintas, dependiendo de que haya alguien viendo al fanpiro antes de que éste se vuelva invisible o no. Si no hay nadie más presente y el fanpiro permanece inmóvil, no es necesaria ninguna tirada: si se mueve, tendrá que superar una tirada de Sigilo

para que no le vean. Si el fanpiro se vuelve invisible ante la mirada de un testigo, tendrá que vencerle en una tirada enfrentada de Disimulo contra su Brío + Seso. Los efectos terminan si el fanpiro ataca de forma directa a los presentes.

• Nivel Dos: Cambiacarotas

El fanpiro puede convencer a los demás de que es otra persona. Sus rasgos no cambian, pero los presentes creen estar viendo a otro.

Sistema: Se debe pasar una tirada de Disimulo (el Narrador aplicará los modificadores oportunos). La apariencia adoptada dependerá de la Ventaja:

Apariencia	Ventaja mínima necesaria
Un rostro anónimo cualquiera	0
Una apariencia determinada	2
Alguien conocido por los testigos	4
Alguien famoso	5

El cambio debe hacerse sin testigos, y sus efectos se mantienen mientras lo desee el fanpiro (como máximo hasta el amanecer). Si el Narrador tiene el día borde, puede pedirle de vez en cuando alguna tirada de Brío + Seso para ver si es capaz de mantener el tipo en momentos de tensión.

Klaus intenta hacerse pasar por el sargento Morgan Malibestia ante un pelotón de Fanhunters. Éstos conocen a Morgan (es su sargento, después de todo), así que la Ventaja mínima necesaria es 4. Klaus tiene Disimulo 12, y el Narrador aplica un modificador de +2 porque los Fanhunters están medio dormidos. El jugador tira dos dados: 3 y 7, total 10, así que la Ventaja es de 4. Por los pelos, pero lo consigue. Los Fanhunters creen encontrarse ante su ferre sargento y se ponen firmes. Klaus, que es un poco calzonazo, empieza a hacerles instrucción cerrada, en plan "De frente... ¡ah! ¡aquíenda... ¡ah! Paso ligero... ¡ah!". El Narrador decide que Klaus debe pasar una tirada de Brío + Seso para contener la risa. El jugador tira dos dados: 9, 8, total 17. Klaus no puede contenerse y se descojona de la risa cuando uno de los Fanhunters tropieza y hace caer a medio pelotón: el fallo de concentración anula los efectos de su poder y los Fanhunters se dan cuenta de que el fanpiro les ha estado tomando el pelo.

• Nivel Tres: Cortar Plano

El fanpiro puede hacer que alguien olvide haberle visto. Muy útil para no dejar testigos sin recurrir a la violencia. Si, ya se que la violencia es divertida, pero tampoco hace falta matar a todo el mundo.

Sistema: El fanpiro tiene que gastar un punto de Coraje y pasar una tirada de Disimulo, consiguiendo una Ventaja variable según lo que deba olvidar la víctima.

Recuerdo borrado	Ventaja mínima necesaria
Se han cruzado por la calle	0
El fanpiro le ha pedido fuego	2
El fanpiro le ha dado un abrazo	3
El fanpiro le ha pegado una paliza / echado un polvo	4
Experiencia todavía más íntima	5

Celeridad

Esta Disciplina le otorga al fanpiro velocidad y destreza sobrehumanas.

Sistema: Por cada nivel en Celeridad, el fanpiro suma 1 a su Iniciativa, y dispone de una acción adicional sin penalizaciones en cada asalto, sufriendo un punto de Daño. Si, has leído bien: el esfuerzo y la tensión a la que el fanpiro somete sus tejidos hacen que éstos queden resentidos.

El fanpiro Casimiro tiene Celeridad 2 e Iniciativa 6. A partir de ahora se considera que tiene Iniciativa 8 (6 + 2); este efecto es automático y permanente. Además, puede realizar hasta dos acciones adicionales por asalto, sufriendo un punto de Daño cada asalto que use este poder.

Dirección

Esta Disciplina permite al fanpiro controlar la voluntad de sus víctimas, haciendo que cumplan sus órdenes sin rechistar. Parece tener sus orígenes en la necesidad de algunos fanpíros de hacer que la gente se ponga en ciertos sitios y actúe de cierta manera para grabarlo todo con una cámara (a eso lo llaman "ente independiente") y fardar en los festivales clandestinos de cortos de la Resistencia.

Para que funcione, el fanpiro debe mirar fijamente a los ojos del sujeto y poner cara de loco (si la víctima no le mira a los ojos o lleva gafas de sol,

dos piedras para el fanpiro). Es posible usar esta Disciplina contra otro fanpiro, pero en tal caso hay que aplicar un modificador de -2 a todas las tiradas.

Una vez disipados los efectos de la Dirección, la víctima no recordará lo ocurrido, a menos que consiga una Ventaja igual o superior al Brío del fanpiro en una tirada de Brío + Sesó.

• Nivel Uno: Orden de Rodaje

El fanpiro puede dar órdenes sencillas. La víctima obedecerá de inmediato.

Sistema: El fanpiro mira a los ojos de la víctima y le da una orden (que debe ser sencilla: como máximo, de tantas palabras como puntuación en Sesó tenga el sujeto). Acto seguido se realiza una tirada de Mando o Intimidar. Si la pasa, el sujeto cumplirá su orden de inmediato. Si falla, la víctima le chorrea despiadadamente y es inmune a todos sus intentos de Dominación durante esa noche.

Si cumplir la orden del fanpiro supone un peligro directo para la víctima (por ejemplo, "Suicidate" o "Salta al vacío"), ésta tiene derecho a intentar una tirada de Brío + Sesó para resistirse (aplicando un modificador negativo igual a la Ventaja obtenida por el fanpiro).

• Nivel Dos: Guión

Este poder permite implantar una orden en el subconsciente de la víctima, de forma que, en lugar de cumplirla inmediatamente, lo haga al recibir un estímulo posterior (por ejemplo, mover los brazos y gritar "grook, grook" cada vez que oiga la palabra "Alejo", o responder con un corte de mangas a todo el que le diga "buenos días").

Sistema: Para implantar la orden, el fanpiro debe vencer en una tirada enfrentada de Mando o Intimidar contra el Brío + Sesó de su víctima (a partir de ese momento ya no es necesario que le mire a los ojos). La Ventaja obtenida determinará cuánto tiempo duran los efectos.

Ventaja	Duración
0	Una hora
1-5	24 horas
6-10	Una semana
11+	Un mes

• Nivel Tres: Necos

El fanpiro es capaz de controlar los movimientos y acciones de la víctima, haciendo que se mueva como si fuese una marioneta.

Sistema: Para controlar al sujeto, el fanpiro debe vencerse en una tirada enfrentada de Mando o Intimidar contra su Brío + Sesó (a partir de ese momento ya no es necesario que le mire a los ojos).

A partir de ahora, la víctima carece de voluntad propia, y el fanpiro puede manejarla como quiera (haciendo una tirada de Brío + Encanto por cada tarea distinta y aplicando modificadores según las circunstancias). Los efectos se disipan al fallar una de esas tiradas o cuando amanece.

Nota: Cada uso de este poder requiere el gasto de un punto de Coraje.

Fortaleza

Los fanpíros con esta Disciplina muestran una resistencia sobrenatural a los ataques físicos de todo tipo.

Sistema: Por cada nivel en Fortaleza, el fanpiro resta 1d10 a todo el Daño que reciba. En caso de papa cruzada por el fuego, ciertas armas mágicas o biológicas, y los dientes y garras de algunas criaturas sobrenaturales muy borbles, sólo resta 1d5 por nivel (tira 1d10 y divide el resultado por dos, redondeando hacia abajo). La tirada de Fortaleza se hace después de la tirada de aguantar (ver Capítulo Cuatro).

Fanpex

Esta Disciplina expande la percepción del fanpiro hasta límites insospechados para los nativos comunes y corrientes. Gracias a ella, el fanpiro puede detectar a sus aliados y enemigos, comunicarse con ellos y averiguar sus intenciones.

• Nivel Uno: Visión

El fanpiro puede ver el aura místico-espiritual de los demás y hacerse una idea de su carácter, estado de ánimo, perversiones favoritas... El aura es como una luz que rodea al nativo y tiene divertidos colores según cada caso.

Sistema: El fanpiro debe observar fijamente al sujeto (no puede estar a más de 5 metros de distancia) y pasar una tirada de Brío + Sesó. Según la Ventaja obtenida, el aura será más o menos detallada y nítida. Puede haber varios colores mezclados y fluctuando. En la siguiente página tienes algunos ejemplos.

• Nivel Dos: Psicometría

Un fanpiro con este poder puede "leer" las sensaciones y pensamientos del último en tocar un objeto. De esta forma, es capaz de averiguar quien ha puesto una bomba, quien le ha roto las patas a su silla, etc.

Sistema: El fanpiro debe sostener el objeto en sus manos y concentrarse durante un turno entero.



Colores del aura

Amarillo	Castela
Azul	Serenidad
Azul oscuro	Aburrimiento
Blanco	Bondad, pureza
Dibujos de hexágonos	Víctima de la Hexagonia
Gris	Depresión
Lavanda	Hoy me he puesto calzoncillos limpios
Lila	Ingenuidad
Marril	Creo que mi mujer me la está pegando
Marrón	Miedo
Naranja	Mosqueo
Negro	Peligroso malvado
Rojo	Cabreo absoluto
Rosa	Me gustan los brillos de marcos grandes y suaves
Verde	Alegría
Verde oscuro con motitas negras	Ja ja te jades

Después hará una tirada de Brío + Sesó (el Narrador determina los modificadores según el tiempo pasado y el contenido emocional del objeto: no es lo mismo un cuchillo recién utilizado en un asesinato que una bolsa de cortezas de cerdo a medio comer abandonada hace una semana). El nivel de detalle y precisión de las impresiones recibidas dependerá de la Ventaja obtenida.

• Nivel Tres: Telepatía

El fanpiro puede leer la mente de los demás y enviar mensajes a su vez.

Sistema: Para leer la mente de alguien, el fanpiro debe pasar una tirada de Brío + Sesó con un modificador negativo igual al Brío del sujeto -2 (si éste no se presta voluntariamente). La información recibida dependerá de la Ventaja.

Enviar un mensaje telepático es otra cosa: el fanpiro debe hacer una tirada de Brío + Sesó aplicando un modificador positivo igual al Sesó del destinatario -4.

Tanto para leer mentes como para enviar mensajes telepáticos, el fanpiro debe estar viendo, escuchando o tocando al sujeto (en persona, nada de televisión ni cosas parecidas).

Goblean

Una de las Disciplinas más chulas y viscosas, les permite alterar su cuerpo e incluso convertirse en otras criaturas de la noche y la fantasía medieval.

• Nivel Uno: Razas Fantásticas

El fanpiro puede hacer que su cuerpo cambie de diversas formas relacionadas con el género medieval fantástico. Estos efectos son independientes, y pueden activarse conjuntamente o por separado.

Sistema:

— Ojos: Los ojos del fanpiro se vuelven de color rojo fosfo como los de los orcos, brillan y le permiten ver en la oscuridad. Además, dan un modificador de +2 a todas las tiradas de Intimidación. Este poder no tiene ningún coste y funciona de forma automática.

— Garras: El fanpiro sufre un punto de Daño y sus uñas se convierten en garras afiladas, tan peligrosas como las de JFK (el Jodío Fiestil Krüger). Se considera que su Daño Básico es 1d10. Las garras permanecen hasta que el fanpiro las oculta o hasta el amanecer.

— Orejas: El fanpiro hace que sus orejas crezcan y desarrollen puntas como las de los elfos, sumando un modificador de +4 a todas las tiradas relacionadas con la percepción auditiva. El poder no tiene ningún coste y funciona de manera automática.

• Nivel Dos: Lobo

El fanpiro puede convertirse a voluntad en lobo.

Sistema: La transformación de fanpiro a lobo y viceversa es automática y no requiere ninguna tirada, pero lleva un turno/asalto entero y cuesta dos puntos de Daño y uno de Coraje. Un fanpiro en forma de lobo puede seguir usando sus Habilidades y Disciplinas (excepto las que requieran que hable o use las manos). La transformación causa los siguientes cambios en el fanpiro: Cargas +1, Manía +1, iniciativa +2.

El fanpiro puede retener consigo en la transformación una cantidad de objetos y prendas igual a su Brío. Esto no quiere decir que si un fanpiro retiene sus pantalones en la transformación se convierta en un lobo con pantalones, sino que al asumir de nuevo forma humana ésta conservará los pantalones.

Finbáñez el Gangrol se transforma en lobo. Como tiene Brío 6, puede conservar hasta seis objetos: sus pantalones, sus zapatos, su camisa, su llavero y su postola (los objetos pequeños añadidos, como las llaves del llavero o las balas de la postola, se consideran parte del objeto principal).

• Nivel Tres: Ala de Dragón

El fanpiro puede convertirse a voluntad en dragón. Eso sí, más bien pequeño y poco espectacular.

Sistema: Idéntico al poder anterior, pero la transformación es en dragón, y causa los siguientes cambios: Cargas +2, iniciativa -3. El fanpiro puede volar a una velocidad de 20 metros por asalto. Por cada punto de Coraje adicional que gaste, puede lanzar una bocanada de fuego por la boca (la tirada de impacto es Cargas + Sesó, el alcance en metros es igual a la puntuación del fanpiro en Cargas x2 y hace 3d10 de Daño).

Hexagonia

Esta Disciplina permite al fanpiro canalizar su propia locura y la de los demás, para hacerles la puñeta de mala manera.

• Nivel Uno: Tirada de Moral

El fanpiro puede elevar o reducir la intensidad de las emociones de su víctima. Así, puede hacer que alguien molesto porque le han pisado un callo en el metro se suba a una azafata con un fasil de asalto, o que alguien contento por haber ganado la lotería reaccione como si se hubiese encontrado un céntimo tirado en el suelo. Este poder explica las acaloradas discusiones que pueden tener lugar cuando dos miembros del club Wargamian no se ponen de acuerdo sobre la aplicación de una regla o si una ficha se sale del borde de la castilla.

Sistema: El fanpiro sólo puede alterar la intensidad de emociones ya existentes en su víctima, debiendo vencer a ésta en una tirada enfrentada de Brío + Encanto contra el Brío + Sesó del objetivo. La Ventaja obtenida determinará la duración de los efectos según las circunstancias concretas de cada caso.

• Nivel Dos: Arenga Incorporada

Mientras duren los efectos, la víctima de este poder oye voces fantasmales que le dicen que haga cosas, en plan "no hagas trampa", "mata a la cenita" y tal.

Sistema: El fanpiro hace una tirada de Encanto + Sesó, aplicando un modificador negativo igual al Brío de su víctima -2. La duración de los efectos es la siguiente:

Ventaja	Duración
0	Siguiente turno
1-5	24 horas
6-10	1 semana
11+	1 mes

Sólo la víctima oye la Arenga (que se genera directamente en su cerebro). Esto no es continuo, sino que ocurre en el momento más oportuno desde el punto de vista dramático/narrativo, o sea, cuando más jode. El efecto principal de este poder es el de distraer a la víctima y hacerle la vida imposible más que el de darle órdenes (para eso ya está la Dominación), pero cada vez que oye una Arenga la víctima debe hacer una tirada de Brío + Sesó: si falla, deberá obedecer lo que le digan las Voces (hasta que pasen los efectos).

• Nivel Tres: Disrupción Total

El fanpiro es capaz de convertir el cerebro de su enemigo en mayonesa sólo con decirle la hora.

Sistema: El fanpiro y su víctima deben intercambiar algunas palabras, aunque sea conversación automática e informal, en plan "Yo voy al quinto, ¿y usted?". Acto seguido, debe vencer en una tirada enfrentada de Encanto + Sesó contra el Brío + Cargas de la víctima. Los efectos dependen de la Ventaja obtenida.

Ventaja Efectos

0	La víctima no puede actuar en el turno siguiente.
1-5	La víctima queda aturdida: no sabe quien es ni qué hace allí. Cada cinco minutos, tiene derecho a una tirada de Brío + Sesó para ver si vuelve a pillar la historia.
6-10	La víctima queda convertida en un vegetal baboso durante media hora.
11+	Los sesos de la víctima se derretan y empiezan a salirse por las orejas. La víctima morirá en un número de asaltos igual a su Brío, a no ser que alguien o algo distraiga al fanpiro. Si la víctima no muere, perderá un punto de Sesó (de forma permanente) por cada asalto que haya pasado bajo los efectos del poder.

Nota: Si el fanpiro pierde en la tirada enfrentada, es él quien sufre los efectos del poder (según el Defecto de la tirada).

Otra nota: Cada uso de este poder requiere el gasto de un punto de Coraje.

Potencia

Algunos fanpiros tienen una fuerza sobrehumana, lo que les permite hacer alardes de vigor a lo increíble julk, como agarrar de la oreja a un oponente y mandarlo de un puñazo al otro extremo del salón, etc.

Sistema: Por cada nivel que tenga en Potencia, el fanpiro suma 10 a su puntuación en Cachas. Estos puntos adicionales no cuentan a la hora de determinar otras características del fanpiro. Por ejemplo, si la Bullah Margarita tiene Brío 6, Cachas 4 y Potencia 1, se considerará que tiene Cachas 14 a la hora de calcular cuánto peso puede levantar, el daño que hace al arrearle una bofetada a alguien y esas cosas, pero su Resistencia será de 24, no de 54, y su Nivel Óptimo en la Habilidad de Supervivencia (por ejemplo) será de 12, no de 22.

Presencia

Esta Disciplina permite a los fanpiros influir sobre los sentimientos y emociones ajenos.

• Nivel Uno: Mímites

El fanpiro puede ejercer un irresistible atractivo, que hace que la víctima quiera congraciarse con él y serle útil de la forma que sea (haciéndole un favor de cualquier tipo, mostrándose amistoso...).

Sistema: El fanpiro debe vencer a la víctima en una tirada calculada de Brío + Encanto contra Brío + Sesó. Si el fanpiro gana, la víctima quedará caele liec (de una forma acorde con la situación

el portero de un club exclusivo le dejará pasar con una reverencia, los guardias urbanos le quitarán las multas, los camareeros le servirán antes que a nadie...). Los efectos duran hasta el amanecer. Si, para figur también sirve.

• Nivel Dos: Acojone

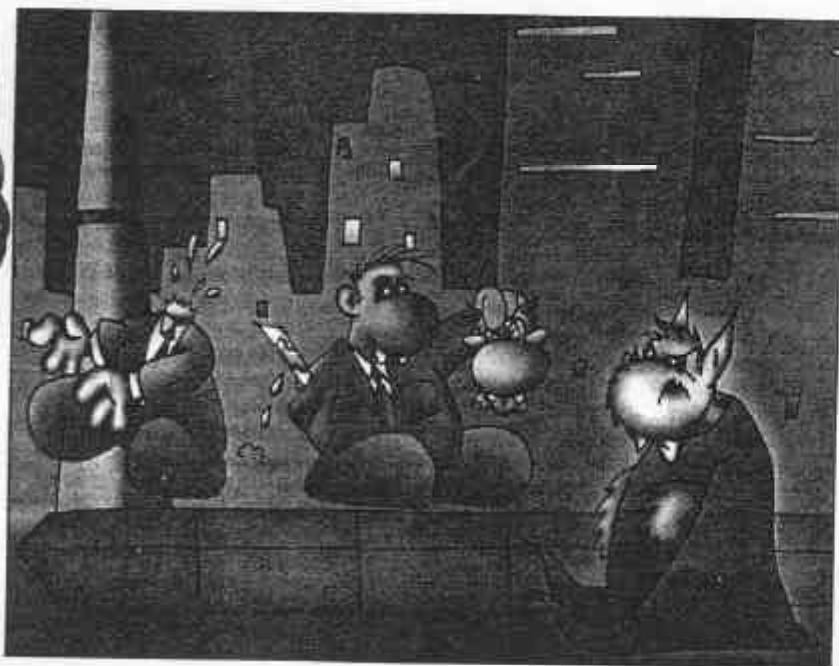
El fanpiro intimida hasta al lucero del alba.

Sistema: Este poder tiene los efectos contrarios al anterior. El fanpiro hace una tirada de Intimidación; si gana, la víctima hará lo que sea para no incurrir en su ira, cumpliendo sus órdenes y siguiendo sus instrucciones sin rechistar. Los efectos duran hasta el amanecer.

• Nivel Tres: A Ver Quién Se Atreve

El fanpiro es tan impresionante e impone tanto, que nadie se atreve a actuar contra él.

Sistema: El fanpiro no tiene que hacer ninguna tirada. Una vez activado el poder (cuesta un punto de Coraje y los efectos duran hasta el amanecer o antes si desea anularlos), cualquiera que pretenda atacarle deberá sacar una Ventaja mínima igual al Brío del fanpiro en una tirada de Brío + Sesó. Los demás fanpiros tienen un modificador de +5 a esa tirada.



Trekketurgia

La Trekketurgia es una Disciplina muy especial. Los seguidores de Apapucio Trekkerre aprovecharon sus conocimientos de ciencia ficción y la energía del virus del fanpirismo para desarrollar algo muy parecido a lo que veían en las películas.

Esta Disciplina se distingue de las demás por su versatilidad. La Trekketurgia consiste en varias especialidades distintas, llamadas Sendas, que cada practicante decide seguir o no, dependiendo de sus preferencias personales. Cuando un fanpiro empieza a aprender Trekketurgia, adquiere el primer nivel de una Senda (a la que llamamos "principal") de forma gratuita, pero los niveles posteriores y las demás Sendas tienen un coste adicional. Por otra parte, hay una serie de restricciones al aprendizaje y empleo de las Sendas Trekketurgias.

A) Un fanpiro no puede aprender ninguna Senda por encima de su nivel actual de Trekketurgia.

B) La Trekketurgia es una Disciplina "artificial", que exige ciertos estudios y conocimientos: ningún fanpiro puede aprender esta Disciplina sin una puntuación mínima en la Habilidad Culturilla (Ciencia Ficción) igual al Nivel deseado x3. Por ejemplo, para adquirir el Nivel Dos de Trekketurgia hay que tener una puntuación mínima de 10 en Culturilla de Ciencia Ficción.

C) El fanpiro no puede aprender ninguna otra Senda por encima del nivel que tenga en la principal.

D) Para usar cualquiera de los poderes de las Sendas, e independientemente de los requisitos específicos de cada uno, el fanpiro debe pasar un asalto concentrándose. Si el fanpiro decide pasar de concentración y usar la Trekketurgia en ese mismo asalto, tendrá que gastar tantos puntos de Coraje como el Nivel del poder empleado.

Las Sendas

A continuación te ofrecemos algunas de las distintas Sendas Trekketurgias. No son las únicas, y hay muchas otras que te iremos explicando una por una en futuros suplementos, para que te salga más caro, por ser un *poisjeerplayeur*.

Senda de la Fuerza Aleatoria

El fanpiro ha aprendido a dominar las fuerzas psicoeléctricas de la probabilidad y el azar, teniendo y despojando el tapiz de lo posible a su antojo.

Vamos, que puede alienar el Coraje de otros personajes y el suyo propio.

Nota: Ningún poder de esta Senda puede ser usado sobre un mismo objetivo más de una vez cada 24 horas. Esta limitación no se aplica al propio fanpiro.

• Nivel Uno: Tacita a Tacita

El fanpiro es capaz de reducir su consumo de puntos de Coraje.

Sistema: El PJ debe anunciar que va a usar su poder y pasar una tirada de Brío + Sesó. Si lo consigue, reduce a la mitad el coste de los dados de Coraje empleados en la siguiente tirada. Si falla, el coste de puntos de Coraje es el habitual. En caso de Desasno, el fanpiro pierde todos los puntos de Coraje que le queden en ese momento sin poder aprovecharlos. En caso de Alarde, el fanpiro no pierde ninguno de los puntos de Coraje empleados. Por supuesto, hay que anunciar el número de puntos de Coraje que se piensa emplear antes de hacer ninguna tirada.

Huyendo de los fanquisidores, Benito el Trekkerre se dispone a saltar de una azotea a la del edificio adyacente, como en las películas. Dado que el Atletismo no es lo suyo (tiene una puntuación de 8), decide gastar 4 puntos de Coraje, el máximo posible, y usar su dominio de la Trekketurgia para reducir el consumo. Tiene Brío 6 y Sesó 8, tira dos dados y saca 5 y 2. Benito ha pasado la tirada y aplica un modificador de +4 a su tirada de Atletismo gastando sólo 2 puntos de Coraje.

• Nivel Dos: Absorción

El fanpiro puede atrebatar el Coraje a sus víctimas para usarlo él.

Sistema: El fanpiro y su víctima hacen una tirada enfrentada de Brío + Sesó (el Narrador tira por la víctima, que ni siquiera tiene por qué enterarse de lo que está pasando). Si gana el fanpiro, tira un dado: el resultado es el número de puntos de Coraje que pierde la víctima y gana el fanpiro. Para que el poder funcione, es necesario que el fanpiro y su víctima tengan algún contacto físico (con un apretado de manos o una palmadita en la espalda vale). Los puntos de Coraje extra conseguidos con este poder y no utilizados desaparecen durante el día; a la noche siguiente, el fanpiro no puede tener más puntos de Coraje de los habituales.

Berito el Trekkere usa la Absorción contra su archienemigo el Monaguillo Mutante. Tras vencer en la tirada enfrentada, Berito tira un dado: el resultado de la tirada es 5. El Narrador toma nota de que el Monaguillo Mutante pierde 5 dados de Coraje, algo que descubrirá en el peor momento posible. Por su parte, Berito apunta los 5 puntos extra de Coraje en su ficha.

Nota: Un fanpiro puede usar este poder sobre distintas víctimas, pero si acumula más de 15 puntos de Coraje simultáneamente, la sobrecarga de energías provocará una especie de "cortocircuito" que anulará TODOS los puntos de Coraje acumulados y le impedirá usar de nuevo este poder hasta la noche siguiente.

• Nivel Tres: Espada de Luz

Este poder permite al fanpiro crear un arma legendaria, la Espada de Luz, y usarla contra sus enemigos.

Sistema: El fanpiro debe pasar una noche entera meditando y destruyendo su Blister (si, has leído bien) con un objeto cilíndrico de las dimensiones adecuadas para usarlo como mango de una espada. Poco antes del amanecer, la energía mística acumulada en el Blister habrá pasado al cilindro (que será a partir de ahora el nuevo Blister del fanpiro). Cuando el fanpiro quiera usar su Espada de Luz, deberá gastar un punto de Coraje: un rayo de energía de aproximadamente un metro de largo brotará de uno de los extremos del cilindro, formando así la Espada.

Sólo el fanpiro puede usar su Espada de Luz (usando la Habilidad Armas Blancas). La Espada de Luz hace 5d10 puntos de Daño, permite bloquear disparos e ignora la mayoría de las armas y armaduras convencionales (por ejemplo, si alguien armado con una espada normal la usa para bloquear un golpe de la Espada de Luz de un Trekkere, su arma quedará parada por la mitad).

Senda de la Réplica

El fanpiro que sigue esta Senda es capaz de crear vida artificial.

• Nivel Uno: Órganos

El PJ puede crear órganos funcionales, como por ejemplo ojos, hígados o riñones, para sustituir órganos dañados (propios o de otra persona) o incluso como suplementos de: los que ya tiene.

es decir, puede crear un ojo sintético y ponérselo a alguien aunque todavía conserve los otros dos. Empezamos la palabra "órgano" en sentido general, así que vale todo (incluyendo brazos, piernas y mingas).

Sistema: El fanpiro debe pasar 1d10 horas meditando ante una cuba llena de una solución salina, gastando un número variable de puntos de Coraje según el órgano que pretenda crear (ver tabla más abajo) y echando a la cuba una cantidad de carne equivalente al peso del órgano deseado (no, no es necesario que sea humana, psicópitas de mierda). Una vez hecho esto, deberá pasar una tirada de Medicina (ver modificadores en la tabla) al tiempo que somete el contenido del cubo a una descarga eléctrica. Si falla, el órgano es un fracaso y no funciona. Si obtiene una Ventaja superior a 5, el órgano es de gran calidad y el receptor aplica un modificador de +1 a todas las acciones que realice con él en lo sucesivo.

Órgano	Coraje	Modificador
Sencillo y pequeño (un dedo, una minga)	1	0
Complejo (corazón, riñón, mano)	2	-2
Muy complejo (cerebro)	3	-4
Muy grande (brazo, pierna)	4	-3

Una vez creado el órgano, el personaje tiene 24 horas para introducir al receptor del mismo en la cuba y hacer pasar la corriente de nuevo. Si el receptor supera una tirada de Brío + Cachas, ha asimilado perfectamente el nuevo órgano. Si no lo supera, sufre 3d10 puntos de Daño.

Regla optativa: En caso de Desastre en la tirada de Medicina, el Narrador puede decidir que el órgano ha salido defectuoso pero no se nota hasta que es demasiado tarde y ya ha sido transplantado al receptor. Puede que el órgano sea completamente inútil (por ejemplo, un ojo que no ve), o que funcione bien la mayor parte del tiempo pero falle de vez en cuando (como un estómago que funciona al revés, una pierna que "se dispara" sola o una mano que se queda sin fuerzas en los momentos más inoportunos).

• Nivel Dos: Directiva

El fanpiro puede introducir órdenes en los órganos y seres que crea. Puede tratarse de algo como

una fecha de caducidad (por ejemplo, el órgano o criatura dejará de funcionar en cinco años), una prohibición (por ejemplo, el órgano o criatura no podrá atacar a ningún miembro del club Trekkere), o cualquier otra cosa por el estilo.

Sistema: Mientras está creando el órgano o ser sintético, el personaje debe gastar 3 puntos de Coraje adicionales. Antes de pasar la corriente eléctrica, tiene que pronunciar la Directiva concreta en voz alta y pasar una tirada de Mando. Si falla, la Directiva no será obedecida.

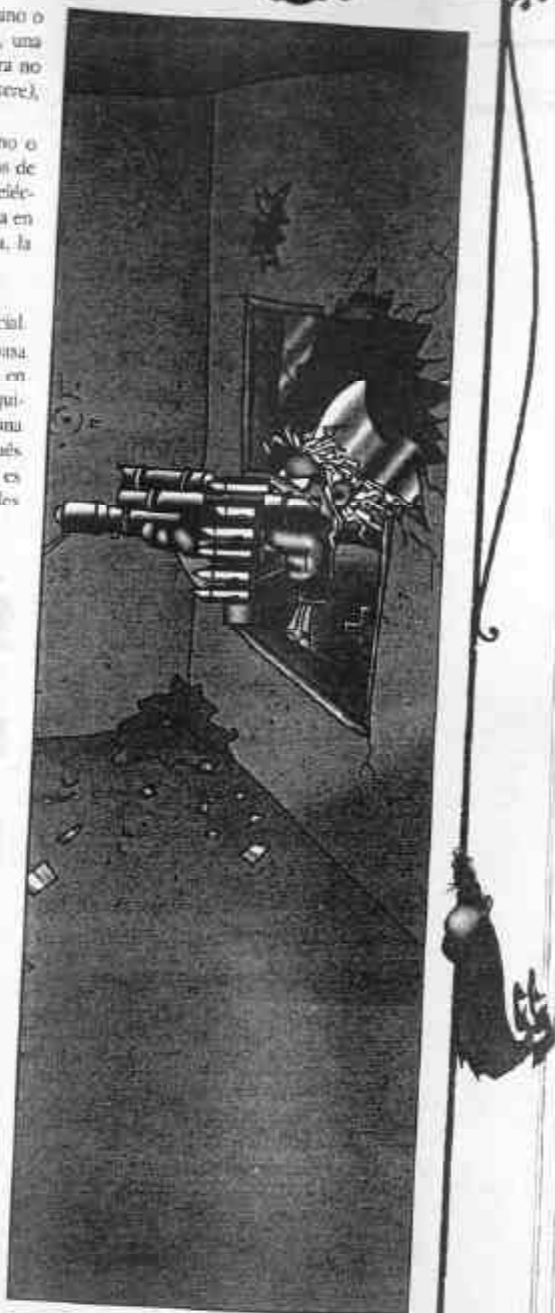
• Nivel Tres: Vida Sintética

El personaje puede crear un ser vivo artificial.

Sistema: Igual que en Órganos, el fanpiro pasa 1d10 horas meditando ante una solución salina en la que habrá sumergido una cantidad de carne equivalente al peso de la criatura deseada y gasta una cantidad variable de puntos de Coraje. Después debe hacer una tirada de Medicina (si la criatura es la réplica de un ser humano) o Trato con Animales (si la criatura es un animal).

Criatura	Coraje	Modificador
Pequeña y sencilla (babosa)	1	0
Animal pequeño (lagartija, pez de colores)	2	1
Animal mediano (oveja)	3	3
Animal grande (tigre, caballo)	4	3
Animal inteligente (delfín, perro, mono)	3	5
Animal grande y simple (cocodrilo, tiburón)	4	2
Ser humano	5	5

Por cada punto de Ventaja obtenido en la tirada, el ser sintético creado dispondrá de 5 puntos para repartir entre sus Rasgos (Brío, Cachas, Encanto, Maña y Sexo). El Narrador distribuirá esos puntos como considere oportuno, pero contando siempre con los límites de la especie de la criatura (por ejemplo, una lagartija no puede tener Cachas R). Los puntos no utilizados se pierden. Los seres sintéticos recién creados tienen las Habilidades gratuitas propias de su especie a Nivel Básico. Una vez creado, un ser sintético tiene las mismas necesidades y facultades que su equivalente natural.



Senda del Fäser

El fanpiro es capaz de disparar rayos de energía contra sus enemigos.

Sistema: El fanpiro debe señalar con el dedo a su objetivo y pasar una tirada de Brío + Seso. El alcance en metros equivale a la puntuación en Cachas del fanpiro x2. El daño infligido depende del nivel de la Senda que haya alcanzado el fanpiro.

Nivel	Intensidad del Rayo	Daño
1	Astrológico	1d10
2	Antipersonal	5d10
3	Desintegrador	5d10

Senda del Cyberpunk

• Nivel Uno: Cyberpersonalidad

El fanpiro adopta una especie de "personalidad virtual", totalmente ficticia y carente de fundamento, pero que mola mucho.

Sistema: El fanpiro gasta un punto de Coraje, se pone ropa futurista-fardona (guardapolvos de cuero, gafas oscuras, adornos metalizados), adopta un nombre estúpido y pretencioso (preferiblemente que suene a japonés) y tira Brío + Encanto. Durante el resto de la noche, aplicará a todas sus tiradas sociales un modificador igual a la Ventaja o el Defecto obtenido en la tirada. Esta tirada sólo puede hacerse una vez cada noche.

Los efectos duran toda la noche, o (sólo si son positivos) mientras el fanpiro mantenga su "actitud cyberpunk".

• Nivel Dos: Dominio Virtual

El fanpiro puede controlar los ordenadores, "introduciéndose" mentalmente en ellos para manipularlos.

Sistema: El fanpiro debe ponerse ante el ordenador y meter una uña en algún puerto libre (los Trekkere suelen dejarse larga la uña del meñique para hacerlo con más facilidad). Tras gastar un punto de Coraje y pasar una tirada de Brío + Seso (el Narrador puede aplicar modificadores si hay medidas de seguridad antinuisas), el fanpiro se hace con el control del ordenador. Mientras duran los efectos, el cuerpo físico del fanpiro está en trance y es incapaz de hacer nada. Los efectos duran según la Ventaja conseguida en la tirada de Brío + Seso (aunque el fanpiro puede inactivarlos cuando desee).

Ventaja	Duración de los efectos
0-5	1d10 minutos
6-10	1d10 horas
11+	24 horas

• Nivel Tres: Nueva Carne

El personaje puede hacerse implantes tecnológicos en el cuerpo (por ejemplo, ponerse una ametralladora en el brazo).

Sistema: El máximo de implantes que puede hacerse el fanpiro equivale a su puntuación en Cachas x2. Cada implante cuesta un número variable de puntos de implante (abajo puedes ver algunos ejemplos) que se restan de ese máximo.

Aparato	Puntos de implante
Arma enorme (sierra mecánica)	14
Arma grande (trile de asalto)	10
Arma mediana (subfusil, machete)	7
Arma pequeña (pistola, cuchillo)	5
Lector de disco	5
Videocámara	8
Sonar	4
Compartimento secreto	1-5 (según tamaño)
Suplemento mira láser	+1
Suplemento silenciador	+1

Para hacerse un implante, el fanpiro debe pasar la noche meditando ante el aparato que quiere implantarse: gastar todos sus puntos de Coraje y pasar una tirada de Brío + Cachas. Si la supera, el aparato pasa a integrarse en su cuerpo. Si falla, ha perdido el tiempo, y sufre tantos puntos de Daño como resulten de tirar un número de dados igual al Defecto. Si la Ventaja conseguida es inferior a 5, el implante cuenta de mala manera y llama la atención de todo el que lo vea. El implante incluye todas las aberturas necesarias para el correcto funcionamiento (por ejemplo, cañón y cargador) y puede anularse con otra noche de meditación y otra tirada de Brío + Cachas.

Rituales

Los rituales son ceremonias ideadas por los Trekkere mediante las cuales consiguen un efecto trekkético concreto. Aunque su desarrollo suele ser lento y pesado (no es buena idea ponerse a celebrar rituales en medio de un intercambio de soplamocós), tienen la ventaja de que aprender-

los es más fácil y no exige avanzar nivel por nivel, como ocurre con las Sendas: un PJ puede aprender rituales de nivel 3 sin haber aprendido antes los de nivel 2.

Cada ritual tiene un nivel (entre 1 y 3), que indica el nivel mínimo en Trekketurgia necesario para realizarlo con éxito. Un PJ no necesita tener Trekketurgia 2 para aprender un ritual de nivel 2 (ni siquiera necesita tener Trekketurgia), pero sí necesitará un mínimo de Trekketurgia 2 para celebrarlo con resultados satisfactorios.

A continuación describimos algunos ejemplos de rituales.

En el espacio nadie puede oír tus gritos (Nivel 1)

El fanpiro medita durante una hora concentrándose en un edificio, vehículo o recinto cerrado (como por ejemplo una comisaría o un autobús). Debe pasar el tiempo de meditación con la boca abierta y babeando mientras entona un cántico que suena "Riiplii... riiplii...", y gastar un número variable de puntos de Coraje (mínimo 1).

El efecto es automático y empieza a notarse una vez celebrado el ritual, durando tantas horas como puntos de Coraje haya gastado el fanpiro. El ritual anula cualquier llamada de auxilio, alarma o similar realizada dentro del local, ya sea al exterior o dentro del mismo.

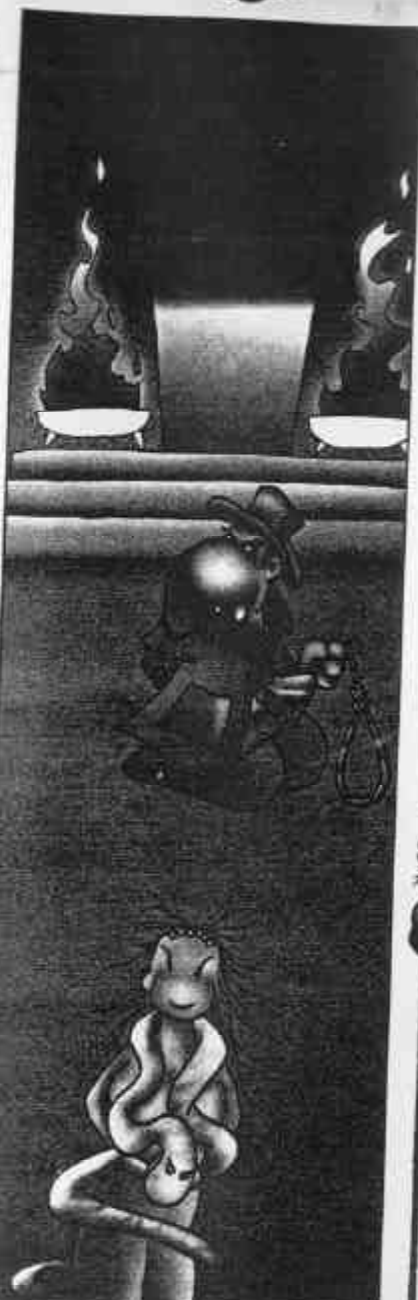
Hazlo o no lo hagas (Nivel 1)

Los maestros Trekkere usan este ritual para mejorar a sus discípulos y ayudarles a realizar cosas aparentemente imposibles. Tras pasar 1d10 minutos meditando mientras le da vueltas a un fusión, el personaje puede ceder sus propios puntos de Coraje a otro para que haga algo. Este ritual no tiene coste alguno, aparte de los puntos de Coraje cedidos al receptor. Estos puntos de Coraje no pueden guardarse ni reservarse de ninguna manera: el receptor debe gastarlos en la acción prevista por el personaje. El receptor puede gastar sus propios puntos de Coraje en la misma acción de la forma habitual.

Por la memoria de la tía Petunia (Nivel 1)

El fanpiro debe concentrarse en una actividad determinada (cualquiera de sus Habilidades) y gastar un punto de Coraje. Si pasa una tirada de Brío + Seso, cualquier resultado de Desastre que sufra el fanpiro en una tirada de esa Habilidad a lo largo de la noche se considerará un simple fallo (es decir, como si los dados no hubiesen dado un doble).

Si el fanpiro sufre un Desastre en su tirada de Brío + Seso, el efecto del ritual queda inventado cual-





quier resultado de Aclarar en esa Habilidad se considerará un éxito normal por lo que queda de noche.

Este ritual sólo puede celebrarse una vez por noche.

Telefono mi casa (Nivel 1)

El fanpiro debe pasar 1d10 horas construyendo un "dispositivo de comunicación" con los trastos viejos de que disponga (un walkie-talkie para niños, un secador estropeado, un televisor de segunda mano... ese tipo de cosas) y pasar una tirada de Tecnología. Si pasa la tirada, habrá conseguido construir el dispositivo (que funcionará durante un número de noches equivalente a la Ventaja obtenida en la tirada de Tecnología). Para "sintonizar" el dispositivo, el personaje debe gastar 3 puntos de Coraje y concentrarse en un lugar conocido.

Mientras duren los efectos del ritual, el personaje puede gastar un punto de Coraje y hablar telepáticamente con quien esté en ese momento en el lugar sintonizado.

Soy el mejor en lo que hago (Nivel 2)

El fanpiro debe peinarse con el pelo de punta en las sienes, concentrarse en una Habilidad concreta de combate cuerpo a cuerpo (ya sea con o

sin armas) y gastar un número variable de puntos de Coraje (máximo 5) mientras se fuma un puro y se bebe una lata de cerveza.

El efecto es automático y dura toda la noche: el fanpiro aplicará en todas sus tiradas de esa Habilidad de combate, un modificador positivo igual al número de puntos de Coraje que haya gastado en el ritual.

Este ritual sólo puede celebrarse una vez por noche.

Volveré (Nivel 2)

Al marcharse de un lugar, el fanpiro puede darse la vuelta y decir "Volveré" con voz de chuloputas, mientras gasta 2 puntos de Coraje y tira Intimidación. La Ventaja o Defecto obtenidos en la tirada se aplican como modificadores (positivos o negativos) a todas las tiradas que haga el personaje para atacar ese lugar y a sus ocupantes esa misma noche.

Este ritual es inmediato y casi no necesita elementos, salvo unas gafas oscuras que el fanpiro debe llevar puestas al decir la palabra clave.

Yo soy tu padre (Nivel 2)

El personaje debe gastar dos puntos de Coraje y concentrarse durante 1d10 minutos en alguien

conocido. Al terminar el tiempo de meditación, tira Brío + Sesos: si pasa la tirada, la próxima vez que se encuentre con esa persona podrá revelarles un "secreto" (falso o no) que la dejará atónita, haciendo que cambie de actitud hacia el personaje. Por ejemplo, el personaje puede hacer creer a un enemigo que es su padre perdido hace muchos años: el enemigo será incapaz de atacarle en ese momento y empezará a replantearse su actitud hacia "papá".

La víctima del ritual tiene derecho a intentar una tirada de Brío + Sesos: si supera la Ventaja obtenida por el personaje en su tirada, el ritual no tiene efecto.

Es hora de morir (Nivel 3)

Este ritual sólo puede efectuarse al aire libre, una noche de lluvia y en la azotea de un edificio. El personaje debe pasar 1d10 horas meditando acerca de la futilidad de la vida y lo diminuto que somos todos comparados con la inmensa gloria del espacio y la creación. Acto seguido, debe improvisar un discurso sobre sus últimas vacaciones en un

sitio chulo contando lo que ha visto, mientras sujeta entre las manos una paloma a la que habrá atado al cuello un calcetín viejo de su víctima. Una vez terminado el discurso, debe gastar todos sus puntos de Coraje, soltar a la paloma y hacer una tirada de Brío + Sesos: cada punto de Ventaja obtenido en la tirada equivale a 1d10 de Daño para la víctima, sin defensa que valga y esté donde esté.

Este ritual es el motivo de que muchos Trekkere guarden celosamente sus calcetines viejos y no se los quiten nunca.

No hay cuchara (Nivel 3)

El personaje debe mirar fijamente una cuchara sopera durante 1d10 minutos y gastar una cantidad variable de puntos de Coraje. Una vez hecho esto, y durante un número de asaltos igual al de puntos de Coraje que ha gastado, puede alterar la realidad en todo lo que le afecte directamente. Por ejemplo, puede esquivar las balas o hacer que se detengan en el aire, atravesar las paredes o dar saltos de treinta metros para cruzar las Ramblas de un edificio a otro.



CAPITULO CUATRO: COMBATE

El combate y otras excusas para cambiar de personaje

No te confundas: **Fanpiro** es un juego peligroso. A diferencia de otros juegos de rol, consideramos que la muerte del PJ es sólo un estabón más (no especialmente difícil de conseguir) de su patética carrera, aunque una buena muerte puede redimir a cualquier personaje de sus pecados. Así que te lo vamos a poner fácil.

Combate Tirada de ataque

Cuando un personaje de **Fanpiro** quiere hacerle pupa a otro, debe usar alguna de sus Habilidades de combate, según el procedimiento empleado. Por ejemplo, si quiere pegarle una patada en los glúteos a su enemigo, usará la Habilidad Pelea. Si le tira una piedra, usará Lanzar. Si lo que quiere es rebolarle un brazo con su katana, usará Armas Blancas. Si pretende acerbillarle con una Uzi, tirará por Armas de Fuego, y por Armas de Apoyo se usa un hazooka, por Armas Exóticas si le dispara un dardo envenenado con su cerbatana amazónica o por Arco si lo que pretende es clavarle una flecha en el ojo.

Esa tirada de ataque puede recibir modificaciones por el tipo de arma, la distancia u otros factores.

Tirada de defensa

Cuando un personaje es atacado, puede intentar una tirada de defensa (a menos que esté inmobilizado, el ataque sea por sorpresa o alguna otra murrinada) usando su Habilidad de Esquivar para eludir el ataque, o Armas Blancas o Pelea para bloquearlo o desviarlo. En ese caso, se considera que atacante y defensor hacen tiradas enfrentadas (ver Capítulo Dos).

Los ataques de proyectiles (balas, flechas, dardos, nnyos, piedras...) no pueden ser bloqueados ni desviados con una tirada de Pelea o Armas Blancas y sólo se pueden Esquivar con permiso del Narrador.

Daño

Un ataque con éxito hace Daño al que lo recibe. Cada arma inflige un Daño Básico, al que se suma la Ventaja obtenida en la tirada de ataque y otros modificadores (como la puntuación en Cachas del atacante, la armadura del defensor o las circunstancias especiales del arma).

Cuando un personaje sufre Daño, puede restar a ese Daño el resultado de 1d10 (hasta un máxi-



mo igual a su puntuación en Cachas). Esta tirada recibe el nombre de Tirada de Aguante.

Nivel de salud

Todo personaje tiene entre 10 y 50 puntos de Resistencia. Cada punto de Daño sufrido anula un punto de Resistencia. Cuando los puntos de Resistencia de alguien han bajado a 0 y sufre algún daño más, queda incapacitado, víctima del shock traumático y muere al cabo de un número de Aullidos igual a su Brío. Durante ese tiempo no puede hacer nada (salvo usar sus puntos de Caraje para regenerarse, si es que le queda alguno) y sólo se salvará si alguien le atiende pasando una tirada de Primeros Auxilios.

Los puntos de Resistencia del personaje determinan sus Niveles de Salud.

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

Cada vez que un personaje sufre Daño, resta el Daño sufrido a su Resistencia. Cuando para de un Nivel de Salud a otro inferior, aplica el modificador negativo de la tabla. Estos modificadores son acumulables: si un personaje con 35 puntos de Resistencia (Nivel Fuerte) sufre 5 puntos de Daño, su Resistencia baja a 28 y el personaje estará ahora en Nivel de Salud Regular, aplicando un modificador de -2 a todas sus tiradas. Si pierde 6 puntos más, baja a Resistencia 22, pero no cambia de nivel. Si luego pierde otros 3 puntos, se queda con Resistencia 19, pasando a Nivel Debilucho y aplicando un modificador de -3 que se añade al de -2 para un total de -5.

Este modificador por Nivel de Salud sólo se aplica a los personajes que sufren Daño. Un personaje que tenga de forma habitual 35 puntos de Resistencia tendrá un Nivel de Salud Regular, pero no aplicará un modificador de -2 a sus acciones cuando esté herido y baje a Debilucho, aplicará el modificador de -3. Un personaje con 48 puntos de Resistencia está en Plena Forma y si es herido y sufre 5 puntos de Daño no aplica ningún modificador por heridas, puesto que sigue estando en Plena Forma.

Tiradas de aturdimiento

Cuando un personaje sufra por un mismo ataque un Daño superior a la suma de sus puntuaciones en Brío y Cachas, deberá hacer una tirada de Brío + Cachas. Si la supera no pasa nada, pero si falla quedará aturldo y no podrá atacar en el siguiente asalto. En caso de Desastre, pierde el conocimiento.

Localización de daño

Un personaje puede apuntar a una zona determinada del cuerpo de su enemigo para hacerle más daño, evitar la armadura, pisarle un culo o lo que sea. Si apunta a una localización concreta deberá declararlo antes de hacer la tirada, aplicando un modificador según la zona del cuerpo.

Aquí tienes algunos ejemplos:

Cabeza: Modificador -5. +10 al Daño. Si la víctima debe hacer una tirada de aturdimiento se considera que pierde el conocimiento automáticamente.

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.

Güñlos: 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.

Secuencia de combate

Para facilitar las cosas al Narrador, hemos establecido la secuencia que debe seguir al dirigir un asalto de combate.

1) Determinar el orden de acción de los personajes que intervienen en el combate, según las reglas de Iniciativa explicadas en el Capítulo Dos.

Agapito Frenillo, el famoso ladrón de guante blanco, se topa con un guardia sobre el tejado de los archivos de la Fanquisición. Agapito tiene Iniciativa 8; tira 1d10 y saca un 5, para un total de 13. El guardia tiene Iniciativa 6 y saca otro 6 en su tirada, con un total de 12. Agapito actuará primero.

2) El personaje que vaya a actuar el último declara su acción. Después lo hará el personaje que vaya a actuar el penúltimo y así sucesivamente.

3) El personaje que vaya a actuar el primero declara su acción en último lugar.

El Narrador (hablando en nombre del fanquisidor) dice que éste intenta disparar su ametralladora que lleva colgada al hombro. Agapito tiene en la mano su fiel pistola con silenciador y también dispara.

3) Cada personaje lleva a cabo su acción, empezando por el que actúa primero.

Todo personaje atacado tiene derecho a una tirada de defensa, aunque no la hubiese declarado antes. Las acciones posteriores a esa tirada de defensa se considerarán acciones sucesivas en el mismo asalto. Si el personaje ya ha actuado antes de su tirada de defensa, esa tirada de defensa se considera una acción sucesiva, aplicando el modificador correspondiente.

Agapito tiene Armas de Fuego 8, pero el Narrador decide aplicar un modificador de +3 por la corta distancia. El jugador tira los dados: 7, 8, total 15. Agapito ha fallado su disparo.

El fanquisidor consigue preparar su ametralladora, pero el Narrador declara que ha consumido el tiempo del asalto descolgándola del hombro y quitando el seguro, por lo que no dispara.

Agapito y el fanquisidor vuelven a tirar por iniciativa, y de nuevo es Agapito quien actúa primero. El fanquisidor declara una acción sucesiva: tirarse al suelo y disparar una ráfaga de ametralladora. Agapito decide arriesgarse y dice que apunta al fanquisidor a la cabeza.

El jugador tira los dados, aplicando un modificador de +3 por la corta distancia y otro de -5 por la localización del Daño, para un total de -2. El jugador necesita 6 o menos para acertar. Los dados dan 2 y 3, un total de 5. Agapito ha tenido suerte, y su disparo acierta en la cabeza del fanquisidor antes de que éste consiga ponerse a cubierto.

4) Cuando una tirada de ataque da en el blanco, hay que determinar el Daño.

La pistola de Agapito hace un Daño Básico de 2d10. A ese Daño hay que sumarle 1

por la Ventaja conseguida en la tirada de ataque y 10 puntos más por ser un impacto en la cabeza. Además, el Narrador decide sumar 1d10 por la corta distancia. El jugador tira 3d10: 9, 6 y 5, total 20, a lo que hay que sumar 11 (10 por ser un disparo en la cabeza y 1 por la Ventaja). El resultado final es 31. El fanquisidor ha sacado un 3 en su tirada de aguantar, por lo que el Daño total es 28 (31-3). Los puntos de Resistencia del fanquisidor son 28, así que bajan a -5. El fanquisidor tiene Brío 4 y deberían quedarle 4 asaltos de vida en estado incapacitado antes de morir definitivamente, pero el Narrador decide que el halazo le ha volado la sésera: la muerte es instantánea.

Alcance

Cada arma de ataque a distancia tiene un alcance máximo en metros. A partir de esa distancia, el arma hace la mitad de daño y se aplica un modificador de -10 a la tirada de ataque.

Los ataques a corta distancia (una quinta parte del alcance máximo del arma) aplica un modificador de +3 a la tirada de ataque y suma 1d10 al daño. Si el ataque es a quemarropa (menos de un metro), aplica un modificador de +10 a la tirada de ataque y suma 10 al daño.

Agapito tiene una pistola de mediano calibre, con un alcance máximo de 25 metros y un Daño Básico de 2d10. Así que si le dispara a alguien que esté a más de 25 metros, tendrá que aplicar un modificador de -10 a su tirada de Armas de Fuego y el Daño Básico de la pistola será de 1d10. Si el blanco está a 5 metros o menos (la quinta parte del alcance máximo de la pistola), Agapito tendrá un modificador de +3 en la tirada y el arma hará un Daño de 3d10.

Armas arrojadizas

Esta categoría incluye todas las armas que el Pj emplee arrojando contra el enemigo, independientemente de que hayan sido diseñadas para ello o no.

La tirada de ataque con un arma arrojadiza se hace usando la Habilidad Lanzar. Un Pj puede lanzar su arma (se supone que se trata de un

objeto relativamente pequeño, como un cuchillo, una llave inglesa, una piedra o una granada de mano) hasta una distancia máxima en metros equivalente a la suma de sus puntuaciones en Cachas (+ Potencia en su caso) y Maña. Cuando el arma es muy pesada (como por ejemplo una maza medieval o una bola de jugar a los bolos) o tiene un diseño muy poco aerodinámico (como un florete o una sierra eléctrica), el alcance máximo en metros equivale a la puntuación en Cachas del personaje.

El Daño que hace un arma blanca no diseñada para ser lanzada cuando se emplea como arma arrojadiza es igual a la mitad del daño habitual (calcula el Daño como siempre y divídelo por 2 antes de hacer la tirada de aguantar).

Armas de área de efecto

Algunas armas tienen la simpática puñeta de que no sólo hacen pupa al que recibe el impacto, sino que además le amargan el día a los que están alrededor. Algunos ejemplos son las granadas de mano, los lanzallamas, las bombas o los proyectiles explosivos de cañones y morteros.

El Daño que hacen estas armas está determinado por dos cifras. La primera es el Daño que hacen (por ejemplo 5d10), mientras que la segunda (conocida por el factor de área) es el radio en metros del área donde el Daño es máximo. A partir de esa distancia, hay que restar 1d10 al Daño que hace el arma.

Por ejemplo, una granada de mano hace Daño 5d10/1. Esto quiere decir que, al explotar, la granada hará 5d10 de daño a todo el que se encuentre a menos de un metro de distancia. Entre uno y dos metros, el Daño será de 4d10; entre dos y tres metros, 3d10 y así sucesivamente. Si el Daño fuese 5d10/2, el radio de máximo Daño (5d10) sería de dos metros, entre dos y cuatro metros haría 4d10 de Daño, entre cuatro y seis metros 3d10... etcétera.

Armas no letales y otras mariconadas

Estos tiempos modernos de tolerancia y diálogo bajo la bondadosa protección del Papa Alejo han llevado a la popularización de diversas armas cuyo fin no es matar al enemigo, sino dejarlo temporalmente incapacitado. Aquí tienes algunos ejemplos.

Táser: Es un simpático aparato que dispara dos darditos metálicos conectados a unos cables.

El usuario dispara el arma (tiene un alcance máximo de 10 metros) con su Habilidad Armas de Fuego y hace pasar una corriente eléctrica por los cables. Quien sufra el impacto deberá hacer una tirada de Brío + Cachas con un modificador de 10+1d10; si falla, queda totalmente incapacitado durante un número de horas igual al Defecto obtenido en la tirada. Si la víctima supera la tirada, sólo queda incapacitado durante 1d10 asaltos.

Táser de contacto: Es igual que el anterior, pero no dispara nada, sino que el usuario debe tocar a la víctima (pasando una tirada de Armas Blancas) con el táser.

Aerosol antiagresión: Un pequeño bote de spray que rocía a la víctima con un gas lacrimógeno. El alcance máximo es de 1 metro. La tirada de ataque se efectúa con Maña + Seso y la víctima tiene derecho a una tirada de Esquivar. Si el gas le llega a los ojos o la nariz, pasará 2d10 asaltos ciegos, tasiendo e incapaz de hacer nada (aunque puede intentar una tirada de aguantar y restar el resultado al número de asaltos bajo los efectos del gas).

Dardo tranquilizante: Es un dardo que se dispara con un rifle especial de gas y que inyecta en la víctima una droga, veneno o somnífero (al gusto del usuario). Los efectos concretos dependen del contenido del dardo.

Blindajes y armaduras

Hay todo tipo de blindajes y protecciones a disposición de tu personaje, desde las cotas de maila medievales hasta los avanzados chalecos de kevlar que puedes llevar debajo del pijama o las ultramodernas armaduras de asalto de los fanquisidores.

Por regla general, cada armadura cubre determinadas zonas del cuerpo (manos, torso, cabeza...). Cuando el personaje recibe un impacto en una zona protegida, deberá restar el Factor de Blindaje (FB) de su armadura al Daño antes de hacer la tirada de aguantar. El FB puede ser un número fijo (como 12) o una tirada de dados (por ejemplo, 2d10).

Klaus el Fanfemto se ha puesto la cota de maila de su retatantantantabuelo para asistir a un baile de disfraces cuando es atacado por un Timín Mocute armado con una katana. Klaus no consigue esquivar el golpe dirigido contra su ombligo: en teoría, son 18 puntos

de Daño, pero el Narrador decide que el golpe ha dado en una zona protegida con un FB de 2d10-3 (la cota de maila está un poco estropeada por algunas zonas). El jugador de Klaus tira dos dados: 9, 7, total 16, para un FB de 13. Al Daño 18 de la katana hay que restarle 13. Klaus recibe 5 puntos de Daño, que quedan reducidos a 2 tras su tirada de aguantar: apenas un rasguño, gracias a los antepasados.

Algunas armaduras hacen que el usuario sufra un modificador negativo a todas las tiradas relacionadas con el Rasgo Maña (y con Habilidades de las que Maña sea un Rasgo determinante). Esto se debe a lo pesado o engorroso de la armadura en cuestión.

Como sería imposible citar aquí todas las armaduras posibles, presentamos unos pocos ejemplos y ya vas que te matas.

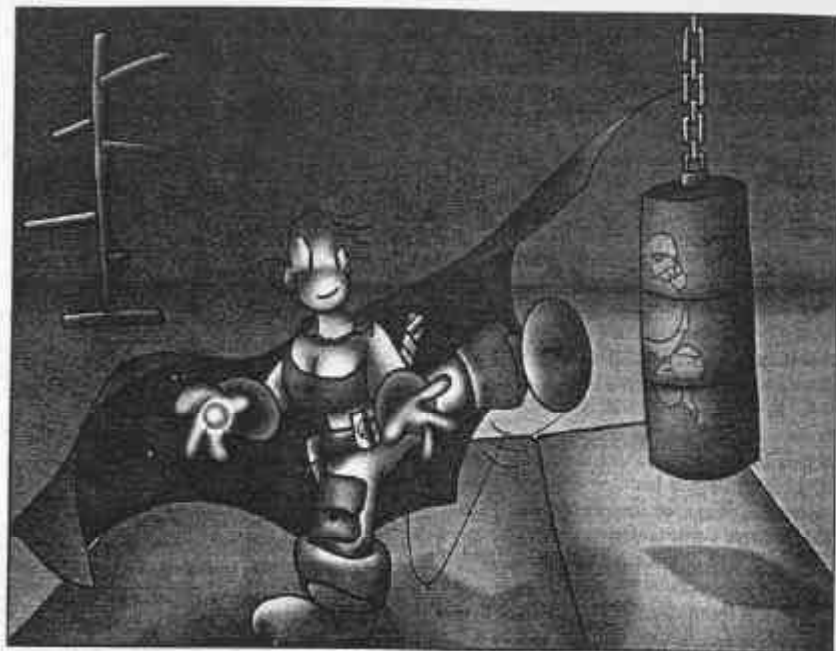
Cota de maila medieval: FB 2d10. Algunos modelos cubren sólo el torso, mientras que otros tienen también mangas o faltones. El modificador puede ser de -3 (cota sencilla sin mangas), -4 (cota con mangas) o -5 (cota con mangas y falción).

Caraca de romano: FB 5+1d10. Cubre sólo el torso, pero queda de lo más furdona (cubre todo lo que está moldeado en plan musculitos). El modificador es de -5.

Chaleco antibalas: FB variable según el tejido empleado. Hay distintos modelos, que van desde el chaleco que se lleva por debajo de la ropa y no se nota ni entorpece al usuario (FB 1d10) hasta el chaquetón rígido que cubre también brazos y muslos (FB 15+1d10) y tiene un modificador de -3, aparte de dar un cante increíble.

Traje ignífugo: El traje ignífugo es un mono holgado de color plata que cubre el cuerpo (por completo (con casaca, botas y guantes). Sólo ofrece protección contra el fuego (FB 20+1d10), siendo inútil contra balas, armas blancas y otros ataques. El modificador es de -2.

Casco: Hay diversos modelos (de motociclista, de bombero, de soldado, de obrero de la construcción...) que pueden o no cubrir también la cara del usuario, aparte de la cabeza. El FB puede variar entre 1d10 y 30. No hay modificadores por entorpecimiento, aunque si es posible que el casco dificulte la percepción del Narrador aplicará los modificadores oportunos.



Armadura de asalto de la Fanquiseión: Sólo los Cazadores de la Fanquiseión usan estas modernas armaduras. Cubren todo el cuerpo y tienen un FB de 20+1d10 (y también son ignífugas). El modificador es de -3.

Cargadores

Cada arma de fuego tiene un número de balas (dependiendo del modelo). Si sigues apretando el gatillo después de haberlas agotado, sólo conseguirás hacer clic-clic y que el enemigo te mee la oreja. Para evitar estas molestas situaciones, debes cambiar el cargador agotado por otro con munición. Cambiar el cargador de un arma cuesta un asalto. Volver a llenar de balas un cargador vacío puede llevar mucho rato (digamos un asalto por bala), así que no es muy aconsejable hacerlo en medio de un combate.

Los revólveres han de cargarse bala a bala (o un asalto por bala), pero hay cargadores especiales ya preparados para llenar el tambor en un solo asalto.

Cobertura

Un objetivo tiene cobertura total cuando quien dispara contra él no puede alcanzarle con un dispa-

ro directo (por ejemplo, al otro lado de un muro de hormigón). Si el objetivo no está totalmente resguardado (por ejemplo, asoma la cabeza por encima del muro), se considera que la cobertura es parcial.

La cobertura parcial aplica un modificador negativo a la tirada de ataque. El Narrador decidirá el modificador de acuerdo con las circunstancias, pero los modificadores por localización de impacto que hemos dado un poco más arriba pueden ser una buena guía (si el objetivo tiene una cobertura parcial y sólo expone la cabeza, aplica un modificador de -5).

Encasquillamiento

Si un arma de fuego se encasquilla (normalmente a consecuencia de un Desastre en la tirada de ataque), el usuario no podrá disparar con ella hasta haberla arreglado (por lo general, es simplemente que el mecanismo ha quedado trabado) y hasta con pasar una tirada de Armas de Fuego o Mecánica. Cada intento de desencasquillar un arma lleva como mínimo un asalto.

Los revólveres no se encasquillan: si falla el mecanismo, basta con hacer que el tambor avance un paso y ya puedes seguir disparando.

Tabla de 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 Cuchas 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	50	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 (espada, katana)	3d10	-	Armas Blancas
Cuchillo arrojado	1d10	C+M	Lanzar
Sierra mecánica (mínimo Cuchas 5)	6d10	-	Armas Exóticas
Puñetazo (C)	C	-	Pelea
Patada (C)	C+3	-	Pelea
Girras (C)	1d10	-	Pelea
Colmillos (C)	C	-	Pelea
Arcos			
Pequeño (mínimo Cuchas 4)	1d10	75	Arco
Largo (mínimo Cuchas 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 Cuchas del usuario al Daño básico.

Escudo

Se considera el escudo un Arma Exótica, por lo que si quieres aprender a usarlo deberás adquirir esta Habilidad (Mano + Seso).

Puedes usar el escudo para bloquear ataques. Si el escudo es pequeño (como una rodela), aplica un modificador de -2 a tu tirada de defensa. Si es grande (como los de los modernos antidisturbios), el modificador es de +3. Cada escudo tiene una resistencia de entre 5 y 25 puntos. Si el Daño de un ataque supera esos puntos, se considera que ha atravesado el escudo (quizá rompiéndolo): tira 1d10, y si el resultado es par, el usuario del escudo recibe el Daño restante; si el resultado es impar, se considera que el golpe ha sido desviado.

Cada vez que un escudo detenga un ataque de al menos Daño 8, el usuario deberá tirar 1d10; si el resultado es mayor que su puntuación en Cuchas, dejará caer el escudo.

Es posible usar los escudos pequeños (rodela) para golpear al contrario. La tirada de ataque se hace con la habilidad Escudo, y el daño se calcula como el de un puñetazo, sumando 5.

Ráfagas

Las ráfagas de ametralladora permiten acribillar a un enemigo sin tener que recurrir a las acciones múltiples. Para disparar una ráfaga, debes disponer de un arma que permita tales virguerías y aplicar un modificador de -3 a tu tirada de ataque. Si pasas la tirada de ataque, tira 1d10 para determinar el número de balas que han dado al objetivo, y calcula después el Daño normal del arma por cada balazo recibido.

Por lo general, se considera que cada ráfaga para 10 balas; si disparas menos de 10 balas deberás restar la diferencia a la tirada de 1d10.

Klaus dispara una ráfaga con su subfusil, pero sólo le quedan 8 balas en el cargador. tira 1d10 y resta 2 al resultado para calcular cuántos balazos recibe su enemigo.

Un arma en cada mano

Por lo general, se puede hacer una tirada de ataque en cada asalto si haces más, se considera una acción sucesiva, independientemente del arma y la mano que uses para ello.

Usar la "mano torpe" hace que apliques un modificador de -4 a tu tirada de ataque. Así que, si tienes una pistola en cada mano y las disparas a la vez, se considera una acción simultánea y aplicas un modificador de -5 a la tirada de ataque con la mano hábil y de -9 a la tirada de ataque con la mano torpe (-5 por ser una acción simultánea y -4 por la mano torpe).

Hay una excepción: si usas las dos armas contra un mismo objetivo, sólo aplicas un modificador de -5 a cada tirada de ataque.

Por supuesto, y modificadores aparte, sólo puedes usar un arma en cada mano si se trata de armas diseñadas para ser usadas con una sola mano. No puedes disparar un lanzallamas con una mano mientras acribillas a unos Macutes con el fusil de asalto que tienes en la otra.

Otras formas de morir

Asfixia

Un personaje puede aguantar sin respirar un número de asaltos igual a la suma de sus puntuaciones en Brío y Cuchas. Pasado este tiempo, podrá seguir actuando durante un número de asaltos igual a su puntuación en Brío, aplicando un modificador acumulable de -1 por cada asalto a todas sus acciones (es decir, -1, -2 en el siguiente asalto, luego -3 y así sucesivamente). Después quedará sin conocimiento y sufrirá 1d10 puntos de daño por asalto hasta morir, a menos que alguien le rescate (sacándole del agua, quitándole la mordaza o lo que sea) y pase una tirada de Primeros Auxilios para hacerle el boca a boca. Si el personaje es rescatado, los puntos de Daño sufridos por la asfixia desaparecen al cabo de 1d10 asaltos tosiendo y vomitando.

Atropello

Si un personaje es atropellado, sufrirá un Daño variable según el tamaño del vehículo.

Pequeño (bicicleta)	1d10
Mediano (moto grande, coche)	3d10
Grande (camión, autobús)	5d10
Enorme (tren, jumbo)	8d10

Caidas

El personaje sufre 1 punto de Daño por metro de altura en la caída (si cae desde 5 metros, recibe 5 puntos de Daño). Por caer de alturas entre los 11 y los 20 metros, sufre 1 punto de Daño por metro + 1d10. Entre los 21 y los 30 metros, el

Daño es de 1 punto por metro + 2d10). A partir de los 31 metros, el daño se calcula multiplicando la altura por 2.

Fuego

El Daño por fuego depende de la magnitud de las llamas:

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

Si un personaje entra en contacto con el fuego y sus ropas se prenden, el Daño se repetirá automáticamente cada asalto hasta que se apaguen las llamas (tirándose al agua, revolviéndose por el suelo o envolviéndose en una manta, por ejemplo). Mientras esté envuelto en llamas, el personaje deberá superar una tirada de Brío + Seso cada asalto que quiera hacer algo que no sea gritar y correr como un sillota (puede ahorrarse la tirada gastando un punto de Coraje por asalto, pero deberá anunciar que lo gusta antes de tirar los dados).

Cada asalto que un Pj pase en contacto con las llamas, deberá tirar 1d10; si el resultado es 9 o 0, se considera que las llamas se han extendido. En el siguiente asalto, calcula el daño correspondiente a la siguiente llama de la tabla.

Hemorragia

Aquí tienes una regla optativa para hacer un poco más realistas las heridas: si un personaje recibe más de 10 puntos de Daño por un mismo ataque, deberá tirar 1d10 cada asalto a partir del siguiente. Si el resultado es igual o superior a su puntuación en Cuchas, recibe un punto de daño adicional a causa de la hemorragia. Esto continúa hasta que el personaje muere desangrado o alguien detiene la hemorragia con una tirada de Primeros Auxilios.

Curación

Uno de los efectos más útiles del virus Barabán es la capacidad regeneradora: una vez cada 24 horas (y siempre de noche), el fanpico puede hacer una tirada de Brío + Cuchas, recuperando un número de puntos de vida igual a la Ventaja obtenida en la tirada por 2 (por 3 si el resultado es un Alarde); si falla la tirada, no recupera puntos de vida y

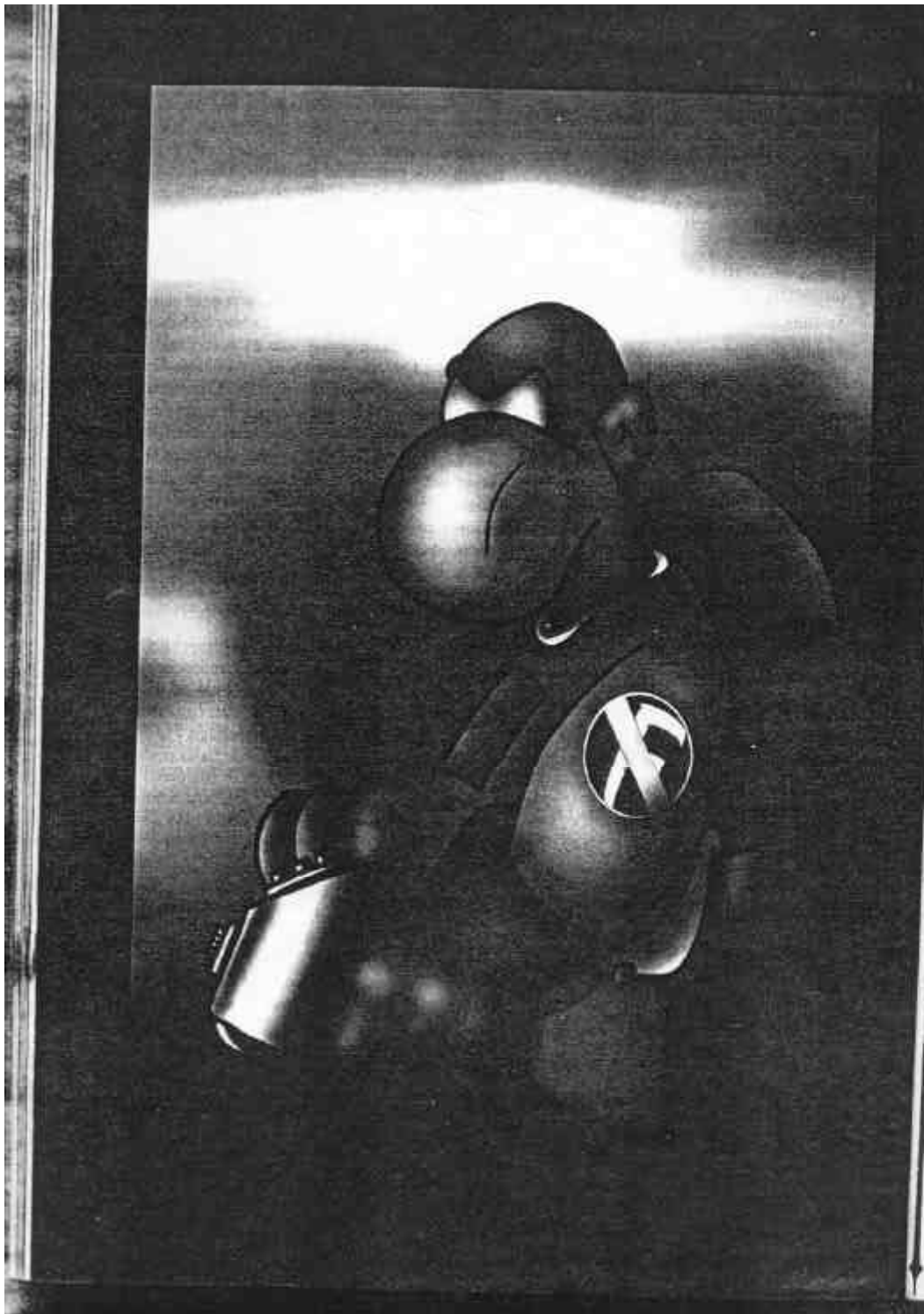
si el resultado es un Desastre pierde tantos puntos de vida como el Defecto de la tirada multiplicado por 2. Los tejidos se regeneran a lo largo de la hora siguiente al momento de efectuar la tirada, y el fanpico debe permanecer inactivo durante el proceso (puede hablar y gesticular, pero no hacer movimientos bruscos ni agotadores, ni usar sus Disciplinas). Si el proceso se interrumpe, el fanpico sólo regenera una cantidad de puntos de vida proporcional al tiempo que ha pasado (por ejemplo, si el fanpico Pérez iba a regenerar 8 puntos, pero debe entrar en acción al cuarto de hora de haber hecho la tirada, regenera sólo 2) y no puede reiniciarlo, debiendo esperar hasta la noche siguiente. Por supuesto, sea cual sea el resultado de la tirada, ningún fanpico puede regenerar puntos de vida por encima de su valor inicial.

Regeneración aparte, los fanpicos se curan al ritmo de 1 punto de Daño al día (siempre que descanen y estén bien atendidos). La estancia en un hospital permite aumentar el ritmo de curación a 2 puntos de Daño al día, pero es muy probable que los médicos reparen en su condición fanpírica.

Primeros auxilios

Un personaje herido puede recibir un tratamiento de Primeros Auxilios (aplicándose el mismo u otro), pero no se permite más de una tirada por personaje y herida. Una tirada con éxito de Primeros Auxilios detiene la hemorragia y hace regenerar un número de puntos de Daño equivalente a la Ventaja obtenida, pero los puntos regenerados nunca podrán superar la puntuación en Primeros Auxilios que tengo quien haya hecho la tirada.

Klaus ha recibido un balazo en el estómago que le ha hecho 36 puntos de Daño. Su amigo Benito tiene 12 en la Habilidad Primeros Auxilios y tira los dados: 3, 3. No está nada mal: una Ventaja de 6 y además es un Alarde, así que tira 1d10 y suma el resultado (8) a la Ventaja, para una Ventaja final de 14. En teoría, una tirada de Primeros Auxilios con tanto éxito debería cortar la hemorragia y hacer que Klaus regenerase 14 puntos de Daño, pero como Benito sólo tiene 12 en Primeros Auxilios, el máximo de puntos de Daño que puede regenerar su paciente es 12.



CAPÍTULO CINCO: VIDA SOCIAL

A pesar de lo que pueda parecer (y de las fantasmáticas de algunos de ellos), los fanpiros no son solitarias criaturas de la noche: su adicción y sus necesidades fuerzan a estos seres a reunirse para intercambiar información y material clandestino y formar un frente común ante todas las amenazas de la corrupta tiranía del Papa Alejo.

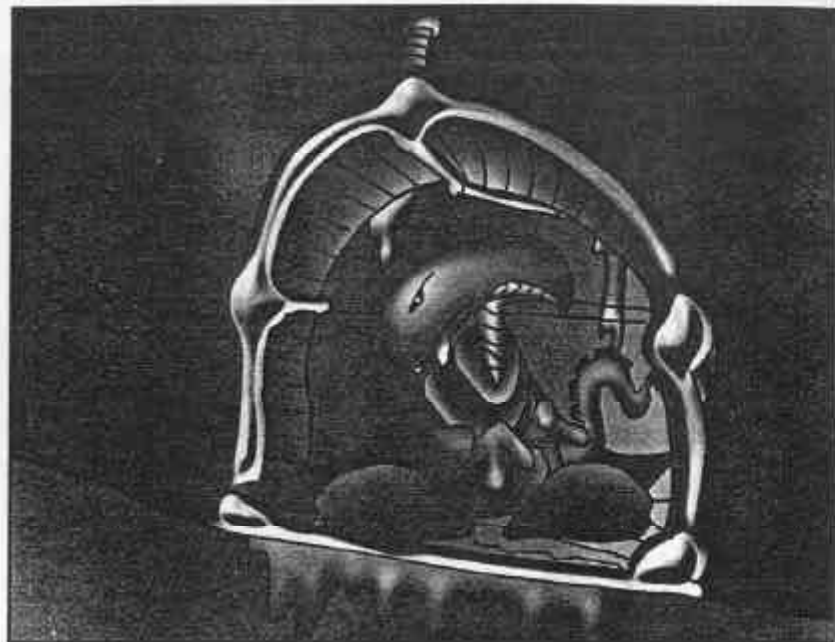
La sociedad fanpírica

Aparte de sus clubes y convenciones, los fanpiros se relacionan unos con otros (tal y como tú mismo puedes ser del Real Madrid y a pesar de ello hablarte con tu primo que es del Barça, e incluso con tu vecino el colchonero). Son conscientes de que, a pesar de sus diferencias, tienen un enemigo común: el Papa Alejo y su retrógrada corte de fanáticos. Aunque la Camorra, los Anarcoides y los clubes independientes se llevan fatal, saben que el levantado no haría distinciones entre ellos si los pillase. Por lo tanto, se han acostumbrado a mantener la discreción y repartir las bofetadas en silencio, librando una guerra secreta en las calles durante la noche, tan al margen de la sociedad humana como sea posible.

Clubes

Como ya hemos explicado antes, los fanpiros tienden a agruparse en clubes según el objeto de su adicción. Los miembros de un mismo club suelen coincidir en aspectos relativos a sus aficciones, poderes, orígenes y modo de ser, pero también pueden ser muy distintos entre sí: no olvides que cada fanpíro es un mundo y que los prejuicios pueden estar peligrosamente equivocados...

El fanpíro más poderoso, influyente y respetado de cada club en una ciudad es conocido como "Presidente" del mismo (así tenemos un Presidente del club Bullah, un Presidente Wargamian...). Este cargo puede significar que el fanpíro tiene un poder sin límites sobre los miembros locales de su club (como en el caso de los Trekker), o sencillamente que los demás escuchan lo que dice pero tampoco están obligados a hacerle caso (como suele ocurrir con los Bullah). Si el Presidente de un club quiere contar con el apoyo de los miembros, debe asegurárselo mediante el politiquero, la intimidación o el encanto personal. La otra opción es recurrir al Azote: éste es el nombre que recibe el fanpíro encargado de mantener la Disciplina entre los miembros de un club, garantizar que sigan las órdenes del Presidente y todo eso. Aunque por lo general



los Azotes tienden a echar mano de la contunden-
cia como argumento, nada impide que un buen
negociador ocupe el cargo y desempeñe sus fun-
ciones mediante el politiquero. En todo caso, se
supone que el Azote es leal al Presidente (es un
cargo que designa éste directamente).

Después del Azote, los fanpiros más poderosos
de cada club son los Vocales. Se trata de miem-
bros respetados del club (o amigos del Presi-
dente, o ambas cosas) que actúan como consejeros
y asesores. Tampoco hay reglas fijas sobre cuántos
Vocales puede tener un club, o cómo llegar a serlo.
El Presidente puede nombrar Vocal a alguien por
su propia iniciativa o aceptar la petición de un grupo
de miembros del club: rechazar una petición así
supone un coste político importante, por lo que no
es algo que se haga a menudo.

Por debajo de los Vocales están los Veteranos.
Estos fanpiros tienen ya una cierta experiencia en
el mundo de las tinieblas y se supone que son ca-
paces de manejar sus propios asuntos, asumir res-
ponsabilidades y servir al club.

Y por último, están los Novatos, fanpiros recién
creados que no suelen gozar de mucha consi-
deración entre los suyos. Débiles e inexpertos, los

demás fanpiros los ven como marionetas, carne de
cañón, víctimas ideales para una Blisterie rápida o
chivos expiatorios. Los clubes más organizados y
jerárquicos, como el Trekkere y el Filmtreue, suelen
poner a los Novatos bajo la tutela de fanpiros Vete-
ranos hasta que aprendan a valerse por sí mismos.
Así se consigue un doble objetivo: que nadie se
aproveche de ellos (salvo esos mismos Veteranos)
y que no pongan en peligro al club ni a la Camorra
con alguna caída.

Cada club fanpírico celebra asambleas de to-
dos sus miembros. Estas asambleas reciben el nom-
bre de Convenciones, y pueden tener lugar a fecha
fija (por ejemplo, los Gangrol celebran una Con-
vención la primera noche de luna llena de cada
mes) o cuando lo decida el Presidente del club.
Por lo general, las Convenciones tienen lugar en el
Templo de cada club.

Sectas

Aunque los fanpiros de un mismo club tien-
den a tener aficiones y gustos similares, no siem-
pre ocurre así. Dos Filmtreue amantes del cine pue-
den tener diferencias irreconciliables acerca de la

filmografía de Juanito Navarro, o distintas ideas en
cuanto a la política que debe seguir el club. Un
Fanferatu puede considerar que los ordenadores
sólo sirven para matar marcianitos, mientras que
otro será el rey de los hackers y el terror de Internet.

Las diferencias entre los miembros de los clubs
fanpíricos han llevado a la aparición de las sectas.
Cada secta es una especie de "club dentro del club",
integrada por fanpiros con gustos y opiniones muy
parecidas. Algunas sectas son más formales y
estructuradas que otras, y también las hay secretas,
más o menos toleradas e incluso perseguidas.

Por lo general, un fanpiro no entra en la secta
que él quiere y cuando él quiere, sino que es esco-
gido por ella o introducido por un Veterano que ya
pertenecía a la misma. Un fanpiro carismático y
con una perspectiva especial puede incluso iniciar
su propia secta.

No hay forma de saber cuántas sectas hay en
los distintos clubes, pero aquí tienes algunas de las
más conocidas de la Camorra.

Analistas (Roleador): Estos Roleadores se de-
dican fundamentalmente a la introspección psico-
lógica. Siempre están investigando las raíces del
mal, la locura y la pervasión. Son grandes mani-
puladores y no se les escapa nada. Por otra parte,
son poco dados a la acción directa.

Arrobistas (Fanferatu): Todos los arrobistas
niegan serlo, pero no cabe duda de que es la secta
más poderosa del club Fanferatu. Sus miembros do-
minan las redes informáticas, y son muy hábiles ex-
tendiendo rumores y desinformación, así como gran-
des espías. Si quieres dejar por los suelos el prestigio
de alguien, basta con hacer que un arrobista empiece
a criticarle en un chat o una lista de correo electróni-
co. La secta arrobista no tardará en poner verde al
polvo desgraciado, sin necesidad de prueba alguna:
ellos mismos las inventan si hace falta.

Dungeoneros (Gangrol): Estos Gangrol dicen
conservar la verdadera esencia del mal, o sea: ir por
pasadizos, matar monstruos y conseguir tesoros.
Grandes guerreros y saqueadores, algunos miembros
de la secta se han especializado en hacer incursio-
nes en los sótanos del Revaticano para robar todo el
material confiscado por la Fanquición.

Gothboys (Roleador): Los gothboys son los
más elegantes del cotarro... y ojo con dudarlo.
Estos Roleadores consideran que el estilo está por
encima de cualquier otra cosa, y es fácil distinguir-
los por su afición a la ropa negra e historiada, el
maquillaje y las joyas sñiestrillas. Suelen formar la

brutal pipol fanpírica de toda gran ciudad, y siem-
pre se les puede encontrar en exposiciones, teatros
y actos culturales de todo tipo, cuanto más exclusi-
vos y rebuscados mejor.

Harderos (Trekkere): La secta de los
harderos forma el núcleo duro del club Trekkere.
Fanáticos de la ciencia y la tecnología, estos fanpiros
están siempre investigando nuevos caminos para
sus poderes. Los harderos se cuentan entre los
fanpiros más avanzados e inteligentes de todos (al
menos, eso dicen ellos).

Kissoides (Bullah): La secta kissoides es una
de las más pintorescas de la Camorra. Sus miem-
bros son aficionados al rock satánico, los disfraces
macabros y las ciencias ocultas. Suelen tener un
aspecto bastante llamativo, y lo violento y sangui-
nario de sus actos les ha hecho ganarse una justa
fama de locos peligrosos.

Liga del Visionado Total (Filmtreue): Mucho
joto con esta secta. Pedantes, estrados y rígidos
hasta lo indecible, estos fanpiros consideran que el
único cine que vale la pena es el creado para ha-
cerse pasar mal en la butaca. Nada de efectos
espectaculares, ambientaciones históricas, videoclip ni
clases de mal gusto: una película ha de ser inde-
pendiente, aburrida, subtitulada y lenta, y si es po-
sible pakistani, filipina, sueca o paraguaya. Los
miembros de la LVT se rigen por una arbitraria se-
rie de normas (llamada el Dogma) que domina sus
vidas. Estos fanáticos están consiguiendo poco a
poco una firme base de poder en el club Filmtreue.

Memphitas (Bullah): Para estos Bullah, la
historia de la música empieza y termina con el Rey.
Los miembros de la secta memphita son iden-
tificables por sus tupés, sus patillas y sus chupas
con lentejuelas. Suelen organizar conciertos de
imitadores de Elvis Presley, jornadas gastronómicas
de pollo frito y sandwich de plátano y peregrina-
ciones a los lugares donde se dice que ha sido visto
el fantasma de su ídolo.

Neodickianos (Trekkere): Los neodickianos
son fanpiros del club Trekkere que comparten con
el Papa Alejo la afición por la obra de Dick. Consi-
deran que el barba financiero y mastuerzo no es
tan malo en el fondo y que, en cierto modo, tiene
razón, a pesar de sus métodos restrictivos e intoler-
cantes. Lógicamente, esta postura de los neodickia-
nos no está muy bien vista por los demás fanpiros
(ni siquiera por el resto de los Trekkere), por lo
que los miembros de la secta guardan su opinión
(y sus planes) en secreto.

Nukemitas (Fanferatu): Los enloquecidos nukemitas son aficionados radicales a todos los videojuegos de tiros y destrucción máxima. Nunca salen de casa sin ir bien cargados de armas cuanto más gordas mejor, y consideran que la mejor solución para cualquier problema es la que deja a dicho problema como un amasijo de carne muerta y llena de agujeros humeantes. Suelen alquilar sus servicios como mercenarios, guardaespaldas y asesinos.

Recreacionistas (Wargamian): Los recreacionistas creen que la ambientación es esencial en un juego de guerra. Por eso suelen vestirse con ropas apropiadas (es fácil ver a un recreacionista disfrazado de házar napoleónico o de cabo furriel del Afrika Korps) y "ponerse en situación" en cuanto pueden. Otros recreacionistas se especializan en la construcción y pintura de maquetas y soldaditos de plomo.

Silvanitas (Gangrol): La secta silvanita predica el regreso a los bosques y la vida salvaje en contacto con la naturaleza. Estos Gangrol evitan la ciudad siempre que pueden, y se dice que tienen fabulosos refugios campestres llenos de tesoros.

Temáticos (Wargamian): Los temáticos son los visionarios del club Wargamian. Han dejado atrás la mera estrategia militar y se concentran en la creación (sobre el tablero) de imperios comerciales, civilizaciones y mundos enteros. Algunos de estos dioses de bolsillo llegan a ser muy apreciados en la sociedad fanpírica como consejeros y senescales.

Trivialitas (Filmtruc): Los trivialitas son auténticos freakies del cine obsesionados por la acumulación de datos. Lo saben TODO de las películas, aunque no las hayan visto, desde el nombre del director hasta la talla de pie del cámara de la segunda unidad. Esta manía ha llevado a los miembros de la secta a convertirse en expertos eruditos y bibliotecarios.

El Príncipe y su corte

El fanpiro más poderoso de una ciudad recibe el nombre de Príncipe y se supone que los demás deben rendirle pleitesía y obedecer sus órdenes. Por supuesto, en una sociedad tan salvaje, violenta y brutal como la Barnacity fanpírica, la realidad impone el empleo de métodos contundentes para lograr dicha obediencia. Los métodos concretos varían de un Príncipe a otro, pero suelen incluir el chantaje, la intimidación y la violencia directa.

Por debajo del Príncipe están los consejeros, fanpiros con gran experiencia, prestigio y poder propio. El Presidente de cada club de la Camorilla forma parte de los consejeros del Príncipe, pero éste no tiene ninguna obligación con respecto a ellos. Otros consejeros importantes son el Paladín (que, en vez de aconsejar, actúa convenientemente a todo el que mande el Príncipe) y el Senescal (mano derecha del Príncipe, se ocupa de los asuntos administrativos, políticos y de organización).

El cargo de Príncipe es vitalicio, pero esto no significa gran cosa entre los fanpiros. Si otro fanpiro más poderoso, más hábil o mejor relacionado consigue derrocar al Príncipe, éste tendrá que abandonar su trono si no quiere acabar más empalado que en el chiste de la enana y el mandirugo.

Tradiciones

Como cualquier otra, la sociedad fanpírica necesita un sistema de normas para regirse. Por otro lado, la constante presión y el peligro que corren sus miembros requieren que se trate de normas prácticas, sencillas y determinantes.

Todos los fanpiros de la Camorilla acatan las llamadas Tradiciones, una serie de leyes que aseguran la convivencia más o menos pacífica. A pesar de su rechazo a la Camorilla, los Anarcoides e independientes también suelen seguirlas por razones prácticas (y para que el Paladín no les ponga las pilas).

Si un fanpiro es encontrado culpable de quebrantar las Tradiciones, el Príncipe local tiene libertad para ordenar su captura, tortura y ejecución. Pero abusar de este poder puede tener malas consecuencias, ya que varios Presidentes podrían unir sus fuerzas para acabar con el tirano.

Primera Tradición:

Respeto

No atacas a otro Hermano ni te apropias de su material.

Segunda Tradición:

Obediencia

Seguirás los dictados de tu Príncipe.

Tercera Tradición:

Secreto

No revelarás tu condición de fanpiro a los humanos.

Cuarta Tradición:

Frente Común

Todos los fanpiros compartimos una lucha, y el Papa Alejo es nuestro enemigo.

Glosario

Aficionado: Nombre que dan los fanpiros a sus aliados humanos, a los miembros de la Resistencia o a los fanpiros que no han pasado el Trancazo. Puede ser despectivo o no.

Azote: Fanpiro encargado de velar por el orden interno de un club.

Convención: Asamblea local de los fanpiros de un mismo club.

Eliseo: Zona de la ciudad señalada por el Príncipe como terreno neutral. Se supone que todos los fanpiros pueden acudir libremente al Eliseo para relacionarse entre ellos pacíficamente (y dedicarse a intercambiar rumores o montar un mercado negro de cómics). Cualquier violación de las normas, actitud beligerante o numerito raro en general se considera una ofensa al Príncipe y al conjunto de la sociedad fanpírica.

Fanpbuster: Carrador de fanpiros.

Hermano: Tratamiento formal que se dan los fanpiros entre sí. Los más jóvenes e irrespetuosos usan a veces *colega* o *broder*.

Material: Nombre genérico que se aplica a todo lo que los fanpiros consumen para sobrevivir (cómics, música, películas...). Cualquier cosa prohibida o perseguida por Alejo. También se le llama a veces *mercancia*.

Novato: Fanpiro que acaba de pasar por el Trancazo y no controla todavía del todo su naturaleza fanpírica.

Paladín: Servidor del Príncipe que se dedica a asegurar que todos los fanpiros locales se porten bien. El término es de origen Gangrol.

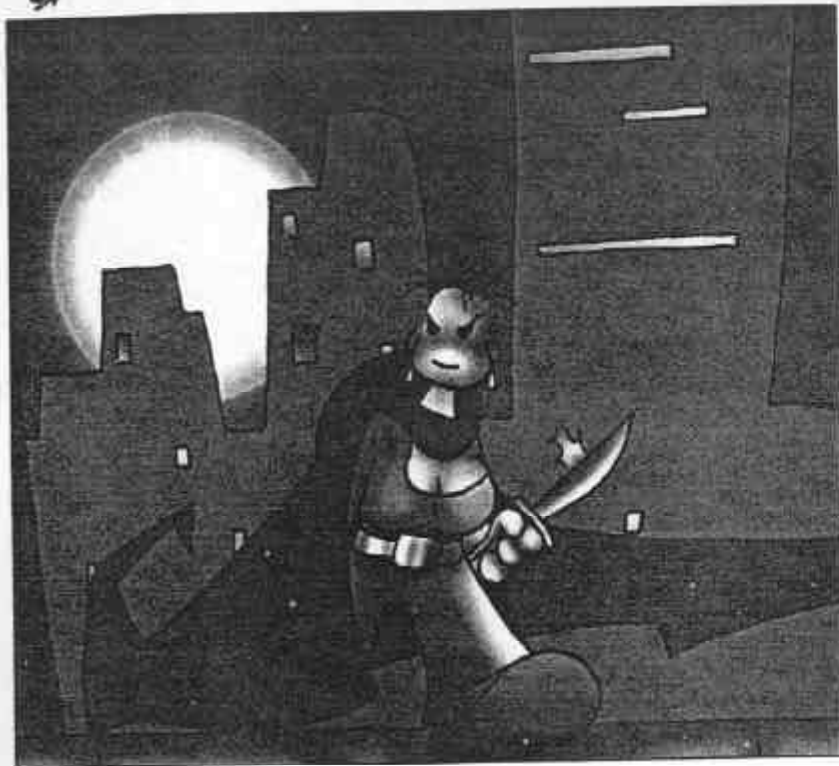
Presidente: En la Camorilla, el fanpiro más influyente y poderoso de un club.

Príncipe: En la Camorilla, el fanpiro más influyente y poderoso de una ciudad.

Senescal: Término Gangrol. Es el consejero del Príncipe que se ocupa de cuestiones administrativas.

Templo: Lugar donde se reúnen los fanpiros de un mismo club. A pesar del nombre, puede tratarse de cualquier tipo de local. Los Trekkeros llaman a sus Templos *Bases*, y los Wargamians *Cuarteles Generales*.





Tradiciones: Leyes fundamentales de la sociedad fanpírica. Todos los fanpiros se las saben de memoria.

Veterano: Fanpiro experimentado y capaz de asumir responsabilidades y vivir por su cuenta. Para entendernos, se trata de un fanpiro "mayor de edad".

Vocal: Vampiro de cierta influencia en un club.

La Blisterie

La Blisterie es la abominable práctica que consiste en consumir el Blister de otro fanpiro para hacerse con su poder.

Como ya hemos dicho antes, si un fanpiro consume un Blister ajeno, pone al máximo su puntuación de Vicio y consigue gratis un nivel en una de las Disciplinas del fanpiro blisterizado.

Los beneficios de la Blisterie se dan en cuanto el Blisterista consume el Blister de otro fanpiro. El fanpiro blisterizado entra en un Frenesi definitivo

cuando su puntuación de Vicio baja a 0 (tarda unos días) y acaba muriendo, pero si mata al Blisterista ANTES de entrar en ese Frenesi, dispone de 1d10 días adicionales para conseguir un nuevo Blister que resulte apropiado (no puede utilizar un nuevo Blister mientras el Blisterista siga vivo).

El fanpiro que pierde su Blister (temporal o permanentemente) sufre también los efectos de la Blisterie, aunque nadie lo haya consumido. En este caso, también dispone de 1d10 días para encontrar un nuevo Blister.

Hay un caso especial, y es el del fanpiro cuyo Blister está en poder de otra persona. Desde el momento en que sabe que su Blister está a buen recaudo y no ha sido destruido, este fanpiro no pierde Vicio y puede usar libremente sus Disciplinas y puntos de Coraje. Eso sí, estará a la merced de quien tenga el Blister en su poder. Muchos Príncipes usan este truquito para garantizar la fidelidad de sus súbditos.

Algunos fanpiros importantes

Justino Calcáneo, Príncipe de Barnacity



Justino Calcáneo es un caprichoso millonario que se ha convertido en el Príncipe de la ciudad gracias a sus influencias y su fabulosa fortuna. Es, entre otras cosas, el dueño de una imprenta clandestina que publica juegos de rol mal escritos,

mal ilustrados y mal maquetados, pero que tienen un (incomprensible) éxito entre las necesitadas hordas de adictos. Los Rolcador le adoran, especialmente los más pijos y retardados. Su mayor triunfo de los últimos tiempos ha sido la hazaña política de forzar al club Gangrol a abandonar la Camorrilla (Justino odia y desprecia a los Gangrol a causa de un trauma infantil, y hará cuanto esté en su mano por amargarles el día).

Club: Rolcador.

Blister: Colección de dados color fuego marcado con dibujitos de rosas negras entre los números.

Rasgos: Brío 7, Caelus 5, Encanto 8, Maña 4, Seso 8.

Rasgos secundarios: Iniciativa 6, Resistencia 29, Puntos de Coraje 7, Vicio 15.

Habilidades Naturales: Alerta 12, Armas Blancas 12, Atletismo 9, Educación 15, Esquivar 10, Lanzar 8, Mecánica 7, Mentir 14, Pelea 8, Sigilo 10.

Habilidades Adquiridas: Administración 12, Armas de Fuego 10, Artes Plásticas 4, Comercio 12, Conocimiento de Zona (Barnacity turística) 13, Conocimiento de Zona (distrito financiero) 15, Contactos (políticos) 13, Culturilla (juegos de rol) 12, Documentación 10, Estilo 15, Intimidación 12, Labia 15, Mando 15, Psicología 11, Recursos 18, Seducción 14.

Beneficios: Enchufe, Fanzine Clandestino (editorial "Babo Blanco" de la que es amo y señor), Ludoteca.

Problemas: Nemesis (club Gangrol), Presumido.

Disciplinas: Celeridad 2, Dirección 3, Fanpex 3, Fortaleza 2, Potencia 1, Presencia 3.

Armas: Busión estoque, cómo no.

Mike Bullshit, Paladin de Barnacity

A pesar de su club y su aspecto de rebelde, el peligroso Mike Bullshit es uno de los más leales servidores del Príncipe. Nadie sabe por qué, pero Mike cumple a rajatabla todas las órdenes de Justino. Sus antiguos compañeros le



odian y desprecian a partes iguales, y el Paladin suele dedicar gran parte de su tiempo libre a limpiar los escupitajos de su molona gabardina de cuero (el resto lo pasa practicando con sus armas y machucando por igual a tropas de Alejo y fanpiros respondones).

Nadie lo sabe, pero la razón de que Mike sirva al Príncipe es que éste tiene su Blister a buen recaudo. Si alguien pudiese recuperarlo, Mike le estaría eternamente agradecido.

Club: Rollah.

Blister: "El último Czarnioto", mini serie de Lobo con manchas de vómito del mismísimo Sancio Bilety (actualmente en poder de Justino Calcáneo).

Rasgos: Brío 9, Caelus 10, Encanto 5, Maña 8, Seso 7.

Rasgos secundarios: Iniciativa 7, Resistencia 48, Puntos de Coraje 9, Vicio 15.

Habilidades Naturales: Alerta 15, Armas Blancas 14, Atletismo 15, Educación 10, Esquivar 14, Lanzar 15, Mecánica 12, Mentir 10, Pelea 18, Sigilo 15.

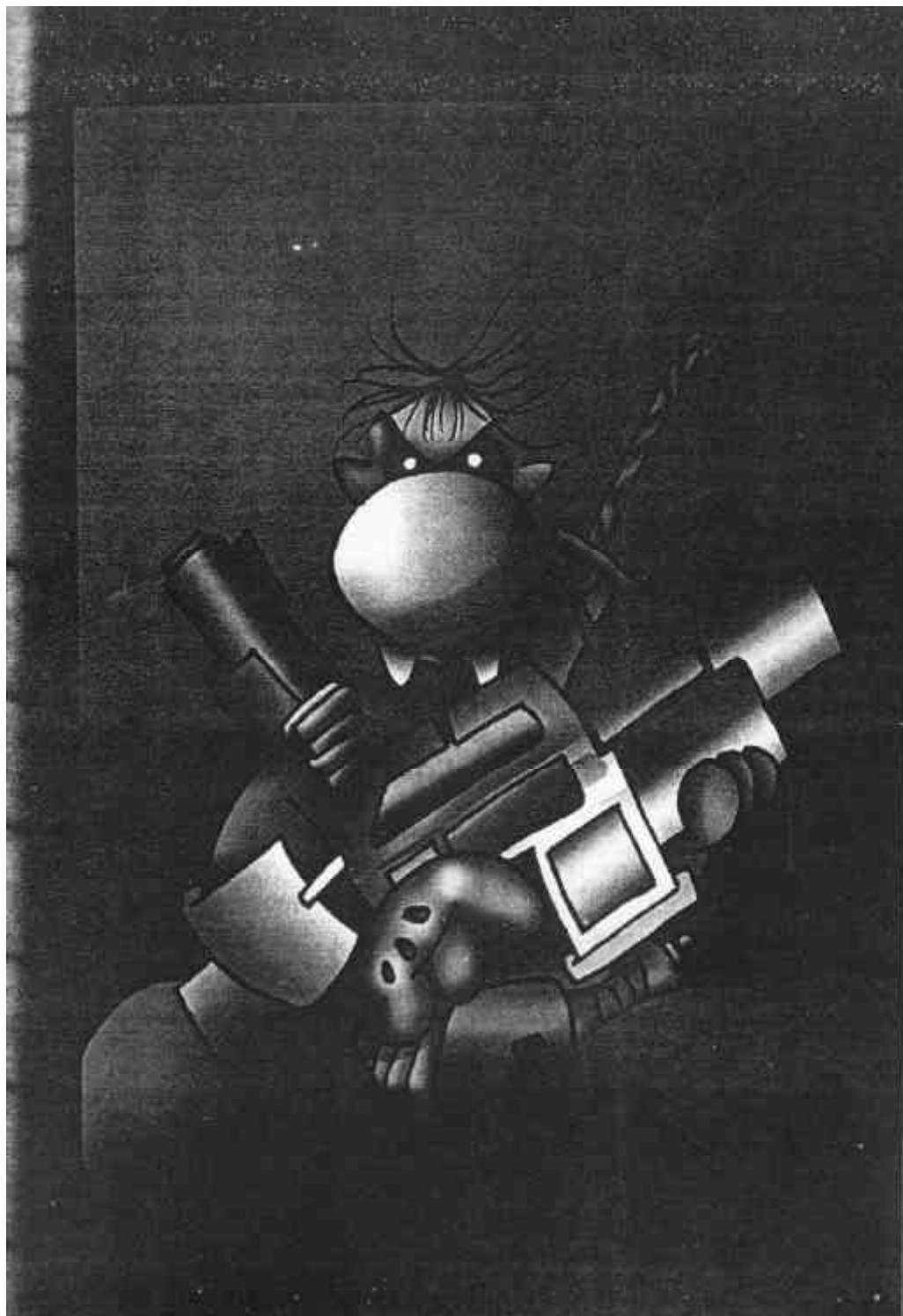
Habilidades Adquiridas: Armas de Apoyo 12, Armas de Fuego 16, Callejeo 14, Conducir (coche) 12, Conducir (guagua) 12, Conducir (moto) 15, Conocimiento de Zona (bajos fondos) 14, Culturilla (rock satánico) 13, Estrategia 13, Explosivos 14, Interrogar 12, Intimidación 16, Labia 8, Mando 15, Recursos 10.

Beneficios: Arma Letal (katana +3), Pelotas de Acero.

Problemas: Código de Honor (haber cumplido las Tradiciones y servir a Justino), Controlado.

Disciplinas: Celeridad 3, Dirección 1, Fortaleza 2, Potencia 3, Presencia 2.

Armas: Muchas y muy gordas.



APÉNDICE: ALGUIEN CAYÓ SOBRE EL NIDO DEL CUCO

Esta aventura introductoria está pensada para ayudarte a entender el sistema de reglas de **Fanpiro** y para que los PJs se introduzcan en el mundo del juego. La primera parte es un prólogo ideado para que los PJs se conozcan y entren en materia rápidamente. Si quieres, puedes prescindir de ella (es sólo más violencia sin sentido) y empezar la aventura de alguna otra forma más adecuada para tu grupo.

Primera parte: Mercadotecnia Revaticana

El Bazar Clandestino de Barnacity es un popular centro de reunión de los fanpiros locales. Allí pueden dedicarse a comprar y vender material prohibido, intercambiar información y hacer traspiches varios. El Bazar no tiene ubicación fija, sino que se instala cada jueves por la noche en un nuevo lugar de la ciudad, en plan mercadillo ambulante. Esta vez se celebra en un solar a las afueras de Barnacity, en medio de una serie de edificios abandonados y a medio acabar.

La aventura comienza cuando los PJs están dando un paseo por allí. Ni siquiera es necesario que se conozcan entre sí: simplemente han acudido al Bazar para echar un vistazo y adquirir algo de mercancía. Deja que circulen un ratito por entre los puestos y hagan algunas tiradas de Comercio y Cultura. Por cierto: el Bazar Clandestino se consi-

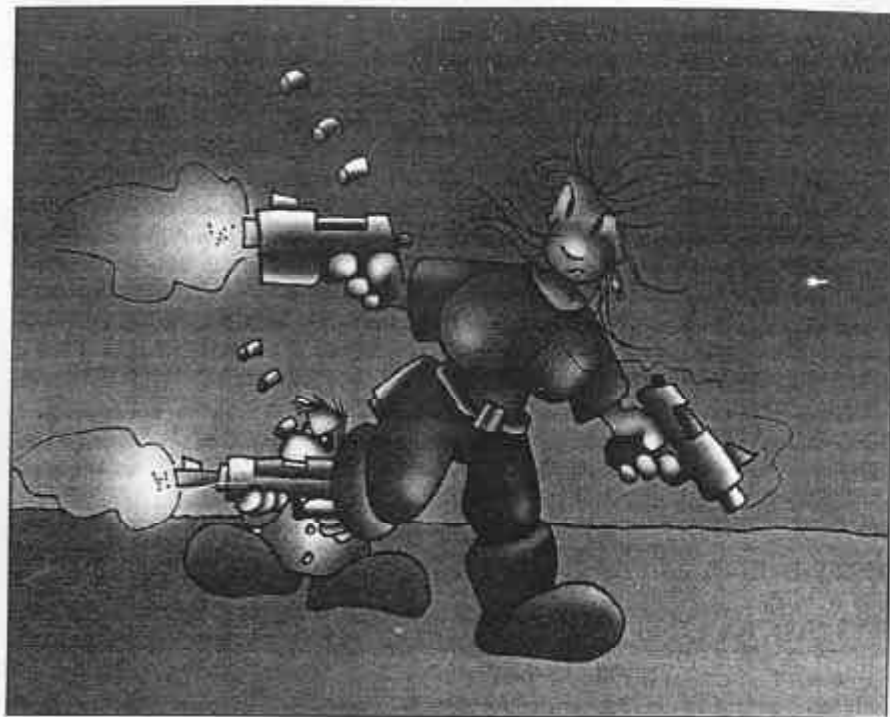
dem parte del Eliseo, y por tanto está prohibido mangar cosas, cargarse a otros fanpiros o usar las Disciplinas con fines poco éticos (trata de usar Dirección sobre los vendedores).

De pronto, la tranquila situación cambia radicalmente cuando un escuadrón (o dos, tú mismo) de Cazadores de la Fanquisición irrumpe en el Bazar, descargando sus armas contra la multitud. Varios de los presentes devuelven los disparos, y todo se convierte en un caos en cuestión de segundos. En el momento del ataque, todos los PJs están casualmente en el mismo puesto del Bazar. No dejes reflexionar a los jugadores: diles que ha empezado un tiroteo y que deben empezar a tomar decisiones YA.

Qué hacer en el tiroteo

A) Apuntarse a la fiesta y ponerse a pegar tiros: Deja que el PJ se divierta un par de asaltos, y después que los Fanquisidores le elijan como blanco. Por muchos enemigos que tumbe, siempre habrá más, y si no huye acabarán usando sus pelotas de polvera. El jugador deberá volver al apartado "Creación rápida y fácil de PJs fanpiros" del Capítulo Dos.

B) Ponerse a cubierto: Esta opción es un poco menos mala, al ser los demás clientes del Bazar los encargados de parar las balas de la Fanquisición. Deja que los jugadores piensen un poco su siguiente movimiento mientras los Cazadores eliminan a todo el mundo. Si no han tomado una decisión antes de un par de minutos de tiempo real, pasa a A).



C) Buscar una salida: Una tirada de Estrategia (modificador +3) permitirá comprender que es imposible rechazar el ataque de los Fanquisidores, y que los fanquitos del Bazar no podrán contenerlos durante mucho tiempo, así que se impone la huida. Pide tiradas de Alerta a los jugadores: quien pade la suya, verá que es posible huir por un agujero en la tapia del solar. Para llegar hasta allí corriendo, los PJs tendrán que conseguir una Ventaja mínima de 10 en sus tiradas de Atletismo. No es necesario que lo consigan en una sola tirada (es posible acumular las Ventajas de varios hasta llegar a 10), pero cada suceso después del primero, un Fanquisidor disparará su rifle de asalto contra el PJ. Por supuesto, también es posible usar las Disciplinas para salir del lío.

Una vez fuera del solar, los PJs se encontrarán ante un coche patrulla de la policía de Barnacity y un par de agentes apuntándose con sus pistolas. Estos dos policías son unos pardillos que han oído el jaleo al pasar por las inmediaciones y se han acercado para ver qué pasa. Lo mejor será ocuparse de ellos de forma rápida y eficaz y coger su coche para salir zumbando de allí.

Persecución

La escena del Bazar Clandestino arábani probablemente con los PJs a bordo de un coche patrulla robado, limándose las heridas y huyendo a toda velocidad de los Cazadores de la Fanquición. Prolonga la cosa un poco más y deja que todo el mundo tenga una oportunidad de hacerse (conduciendo el coche, disparando a los perseguidores o haciendo cualquier otra llamada que se les ocurra) antes de comunicar a los jugadores que el depósito de gasolina está bajo mínimos: un par de cientos de metros después, el motor hace "puf puf" y se detiene.

Acorralados

Si los PJs salen del vehículo para huir a pie, acabarán metiéndose por un callejón sin salida. Otra posibilidad es que se queden junto al coche para hacer frente a los Fanquisidores. En cualquier caso, estarán acorralados y ante un pelotón de Cazadores de la Fe armados hasta los dientes. Deja que preparen su defensa...

Cuando aparecen los Fanquisidores, alguien más entra en escena: se trata de Mike Bullshit, el Paladín

del Príncipe. Mike usará un lanzagranadas para salvar al enemigo, y luego sus uzis y su katana para decir adiós a los que hayan sobrevivido al saldo.

Cualquier PJ de los clubes Bullshit o Roleador reconocerá al Paladín, sobre todo cuando Mike se acerque a ellos y, tras echarles un vistazo, diga: "Vale, tendréis que venir conmigo. El Príncipe necesita a unos cuantos fanquitos para un trabajo... y creo que me debéis un favor". Los PJs pueden negarse, por supuesto, pero ya han visto cómo los gasta Mike.

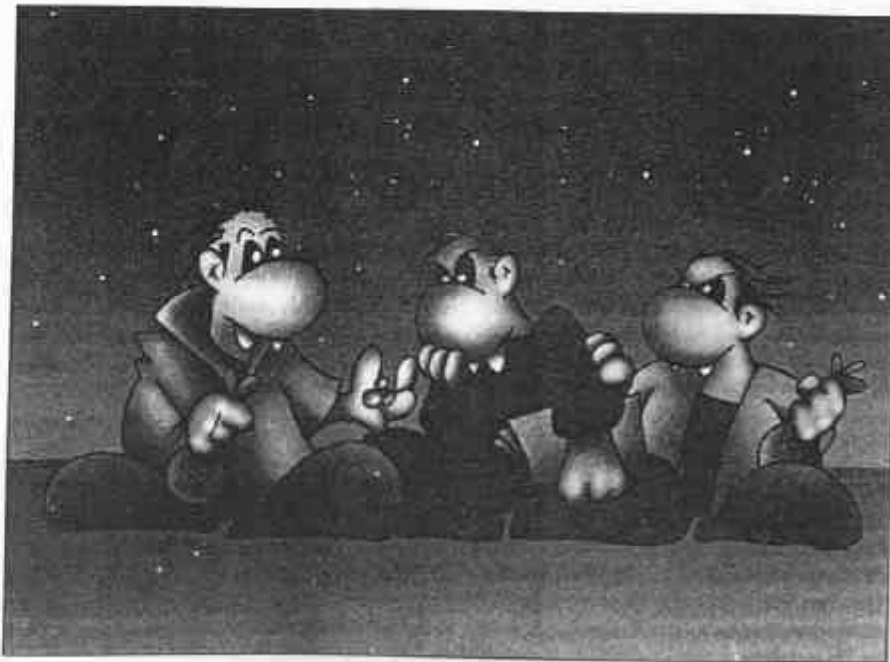
Segunda parte: Algunos hombres memos En casa del Príncipe

Los PJs son conducidos por Mike Bullshit hasta un lujoso ático en uno de los pasadizos más altos del centro de Barnacity. El Príncipe Justino está celebrando una pequeña fiesta para los miembros de su club, y Mike tiene órdenes de hacer que los PJs esperen en un saloncito aparte.

En realidad, la fiesta de Justino es el acto de presentación de su nueva línea clandestina de juegos de rol "Teatro de la Peste", una serie de regla-

mentos para partidas en vivo. Los PJs que pertenecían al club Roleador recibirán un ejemplar promocional (sólo uno para todos, que Justino no se ha hecho millonario regalando libritos).

Al cabo de un rato, Justino entra en la habitación saludando a los PJs (más fríamente a los Fanferos, y sobre todo a los Gangros). Tras las formalidades, explica a todos por qué están allí: necesita que un grupo de fanquitos se infiltre en la clínica de desintoxicación del doctor Hinojosa para descubrir en qué consiste su milagroso tratamiento contra el fanquismo. Según parece, el doctor Hinojosa, prestigioso psiquiatra, ha conseguido curar de su enfermedad a varios "aficionados" (es decir, fanquitos que no han pasado el Trancazo). El Príncipe quiere saber cómo es exactamente la cura y si tiene efecto sobre los fanquitos verdaderos, y ha decidido que la mejor forma de averiguarlo será hacer que alguno de sus súbditos se someta al tratamiento. El plan es que uno o dos de los PJs ingresen en la clínica con nombre falso mientras los demás hacen un seguimiento con cámaras y micrófonos en plan "Gran Hermano". Por supuesto, se ofrece a suministrar a los PJs todo el equipo y material que necesiten, identidades falsas incluidas.



"Ah, por cierto" dice antes de despedirse. "Puede que ya haya algún fanpiro desintoxicándose en la clínica de Hinojosa. Si es así, quiero que os enteréis de quién es y por qué quiere volver a ser humano".

El asesinato de Estanislao

Todos los Gangrol recuerdan con dolor a su difunto Presidente Estanislao Dragontrance, muerto en acto de servicio junto a otros miembros del club mientras exploraba las alcantarillas de Barnacity. Lo que muchos no saben es que la emboscada que acabó con ellos fue organizada por el cabronete de Justino, que quería eliminar a la competencia. Sólo Margarita Hitman, Azote del club, consiguió escapar con vida: malherida y traumatizada, huyó a los bosques, llegando a duras penas a la clínica del doctor Hinojosa. Hinojosa la recibió como un regalo del cielo, encerrándola en una celda acolchada y probando varios tratamientos con ella para averiguar más cosas sobre el verdadero fanpirismo.

Por supuesto, Justino miente como un bellaco. Ya sabe perfectamente en qué consiste el tratamiento del doctor Hinojosa (terapia de aversión mediante electroshocks) y que es inútil en los fanpiros que han pasado el Tranceto. Lo que ocurre es que se ha enterado por sus contactos de que Hinojosa tiene reclutada en su clínica a una fanpira verdadera: cree que se trata de Margarita Hitman, y necesita confirmarlo para acabar con la única superviviente de la emboscada que organizó para acabar con los Gangrol.

Bienvenidos al Hinojosa Center

La clínica del doctor Hinojosa es un prestigioso centro de desintoxicación y adelgazamiento frecuentado por las clases altas de Barnacity y los ricos y famosos que quieren quitarse de encima unos lólofos o una adiccióncita. Está situada en el campo, a unos diez kilómetros de la ciudad.

El edificio principal alberga las habitaciones de los pacientes de pago, las salas de consulta y terapia, las dependencias del personal y los despachos y oficinas. Además hay una piscina cubierta, otra al aire libre, una sauna-solario, un establo con caballos y otras instalaciones de lujo. Los PJs que ingresen en la clínica para someter-

se a una cura de desintoxicación o algo por el estilo (ajeno al fanpirismo) se alojarán aquí. El Pabellón Especial está reservado a los casos de fanpirismo, y tiene dormitorios bastante más espumosos, celdas acolchadas y todas esas cosas. En el sótano hay una sala de electroshock, un quirófano y otras celdas acolchadas (donde está Margarita). La única puerta de entrada al sótano está cerrada con llave, y siempre hay un par de fornidos enfermeros rondando por ahí. En caso de que, durante su estancia en la clínica, algún PJ sufra una crisis (por ejemplo, un Frenesí), será reducido y encerrado en el Pabellón Especial (puede que en el mismo sótano, si Hinojosa descubre que es un fanpiro auténtico).

Las instalaciones de la clínica están rodeadas por un muro de piedra de tres metros para evitar las miradas de los curiosos. Por supuesto, suele haber fotógrafos y periodistas de la prensa rosa montando guardia junto a la puerta por si aparece algún famosillo, así que nadie se extrañará de que los fanpiros que no hayan ingresado en la clínica se paseen por los alrededores con cámaras y prismáticos.

Los edificios del centro de desintoxicación tienen alarmas contra los intrusos (no demasiado sofisticadas, pero para eludirlas habrá que pasar alguna tirada de Seguridad). En el Pabellón Especial no sólo hay alarmas, sino también unas cuantas cámaras de seguridad: en una de las salas del pabellón hay siempre un enfermero de guardia observando los monitores.

El secreto del doctor Hinojosa

El doctor Hinojosa es un reconocido psiquiatra que se ha hecho rico gracias a sus revolucionarios tratamientos, que incluyen sesiones de terapia de grupo, hipnosis, electroshock y generosas dosis de droga. Pero también es un psicópata bastante sórdido y retorcido que disfruta torturando a sus pacientes más indefensos. Hace algún tiempo que se interesó por el fenómeno del fanpirismo (de hecho, mantiene correspondencia sobre el tema con algunos miembros del PAF y del Estrañum), y ha desarrollado un tratamiento para las fases iniciales de la enfermedad. En realidad, su "cura" es más o menos el equivalente a una lobotomía frontal.



Lo que nadie sabe es que sus estudios y el manejo de material infectado han convertido al doctor en un fanpiro. Hinojosa está decidido a encontrar una cura aunque tenga que viviseccionar a todos los fanpiros de Barnacity.

Deja que los PJs pasen unos cuantos días disfrutando de las instalaciones del centro, yendo a terapia y relacionándose con los demás pacientes. Por supuesto, en la clínica no es fácil encontrar material prohibido con el que calmar su adicción, así que tendrán que saltar el muro por las noches para buscarlo por su cuenta (o recoger el que les hayan preparado sus compañeros).

Por su parte, los fanpiros que están en el exterior pueden dedicarse a investigar al doctor Hinojosa: si alguien consigue una Ventaja mínima de 2 en alguna tirada de Contactos (Alta Sociedad o Científicos), podrá enterarse de los antecedentes del doctor y de que sus éxitos se basan en el uso de drogas y las terapias agresivas que dejan al paciente con la actividad cerebral de un ficus. Un resultado de Alarde en la tirada permitirá descubrir que Hinojosa tiene muy buenos contactos en el Revaticano, lo que facilita sus actividades.

En el Pabellón Especial

Tarde o temprano (y cuando se hayan tratado de terapias de grupo, tests de manichitas y psicodramas varios), los PJs ingresados en la clínica decidirán curiosear en el Pabellón Principal. Por la noche sólo hay un par de enfermeros, pero las habitaciones y celdas están cerradas con llave, y todas las ventanas tienen rejas. Los jugadores tendrán que ingenárselas para entrar (fingiendo un ataque de fanpirismo, usando sus Disciplinas de forma creativa, o de alguna otra manera que se les ocurra).

Una vez dentro del pabellón, salir de su celda será relativamente fácil (dirigiendo a un enfermero o haciendo algo por el estilo). Para entrar en el sótano, hay que abrir una puerta con una cerradura electrónica introduciendo una tarjeta especial: el doctor lleva su tarjeta siempre encima, y hay una copia en la sala de monitores del pabellón. Para abrir sin la tarjeta hay que pasar una tirada de Seguridad o Tecnología con una Ventaja mínima de 5 (un Trekkete que tenga el Nivel Dos de la Sendra del Cyberpunk también puede ser útil en este punto).

El doctor mantiene a Margarita encerrada en una celda acolchada del sótano: los sucesivos traumas y el síndrome de abstinencia (Hinojosa

solo le da un cuaderno de historietas de Nariño cada tres días) han vuelto loca a la Gangrol, y se dedica a correr con su camisa de fuerza de un lado u otro de su celda (hay que pasar una tirada de Alerta -3 para oír sus gritos y los golpes contra las paredes). Para abrir la celda hay que usar la llave maestra que tienen los enfermeros o reventar la cerradura de un tiro o una pasada. Si quieres meter algún PJ más, puedes aprovechar la ocasión decidiendo que Hinojosa tenía algún otro fanpiro encerrado en el sótano. Los PJs que hayan sido reducidos por los enfermeros también estarán aquí, cada uno en su celda y con su camisa de fuerza.

Manejando a Margarita

Cualquier Gangrol que vea a la fanpiro de la celda acolchada se dará cuenta de que es Margarita Hitman, la antigua Azote del club, dada por muestra junto a Estanislao Dragotrance. Margarita está absolutamente desquiciada, y los PJs no podrán tranquilizarla por el momento, así que quitarle la camisa de fuerza no será una idea especialmente buena. Si lo hacen, la Gangrol saldrá a la carrera del pabellón, víctima del Frenesí y decidida a matar a Hinojosa y todo el que se cruce en su camino. La mejor opción es dejar a la Gangrol con la camisa puesta y arrastrarla fuera del centro. Si Margarita queda libre de alguna forma, no atenderá a razones y se negará a acompañar a los PJs mientras el doctor siga vivo.

Aparte de las celdas acolchadas, los fanpiros que exploren el sótano del pabellón encontrarán una sala con un equipo de electroshock, un quirófano (quien pase una tirada de Medicina comprenderá que el instrumental es el usado para practicar lobotomías) y un armario con todo tipo de drogas, tranquilizantes y psicotrópicos (así como una pistola de dardos tranquilizantes). También hay un pequeño despacho, utilizado por Hinojosa como sala de trabajo, en el que podrán encontrar el diario del doctor, una verdadera confesión de su parte y letra de todos los salvajes experimentos realizados para estudiar y tratar el fanatismo. Quien lo lea descubrirá además que Hinojosa se ha convertido a su vez en un fanpiro, y que la fanpiro encerrada en la celda es efectivamente Margarita Hitman.

Si Margarita se libera, desatirá el caos en la clínica. Por suerte, Hinojosa no se encuentra allí en

ese momento (está en Barnacity buscando cintas de vídeo gore). Los PJs que quieran llevarse la tendrán que reducirlo por la fuerza (mala idea), o usando el taser de algún enfermero o la pistola tranquilizante del sótano.

Epilogo

Si los PJs llevan a Margarita con los miembros del club Gangrol, contarán con la gratitud del nuevo Presidente Fizbáñez (y de la propia Margarita cuando se recupere). Eso sí, más vale que el Príncipe no se entere, porque los PJs pasarán a ser blanco de sus iras. En caso de que Margarita sea entregada al Príncipe, será éste el que se lo agradezca y Fizbáñez el que agite el mosquito.

Si entregan el diario del doctor Hinojosa al Príncipe, éste tendrá que reconocer que han cumplido la misión encomendada (aunque lo que le interesaba era otra cosa), y recompensar adecuadamente a los PJs.

En cuanto al doctor, acabará pasando a la claudis-tinidad y uniéndose al Sabadete para convertirse en jurado enemigo de los PJs si llega a descubrir su implicación en el asunto.

PNJs

Doctor Asdrúbal Hinojosa, psiquiatra psicópata

Club: Filmtre

Blister: Cinta de vídeo que recopila los mejores, más vomitivos y pútridos momentos de la filmografía de Jörg Buttgerit.

Rasgos: Brío 8, Cachas 6, Encanto 8, Maña 5, Sexo 10.

Rasgos secundarios: Iniciativa 7, Resistencia 34, Puntos de Coraje 8, Vicio 15.

Habilidades Naturales: Alerta 14, Armas Blancas 14, Atletismo 12, Educación 18, Esquivar 10, Lanzar 10, Mecánica 8, Mentir 15, Pelea 12, Sigilo 15.

Habilidades Adquiridas: Ciencias/Letras (psiquiatría) 17, Conducir (coche) 13, Contactos (Alta Sociedad) 15, Contactos (Médicos) 13, Culturilla (cine gore) 15, Culturilla (gastronomía) 18, Estilo 15, Interrogar 15, Intimidar 12, Labia 18, Mundo 14, Recursos 16.

Beneficios: Enchufe.

Problemas: Patanota, Presumido.

Disciplinas: Dirección 1, Fortaleza 2, Presencia 4.

Armas: Biturá, lo que pille.

Margarita Hitman, antigua Azote Gangrol, ahora paciente forzosa del doctor

Club: Gangrol

Blister: Troll de peluche (conservado por Fizbáñez en su refugio).

Rasgos: Brío 9, Cachas 8, Encanto 5, Maña 9, Sexo 6.

Rasgos secundarios: Iniciativa 7, Resistencia 42, Puntos de Coraje 9, Vicio 15 (reducido a 2).

Habilidades Naturales: Alerta 15, Armas Blancas 15, Atletismo 16, Educación 13, Esquivar 15, Lanzar 13, Mecánica 10, Mentir 8, Pelea 15, Sigilo 15.

Habilidades Adquiridas: Arco 12, Conocimiento de Zona (bosques cercanos a Barnacity) 15, Contactos (Resistencia) 13, Culturilla (juegos de rol) 14, Mando 12, Supervivencia 15, Trato con Animales 16.

Ventajas: Pelotas de Acero.

Problemas: Némesis (Príncipe Justino).
Disciplinas: Bichano 3, Camuflaje 1, Celeridad 1, Fortaleza 5, Goblean 3, Potencia 1.
Armas: En este momento ninguna, pero su favorita es el espadón.

Tipico enfermero del Hinojosa Center

Rasgos: Brío 7, Cachas 8, Encanto 4, Maña 7, Sexo 5.

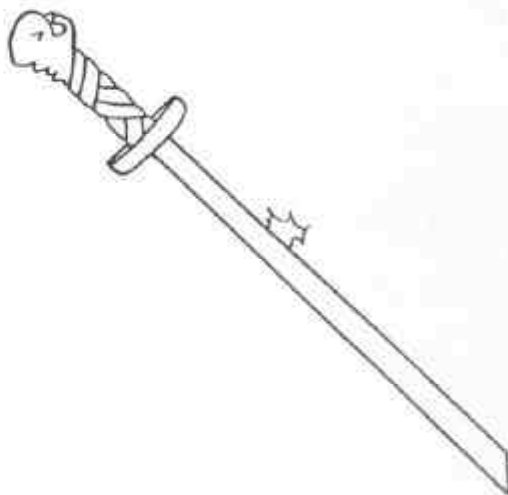
Rasgos secundarios: Iniciativa 6, Resistencia 38.
Habilidades Naturales: Alerta 12, Armas Blancas 13, Atletismo 12, Educación 8, Esquivar 12, Lanzar 10, Mecánica 12, Mentir 8, Pelea 15, Sigilo 12.

Habilidades Adquiridas: Armas de Fuego 12, Psicología 8, Seguridad 10, Tecnología 12.

Problemas: Código de Honor (normas de la clínica), Controlado (por el doctor Hinojosa).

Armas: Porta taser.

Puedes encontrar sus fichas de Justino, Mike Bullshit y los Fanquidadores, en el Capítulo Cinco.



Un Juego Narrativo de Horror Personal,
Espanto Íntimo y Humor Colectivizado

Nadie me controla. Ningún hombre,
ningún Fanhunter, ningún Veterano. Y
tampoco ningún Papa. ¿Qué es la
madurez para los que son inmortales?
¿Qué es el poder de Dick para los que
desafían a Alejo? ¿Qué es la basura para
los que se alimentan del vicio? Llama a
tu detestable jauría de Macutes. Ya
veremos a quién arrastro gritando al
Infierno conmigo.

— Don Gustavo, "El Espanto Incognoscible"

Fanpiro
El Juego de Rol Narrativo y
Punkdeprimente
De venta en las mejores farmacias

Nunca bebo... sangre



Fanpiro - FF1001

ISBN- 84-8421-428-1



9 788484 214281

