

El Peluche

<http://www.spqrol.com/archivo/viewtopic.php?pid=32720#p32720>



Antes de empezar.

Elegir a uno de vosotros para que haga de Director. Puede ser el mayor, el que mas tiempo lleve jugando a rol, o simplemente el que tenga mas ganas.



El resto pensar en vuestros juguetes favoritos y crear los Protagonistas con eso en mente. Utilizar como Idea: *Potente camión industrial, Coqueta enfermera robótica, Inteligente y elegante barbie, Veterano soldado de plástico, Fiel peluche de tómbola* ... Y asignarles las Habilidades que consideréis adecuadas.

Recordar que todos los otros jugadores pueden, y deben, ayudar al resto con sus Protagonistas. Dándoles ideas para crearlos, o avisando de que lo están haciendo puede estropear la diversión del resto.

Escenario.

"Recordareis ragazzos que hubo un tiempo en que necesitasteis de la ayuda de la Famiglia. En ese momento no tuvisteis que preocuparos de nada. Repuestos, pilas, un nuevo lugar donde vivir... se os dio lo que pedisteis sin preguntar, solo por los lazos que nos unen. Ha llegado el momento de que vosotros también podáis ayudar a la comunidad..." **Don Zao. Padrino de la Famiglia.**

La vida de los juguetes es dura, como guardianes y protectores de los niños el tiempo que pueden dedicar a si mismos es limitado. Y el peligro de ser abandonados u olvidados siempre esta presente. Por fortuna algunos de los mas sabios y ancianos entre ellos, veteranos guardianes de varias generaciones, han formado *sociedades de ayuda mutua*. Que asisten a aquellos en apuros y coordinan los talentos de sus miembros.

Escenas.

-Acto I: La boda de Barbie Zao

Durante la boda de su hija Barbie D. Zao, un orondo oso de peluche con rostro amable y voz algo ronca, les pide que *-Como miembros fiables de la Famiglia. Gente en la que realmente se puede confiar.* Se encarguen de realizar un intercambio esa noche con *la triada* de juguetes orientales.

Los jugadores deben encontrarse con sus interlocutores en el aparcamiento de una hamburguesería. Entregar un cargamento de botones y recibir a cambio otro de pilas.

-Acto II: Intercambio en la Hamburguesería

El aparcamiento estará desierto apenas si iluminado por la vacilante luz de las farolas. Los restos de una noche de Sábado son omnipresentes: envoltorios de comida rápida se entremezclan con las botellas de alcohol y vasos de plástico del *botellón*. La desconfianza entre ambas partes es evidente pero ambas parecen traer aquello que han prometido.

En ese momento, anunciado por una fanfarria y el oportuno destello de las farolas, hará su aparición ***el BullFigthing*** un toro vestido de matador armado con estoque y banderillas. Escoltado por un

grupo de soldados de plástico. De forma espectacular y acrobática, pero evitando caballerosamente a *las damas*, se enfrentara a los protagonistas mientras su secuaces huyen con el botín.

-Acto III: Vendetta!!

Seguro de una traición por parte de *la Triada D. Zao* les ordenara conseguir el valioso cargamento de pilas. **Piedra**, el gato dorado *padrino* de los juguetes orientales, sin duda intentara ponerlo a salvo esa misma noche en uno de los almacenes cercanos al restaurante. Si son rápidos podrán interceptarlo.

Conclusión.

Acto +16: El amargo sabor de la traición

Si los jugadores son lo bastante maduros para asumirlo considera incluir esta escena. Cuando retornan victoriosos con las valiosas pilas descubren al Bullfigthing saliendo de la mansión Zao. En realidad trabajaba para Zao, que los ha utilizado para quedarse tanto con las pilas como con los botones.

Aunque en caso de enfrentamiento el noble toro protegerá a su padrino con mayor fiereza que en su primer enfrentamiento. Los Protagonistas quizás puedan apelar a su sentido del honor para que cambie de bando. O puede que simplemente acepten cerrar la boca a cambio de una generosa recompensa.