

BOHUCRA P

2^a
Edición



El Juego
de Rol

Piltrufantemente Piltrufero



PILTRUFOS

El Juego de Rol

Piltrufantemente Piltrufero



MICHEL & SURREAL ALIEN GORE GAMES
COMPAN Y VINO & CO. COGUAWA

Bajo el mecenazgo y auspicio de la
Sociedad de Exploración del Averno.



Jorge Martinez Etchegoyen es el promotor y desarrollador
de este grandioso reglamento.

Michel del Averno y Carlos Surreal le ayudaron
a rellenar las otras 70 páginas.

Olaya Valle ha ilustrado con fenomenal maestría
las ideas de los autores.

La dirección artística y el color de portada corrieron
a cargo de Carlos Surreal.

Diego González "MaERcS" ha recopilado
toda la información y ha compuesto el bello libro
que hoy sostienes abierto en tus manos.

Ángel de la Torre "Gelu" y David M. Cabal "Delfar"
corrigieron con gran corrección.

(Si aparece alguna falta no será por su culpa, seguro.)

AGRADECIMIENTOS:

A todos los roleros de la Federación Asturiana Diengu y a los de Acrom y Averno en particular. A toda la peña que en las V CLN (Vitoria) vio nacer este juego. En especial a Agrandalz, Glaucón, Pablón, Irache, Josean y compañía por presionar para que apareciera esta segunda edición. Y por último a los 24 jugadores de Piltrufos en las VI CLN (Ponferrada) que vencieron al sueño en la partida más multitudinaria que se recuerde. Los de la motosierra ya pueden apagarla.

Se autoriza a cualquier persona para
fotocopiar la página 73 de este libro.

Piltrufíndice

Introducción	7
Personajes	9
Sistema de Juego	11
Habilidades	11
Niveles de Salud	16
Puntos de Piltrufa	17
Puntos de Experiencia	17
Normas	18
Acceso Restringido; sólo Papá Piltrufo	21
En un bello país	21
Jugadores No Piltrufantes	22
Equipo Vario	25
Combate	25
Formas de Piltrufar	27
Modo Pitufos	27
Modo Piltrufante	28
Modo "Piltrufos: El Lado Oscuro" ...	29
Ideas para aventuras	33
Bella y Bestia sooonn	39
Los Piltrunnies	47
Piltrufo Elliot (¡Quiero Bailar!)	59
Hoja de Jugador Piltrufero	73





Introducción



Los Piltrufos... Qué podríamos decir de los Piltrufos?

Los Piltrufos son unos enanos azules que... bueno, vamos a ahorrarnos todas estas tonterías y vamos al grano, yo ahorraré tiempo y tú dinero (y el autor ahorrará... no sé).

A ver, los Piltrufos es un juego de rol, aquí nuevamente no escatimaremos en soslayar la corrección. Si no sabes lo que es un juego de rol, dos piedras. En este caso ni siquiera el autor tiene interés en extenderse. Por cierto, quien te habla es el Redactor. Procura no confundirnos nunca, por la

calle y eso, porque nos llevamos mal.^{1 2}

Ha aparecido, al fin, el que todos soñábamos, el juego de rol de los Piltrufos. Está basado en las excitantes y siempre arriesgadas³ aventuras que estos viven día a día.

Pulular por el bosque toreando en bolas escarabajos a la luz de la Luna⁴, vivir felices recogiendo zarparrillas, huir de Guarjamel y su gato Azrael⁵, y acabar siempre bien las aventuras sin posibilidad de corrupción ni muerte, y con suerte robarle un beso, o lo que se tercié, a Piltrufina (qué potito... snif, snif).

1. [Nota del Redactor.] Para ser exactos es el autor el que se lleva mal conmigo porque dice que no respeto sus textos originales.

2. [Nota del Editor.] El autor ha insistido en aclarar lo siguiente: "¡¡Anda, envidioso!! Vete por ahí..."

3. [N. del R.] ¿?

4. [N del. E.] Ya, es mentira, pero vende más.

5. [Nota del Autor] Azrael es un nombre bíblico, si está patentado que me corten los guibos (bueno, ¡mejor no!).







Como bien sabréis, los Piltrufos no eran muy diferentes entre sí, salvo por una destreza particular que les daba nombre. Por tanto a cada JP (No, ¡joer!, significa: Jugador Piltrufero) le corresponderá un Piltrufo con su respectiva habilidad especial, el cual le tocará...
...tirando en la tabla de la página siguiente (qué te creías?). Si a un JP le toca el mismo Piltrufo que a otro, repetirá la tirada; si vuelve a

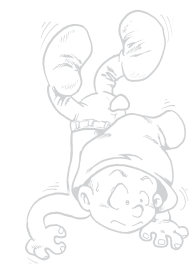
Personajes

pasar repite la tirada y le dais todos una colleja; si se sigue repitiendo, le seguís dando; etc...

¿Que no sabes como se lanza 1d30?, Joer macho, lo tuyo no tiene cura, pues ya verás cómo te las apañas, porque nosotros no pensamos decírtelo, y no, no devolvemos el dinero.

Alguno se preguntará: ¿Y Papá Piltrufo?, Pues bien, en este juego no hay Dj, ni máster, ni ná... , eso no significa que Piltrufos sea un juego anárquico y sin control en el que se permite todo, no, por supuesto que no, ¿¿Creíais que dejaríamos a Piltrufina en vuestras





asquerosas manos azules?? una dictadura! ¡¡¡Noooo!!!).⁶

El que se encarga de interpretar los designios de la naturaleza, así como las reglas del juego, será Papá Piltrufo; será el que mande, como corresponde, sobre los demás Piltrufos (¡¿Cómo?! ¡He descubiertó que la sociedad Piltrufa es

Si el que representa a Papá Piltrufo se pone un capuchón rojo o se tiñe el pelo le dará más ambiente al juego, y lo mismo si se ponen los JPs unos de color blanco.⁷

6. [N del R] No queremos entrar a valorar la realidad de la sociedad piltrufa, nos abstendremos de emitir juicios de valor sobre la conveniencia o no del régimen papá-pitufal.

7. [N del R] Al acabar la partida mejor que os lo quitéis, que sino pareceréis tan estúpidos como el autor de este juego. Luego os miran mal por la calle y nos echan la culpa...



Tabla de Elección de Piltrufo					
Tira 1130					
1	Piltrufina	(Femineidad)	16	Granjero	(Granja)
2	Tontín	(Hacer tonterías)	17	Piltrufo Niño	(Ser Niño)
3	Explorador	(Cartografía)	18	Piltrufo Niña	(Ser Niña)
4	Fortachón	(Fuerza)	19	Médico	(Diagnosis)
5	Goloso	(Cocinar)	20	Minero	(Minería)
6	Sabio	(Filosofía)	21	Volador	(Aeronáutica)
7	Bromista	(Bromas)	22	Vanidoso	(Lucirse)
8	Atleta	(Atletismo)	23	Dormilón	(Dormir)
9	Rolero	(Rolear)	24	Carpintero	(Carpintería)
10	Leñador	(Hacha)	25	Forestal	(Ciencia Natural)
11	Ingeniero	(Arquitectura)	26	Psicólogo	(Psicología)
12	Gruñón	(Quejarse)	27	Salvaje	(Salvajismo)
13	Artista	(Arte)	28	Piltrufo Inventado	
14	Abuelo	(Batallitas)	29	<i>(Inventa uno pero consulta con Papá Piltrufo)</i>	
15	Abogado	(Leyes)	30		

Sistema de Juego

Además de sencillo es estúpido. En el LCDSRMD⁸ hemos desarrollado este sistema tratando de optimizar dinámicamente el entorno ameno y distendido de las partidas.⁹ Aquí va:¹⁰

Habilidades

Cuando un JP quiera que su Piltrufo realice una acción que pueda fallar ,deberá efectuar una tirada con 2d6. A la hora de ejecutar esta tirada deberá pensar cuál de sus dos tipos de habilidades va a usar: su Habilidad Especial o sus Talentos Misceláneos. La Habilidad Especial será la destreza específica que

caracteriza a ese Piltrufo, dependerá del Piltrufo que sea y será exclusiva de éste; su valor será de 5. Los Talentos Misceláneos son todas las demás acciones, es decir, que es la habilidad genérica que sirve para tirar por cualquier cosa que no sea su Habilidad Especial; su valor será de 3.

[Papa Piltrufo] Palabra de Dios. [Todos] Te alabamos Señor.

Ej.: Piltrufo Bromista está preparando un pastel para una broma. Entonces Papá Piltrufo le pide que haga una tirada para ver la calidad del pastel y, como no es Piltrufo Goloso, tiene que usar su habilidad de



8. [N del E] Comprad el Exo Drinking Game para saber qué significa.

9. [N del R] Si supieseis cómo hemos escrito este párrafo no pagaríais por el juego.

10. [N. del E] Aviso al Redactor: como nos hagais perder dinero...



PAG. 13

Talentos Misceláneos. Si hubiera preparado una broma, hubiera usado su Habilidad Especial de "Bromas".

Si no lo has entendido juega a La Oca. Una vez determinada la habilidad a usar se realiza la tirada. Será con 2d6 y uno de ellos será el "Dado Piltrufante" (Si consigues que este dado sea de un hermoso color azul sería perfecto y tu partida será bendecida por la CocOguAwa). Tras tirar los dados se mira el "Dado no Piltrufante", y si muestra un valor igual o inferior a la habilidad utilizada se ha

logrado la acción, si no, será un fallo; y aquí paz y después gloria. Pero la cosa no queda aquí, luego tenemos que mirar el Dado Piltrufante (DP), si su resultado fue 2, 3, 4 ó 5 no pasa nada y la acción habrá transcurrido como dictó el otro dado; sin embargo si el resultado fuera 1 sería un crítico (éxito excepcional) y si es 6, una pífia (cagada de las gordas). Este resultado prima sobre el del "Dado no Piltrufante", de tal manera que si en el otro dado ponía que se había fallado la acción pero sale un 1 en el DP, el crítico se produce igual; probablemente la



acción le haya salido fenomenal y por pura casualidad (como encontrarse 500 euros en la calle). De esta misma manera, aunque la acción se haya resuelto en el otro dado, si sacas un 6 en el DP, no te libra nadie de la metedura de pata.¹¹

Ej.: Piltrufo Bromista tira para hacer su pastel, tiene que sacar con el Dado No Piltrufante 3 o menos... saca un 2, lo ha conseguido. Sin embargo, al mirar el DP, ve que ha sacado un 6...

por tanto: Pifia. Este evento se podría interpretar como que, tras quedarle perfecto, el pastel se le cae o Piltrufo Goloso lo ve y se lo trinca, etc... (En estas tiradas contradictorias interprétalas como un golpe tremendo de buena o mala suerte).

En la Tabla de Habilidades Especiales hacemos una breve descripción de cada una de las Habilidades Especiales de este juego:^{12 13 14 15 16 17 18 19}

Habilidades Especiales

Aeronáutica: Construir y tratar de controlar locos artefactos voladores (con poca probabilidad de que funcionen).

Alquimia: Permite realizar todo tipo de variopintos conjuros, pócimas, etc (Hab. de Guarjamel).

Arquitectura: Permite diseñar construcciones, evaluarlas, ahorrarse dinero en su construcción, saber derribarlas con facilidad, etc.

Arte: Tener esta habilidad te capacita para crear obras de arte con calidad y "buen gusto".

Atletismo: Para realizar algún ejercicio físico como escapar de Azrael o evitar a Piltrufo Abogado.

Batallitas: Contar batallitas sin tener ni idea de táctica... sirve para aturdir. Produce -1 al resto en todas las acciones a todos los seres cercanos.

Bromas: Pues eso, preparar todo tipo de jugarretas, tram-

11. [N del R] A ver, hacer chistes y coñas en un párrafo de reglas es lo suficientemente poco divertido como para molestarte, así que si quieres ver chistes, pasa a otra sección... por supuesto, el chiste de los 500 euros, era del autor.

12. [N del E] El autor opina que ese chiste también deja mucho que desear...

13. [N del R] Pues si queréis chistes buenos, mirad la cara de la madre del Editor...

14. [N del E] Creo que estás despedido.

15. [N del R] Pos creo que me voy a cagar en tu pu...

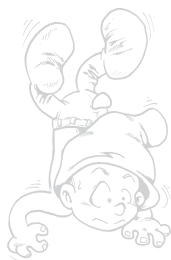
16. [N del Nuevo R] NO creo apropiado utilizar palabras mal sonantes en un juego de humor infantil sobre los Pitufos.

17. [N del Anterior R] Oye, imbécil. Este juego no es sobre Los Pitufos porque no hay dinero pal copyrait, por no haber no hay ni pal redactor...

18. [N del Nuevo R] Pues si no hay dinero yo me piro.

19. [Ed.] ¡Mierda!





20. [N del R] Bueno, para vosotros, compradores, está bien. Yo sin embargo prefiero la definición de Mesie Chevalière Du Temps, que afirma: *“La filosofía es un deporte de caballeros jugado por bestias.”*

21. [N del E] El autor cree que el redactor fuma sustancias psicotrópicas, ¿cómo van a existir vacas en miniatura?

22. [N del R] ¡No te jode!, Habla el que ha hecho un juego de rol sobre enanos azules.



pas y regalos bomba, hay que tener mala leche.

Carpintería: Hacer casi cualquier cosa con madera, casi, hemos dicho casi, mal pensado.

Cartografía: Con esta habilidad puedes crear o interpretar mapas, aparte de orientarte.

Cazar: Para atrapar entre tus garras cualquier ser pequeño, como por ejemplo, Piltrufos (Hab. de Azrael).

Ciencia Natural: Conocer todo lo necesario sobre el bosque, sus plantas y sus animales. Es como aprenderse de memoria el libro de David el Gnomo.

Cocinar: ¿Necesitas que te expliquemos esto? Desde catar hasta preparar delicias.

Diagnosis: Reconocer síntomas, asociarlos a su enfermedad, recetar un medicamento y prepararlo.

Dormir: Con esta habilidad se posee un +1 a la habilidad en toda acción que le permita irse luego a sobar.

Femineidad: Dar besitos y que salgan corazones, ser tierna, apiadarse de los desprotegidos, no soportar el piltrufútbol, seducir, manipular, ser capaz de encontrar cosas en su bolso...

Filosofía: Para saber acerca de cualquier cuestión intelectual o para aburrir, dando a los demás un -1 en todas sus habilidades.²⁰

Fuerza: Levantar objetos pesados, fardar de la musculatura, exhibir un tatuaje en forma de corazón,...

Granja: Es el conocimiento de todo lo que tenga que ver con agricultura, ganadería, es como jugar con la granja de Playmobil™ pero las vacas dan leche de verdad.^{21 22}

Hacer tonterías: No creo que necesiten tirar por esto los jugadores. Además del significado autoexplicativo, también significa que el Piltrufos tiene una potra de flipar.

Hacha: Para cortar objetos, picar leña, etc. No puedes atacar con ella, sería malo, muuuuu malo.

Leyes: Conocimientos legales diversos, sirve también para aburrir como Filosofía, defraudar a Hacienda y encontrar



vacíos legales.

Lucirse: Puedes atraer la atención de 1d6 Piltrufos, componer poesía, mirarte con estilo en tu espejo, etc.

Minería: Todo sobre esta ciencia, a escala piltrufofil.

Morder: Pegar un mordisco en el trasero de otro Piltrufo y lo transformas en Piltrufo Negro, esta habilidad no requiere chequeo para cosas como comerse una manzana salvo que estés bajo el influjo de una lección de Filosofía por parte de Piltrufo Filósofo.

Psicología: Puedes determinar la salud mental de un paciente, ver sus problemas y solucionarlos...a veces; también permite conseguir que te cuenten secretillos interesantes.

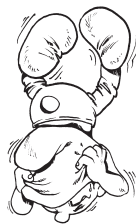
Quejarse: Puedes irritar a otro Piltrufo (-1 a sus habilidades) y tienes un +1 a todas las acciones cuando estás enfadado por alguna razón. Te permite también odiar todo lo que hay a tu alrededor.

Rolear: Si el Piltrufo rolea bien la acción que quiere hacer (la describe, se la curra, es original), tira para realizarla con valor de 5, eso sí, le produce ligeras alucinaciones de vez en cuando, en el fondo está un poco flipado.

Salvajismo: Habilidad de ser de color verde. Siempre.

Ser Niño: Pos eso, ser niño: molestar (como irritar), perderse, jugar a la pelota, romper cristales, tener un tirachinas, usar un tirachinas...

Ser Niña: Pos eso, ser niña: jugar con muñecas, hacer travesuras y refugiarse en Papá Piltrufo, perderse, poner cara de buena, llorar cuando es conveniente...



Niveles de Salud

Tendrán estos tres estados:

- **PILTRUFANDO:** estado normal y activo del Piltrufo.
- **PAJARITOS:** estado en el que el Piltrufo está a pajas a la vez que le giran pájaros o estrellitas alrededor de la cabeza.
- **K.O.:** el Piltrufo está inconsciente y no piltrufa.

La manera de pasar de un estado a otro es evidente: a tortas. Según el porrazo que se lleve el Piltrufo pasa-

rá a "Pajaritos" o directamente a "K.O.", a gusto de Papá Piltrufo. Pero debes recordar que los Piltrufos nunca mueren, jamás. ¡Ni de coña, vamos! ¡Que no! Y en el supuesto de que acaben "K.O." y perdidos por algún sitio, se aplicará la siguiente tabla de encuentros (de todas formas puedes saltártela cual cagada de perro en la acera).²³

Evidentemente, en caso de ser capturado algún Piltrufo, irá un Grupo de Rescate Piltrufo a salvarle. Pero de eso ya saldrá un suplemento.²⁴

Tabla de Acontecimientos en la Inconsciencia

2d6	Acontecimiento
2-5	No sucede nada, el Piltrufo se despierta con una buena jaqueca y a ver cómo se las arregla para volver a la aldea.
6-7	Papá Piltrufo encuentra al Piltrufo y le riñe por hacer el vago y por ser descuidado (-1 PX al final).
8-11	El Piltrufo es capturado por algún ser, desde un pájaro, un zorro, Azrael o Guarjamel.
12	Evento Extraordinario: desde ser abducido por extraterrestres a volverse amarillo. Aquí pueden comenzar nuevas aventuras y aberrar con nuevos planos y todo eso...

23. [N del R]
Suponiendo que seas capaz de saltarla, claro.

24. [N del R] ¿Te pensabas acaso que por lo que cuesta este libro te íbamos a dar toda la ambientación? ¿Tú crees que nuestras familias comen aire? Si lo hacen los de Angustia Interna™, ¿por qué no vamos a hacerlo nosotros?

25. [N del E] Rolemaster™, pero como podíamos haber dicho World in Flames™ no queremos criticar ni coaccionar a las mentes débiles... Rolemaster™ es un gran reglamento fantástico*, y el WiF™ es un gran juego de guerra en listas de correo de internet.

* Fantástico como característica de la ambientación, no del reglamento. Es decir, Fantástico de fantasía, no de genialidad... claro que no queremos decir con esto que no sea genial... o sea...

Puntos de Piltrufa

Estos puntos son los que dan a los Piltrufos la oportunidad de repetir tiradas que hayan fallado; vamos, gastando uno tienes esa segunda oportunidad que viene tan bien; por supuesto Papá Piltrufo puede darte po'l..., digo, no dejarte utilizar tus Puntos de Piltrufa, ya sabes, él tiene la última palabra.

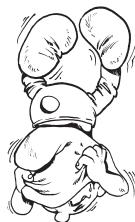
Cada Piltrufo empieza con 1 Ppilt (Punto de Piltrufa) y es un rasgo aparte de la suerte que tiene Piltrufo Tontín (esa es natural y no intencionada). Esta habilidad sirve para que nadie se dé cuenta de lo patético del sistema de juego. Al incluir una regla así convertimos en complejisi-



mos los cálculos estadísticos esos que la gente usa para controlar las curvas de probabilidad y los promedios de tiradas y tal... En La Cocoguawa acostumbramos a quemar un manual completo de Rolemaster™ 25 el 30 de cada mes (en Febrero el 15) y nos comemos los apuntes de Cálculo de mi hermano mayor...

Puntos de Experiencia

Los dará Papá Piltrufo al final de cada aventura y serán según el criterio de la tabla de la página de al lado, la de abajo, la única que debería haber... si es que el maquetador no se muere primero...



PAG. 19

Y estos Puntos de Experiencia (PX) se pueden invertir en:

- **Recibir un beso de Piltrufina:** cuesta 1 PX y el receptor del beso tira primero el Dado No Piltrufante y luego debe sacar menos con el Dado Piltrufante; si lo consigue, recibe un Punto de Piltrufa. En el caso de Piltrufina, el beso se lo darán dos Piltrufos cualesquiera a la vez con el mismo mecanismo.

- **Adquirir Puntos de Piltrufa:** cada uno cuesta 2 PX.

- **Recibir la felicitación de Papá Piltrufo:** cuesta la modosita cantidad de 3 PX y después tiras 1d6; el resultado es el número de veces que puedes usar un +1 en cualquier habilidad en la

próxima sesión (si sacas un 3 puedes usar tres veces un +1 en tiradas distintas).

Si el Piltrufo es encontrado "K.O." por Papá Piltrufo (ver Tabla de acontecimientos) pierde todos los bonus que le quedaran y se lleva una regañina de las gordas: *"Anda, tira 'lante mío que ya verás cuando lleguemos a la aldea"*.

Normas

Una vez has apreciado que los PX tampoco son la panacea y el sistema es más simple que el de La Oca, verás que el objetivo de este juego es pasárselo lo más piltrufantemente posible. Por esto, además de la norma básica del rol (sáltate

Tabla de Criterio para otorgar Puntos de Experiencia

Papá Piltrufo da 1 PX si... acabó la sesión, sencillamente, sólo por estar ahí, piltrufando.^{26 27}

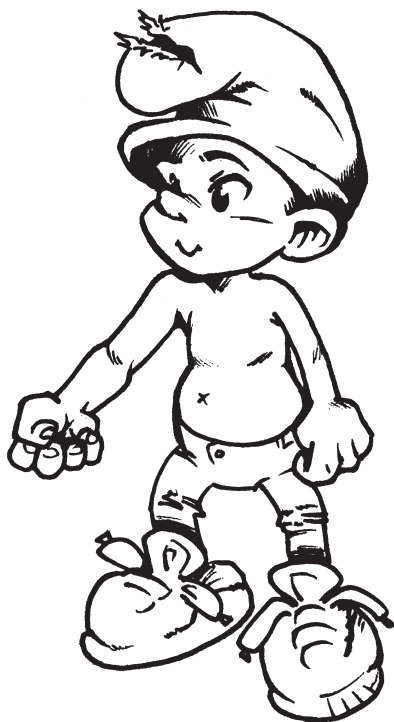
Papá Piltrufo da 1 PX si... el JP interpretó de forma piltrufante al Piltrufo.

Papá Piltrufo da 1 PX si... el Piltrufo logró resolver la aventura de forma exitosa.

26. [N del E]
Aprovecharlo, que para una vez que regalamos algo...

27. [N del R]
¡Regalar!, ¿De quién es esta estúpida idea? Jodido Editor.

todas las reglas cuando te parezca) nos gustaría que se siguiese la siguiente norma y se les leyese a los jugadores antes de empezar cada partida.



**TODA IDEA DE UN
JUGADOR PILTRUFERO
QUE RESULTE PILTRU-
FANTE O PILTRUFERA
SE DESARROLLARÁ DE
MANERA AUTOMÁTICA,
SIN NECESIDAD DE
TIRADA.**

El problema es que no hay definición de piltrufante ni de piltrufo en el diccionario, por lo que esto dependerá de cada Papá Piltrufo. De todas formas considera que... es... eso... ¡joder, Piltrufante!





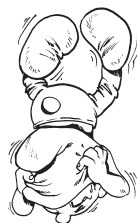
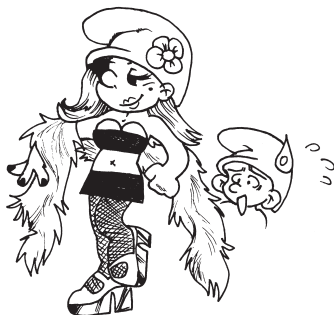
Acceso Restringido; sólo Papá Piltrufo

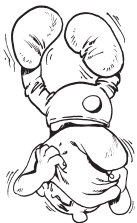
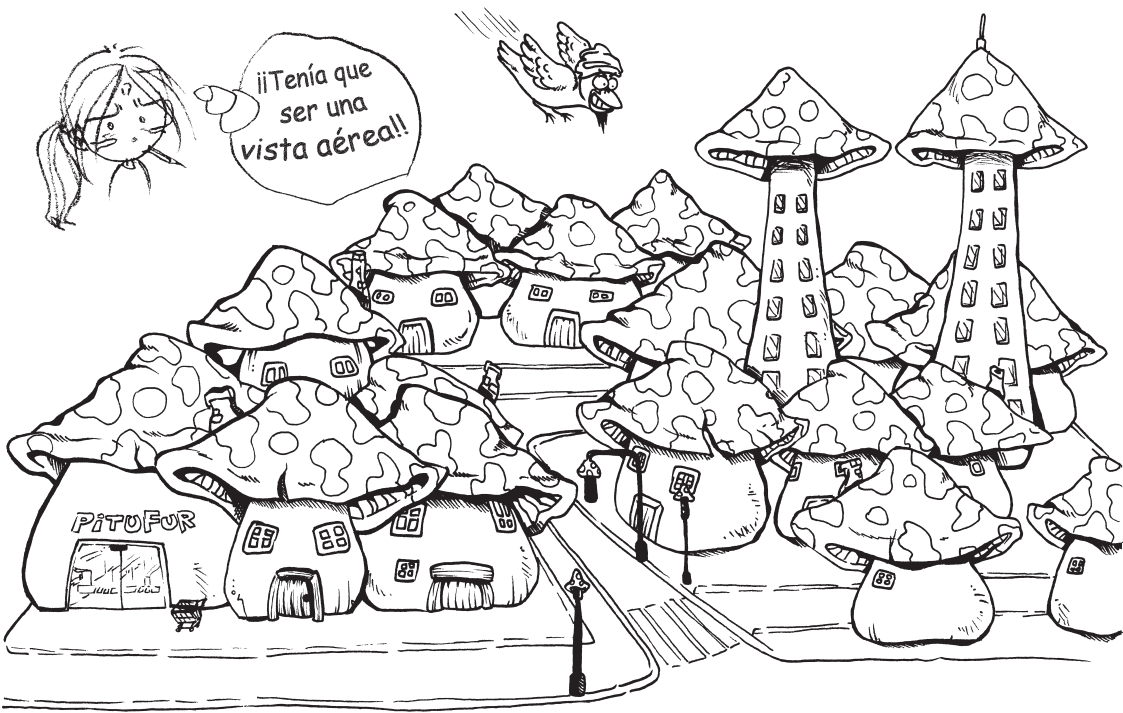
Sabemos que eres un jugador y que sigues leyendo esto. Que sepas que da igual, no vas a estropear la partida ni mucho menos, este es un apartado más, tan prescindible y modificable como los anteriores; así que si quieres seguir leyendo allá tú. Aquí vamos a dar ambientación básica, un par de consejos para dirigir y los JNPs (Jugadores no Piltrufantes).

En un bello país...

Como se debería ver en el mapa que alguien debería haber dibujado, el mundo de los Piltrufos es más que el bosque, la Aldea Piltrufa y la cabaña de

Guarjamel; también hay montañas, ríos, recónditos lugares del bosque donde ningún Piltrufo ha estado antes... Y además siempre puedes sacar de ahí a los Piltrufos y mandarlos a vivir grandes odiseas fuera de su mundo habitual. No caigas en el tópico de ir a la casa de Guarjamel o huir de Azrael, empápate de "esencia piltrufil" y móntatelo bien. (Móntatelo, móntaselo, pero en el juego ¡so salido!).





Jugadores No Piltrufantes: (JNPs)

Aquí van las descripciones de los antagonistas más importantes y las de Papá Piltrufo:

- GUARJAMEL:

Archiconocido enemigo de los Piltrufos, alqui-

mista que por tratar de obtener la piedra filosofal está dedicando toda su vida a darles la vara. Siempre le sale todo mal y nos preguntamos ¿Por qué no se va a otro lugar? Esta pregunta no tiene respuesta...(bueno, la verdad es que sí; ver *Formas de piltrufar: Modo Piltrufos: El lado oscuro*) Tiene una casita muy mona en lo alto de una colina en un claro del bosque. Dentro de ella hay una mesa, un taburete, material de laboratorio, estanterías varias y



una jaula para meter a los Piltrufos que apresa hasta que vienen a rescatarlos. La verdad es que no sabemos si tiene más pisos o si tiene cama, de hecho ni siquiera se tiene la certeza de que sea una cabaña, podría ser un castillo, o puede que sólo sea una fachada que da a un portal para otro plano, pero eso no viene a cuento.^{28 29}

GUARJAMEL

Talentos Misceláneos: 4
Hab. Especial: Alquimia 5
Salud: Piltrufando(x5)
Pajaritos
KO

Lleva una túnica cutre negra atada con un cordel, unos zapatos más rancios todavía, la jaula de apresar Piltrufos y bolsas amorfas de contenido desconocido a lo largo del cordel de la túnica. Su careto lo conocemos todos. Las características vienen arriba y su Habilidad Especial es "Alquimia", aunque se vuelve bastante "muñón" siempre que haya Piltrufos por medio: no tira Dado

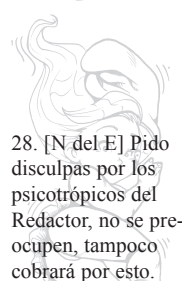
Piltrufante y los Fallos cuentan como pífiás. Si está en su casa y vienen a salvar a un Piltrufo, bajan todas sus habilidades a 2.

- AZRAEL:

Gato cazador, fiel servidor de Guarjamel y eficaz caza Piltrufos; pero es igual de patoso que su amo cuando se trata de evitar que escapen. Es pardo con manchitas, tiene pinta graciosa y muy mala leche cuando ve Piltrufos. Tiene sólo habilidades que pueda tener un gato (rastrear, olfatear, pedir mimos, escabullirse cuando el horno no está para bollos...) Al igual que su amo, no tira Dado Piltrufante y un fallo se considera Pifia. Cuando se escapan los Piltrufos de su casa bajan sus habilidades a 3.

AZRAEL

Talentos Misceláneos: 4
Hab. Especial: Cazar 5
Salud: Piltrufando(x3)
Pajaritos
KO



28. [N del E] Pido disculpas por los psicotrópicos del Redactor, no se preocupen, tampoco cobrará por esto.

29. [N del R] ...Dos gardenias para tí...



Suele desaparecer por un tiempo cada vez que fracasa un plan de su amo y ronda por el bosque.

tiene: Talentos Misceláneos) para resistirse con un -1.

- LOS PILTRUFOS NEGROS:

PILTRUFO NEGRO

Talentos Misceláneos: 2
Hab. Especial: Morder 5
Salud: Piltrufando(x2)
Pajaritos
KO

Son Piltrufos a los que les ha picado la mosca "bzz"; sólo saben decir "ñac", pegar saltos y morder a otros Piltrufos, infectándolos. Para convertir un Piltrufo Negro en uno común debe oler el polen de un nenúfar. La mosca "bzz" tiene Habilidad de Picar a 5, pero un Piltrufo normal puede tirar Fuerza (si no la

Los Piltrufos al convertirse en negros pierden su habilidad especial y la cambian por Morder a 5, el ñasco también infecta y se procede como con la mosca.

- PAPÁ PILTRUFO:

Es él, el insustituible, el mejor y el que dirige la partida a los demás JPs.

Como personaje, aparece como el que proporciona el argumento inicial con alguna de sus peticiones y su palabra es ley en la Aldea. Sólo se enfada cuando debe y, en general, tiene muy buen rollito.³⁰ Puede resolver dudas a los JPs que le consulten algo en su casa y



organiza casi todo en la Aldea (menos su cumpleaños). Tiene de Habilidad Especial "Ser Papá Piltrufo", que le permite tener Talentos Misceláneos a 5 y no puede perder niveles de salud a no ser que lo exija la trama.

PAPÁ PILTRUFO

Talentos Misceláneos: 5
Hab. Especial: Ser Papá Piltrufo
Salud: Especial.

NOTA: El "x" seguido de un número quiere decir que están bien hasta que le arrean el número de tortazos correspondiente, entonces pasará a pajaritos, ¿captas chaval?.

Equipo Vario

En general tienen casi todo a pequeña escala, no manejan dinero, pero suelen darse las cosas sin necesidad de favores ni pagos posteriores; vamos, que son muy civilizados.^{31 32 33 34}

Lógicamente no les dejes ninguna cosa similar a un arma de repetición, y no manejarán nada que pueda dañar a nadie quitando el hacha de Piltrufo Leñador y alguna porra que otra. Si quieres, deja algún arco, pero como lanzador de garfios para trepar; que son Piltrufos, no una horda de sangrientos goblins en pequeñito. Aunque ya te decimos que esto dependerá del modo de juego, para más información ver *Formas de Piltrufar*.

Combate

Ya se que habíamos dicho que no había combate, pero no es del todo verdad. Existe un tipo de combate, y el denominado...

Modo Pelota de Humo

Es la lucha consistente en que un Piltrufo y algo más (otro Piltrufo, Azrael, algún pobre animalillo, etc.) comienzan a pelearse. Se produce una bola de humo



30. Ya, ya... Eso quiere que creáis. Para descubrir la verdad leer la sección "Piltrufos: El Lado Oscuro"

31. [N del R] ¿Eso es lo que significa esa mierda de que somos un grupo civilizado?

32. [N del E] Bueno, quería decir que hay buen rollo-to.

33. [N del R] Así que que esta vez tampoco cobro.

34. [N del E] Sasto.



PAG. 27

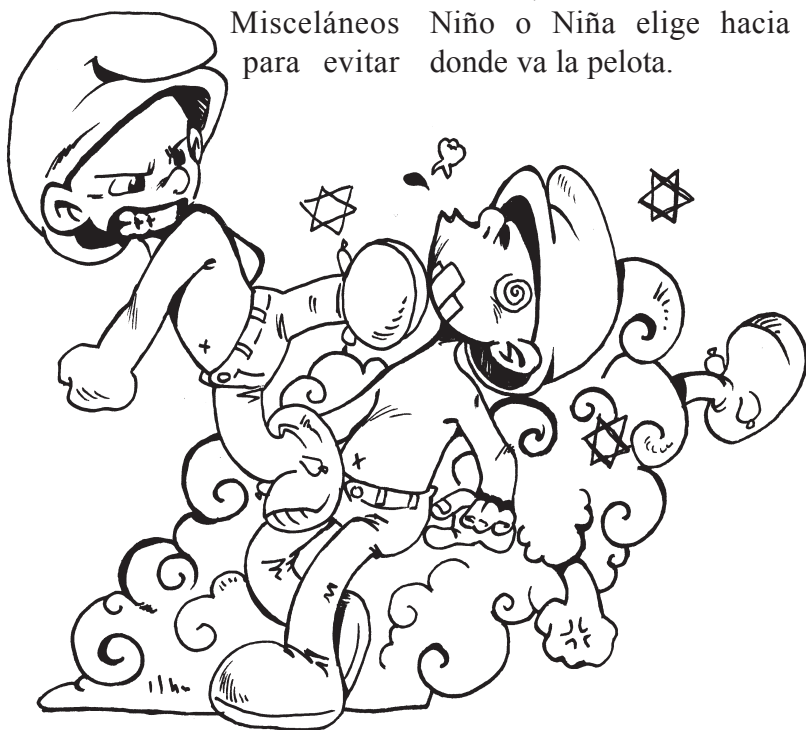


de tamaño igual a los seres que estén dentro de ella, ésta se mueve de modo caótico y es muy difícil de detener. Se detendrá cuando la pelea dentro de ella cese; si quieres haz tiradas para ver cuando alguno queda K.O., pero mola más que el Papá Piltrufo lo decida cuando quiera. La "pelota" absorbe todo sobre lo que pase y todo lo que esté cerca, si es un Piltrufo y está a menos de un par de centímetros, debe tirar por Atletismo o

Talento
Misceláneos
para evitar

entrar en ella. La pelota se va agrandando y cuando termine de moverse, todos los que estaban dentro se encontrarán en pajaritos o K.O. según se haya recibido o sólo se esté mareado.

Esta pelota es habitual en las peleas entre Piltrufo Niño y Niña, en ese caso, ambos JPs pueden ponerse de acuerdo para mover la pelota con la más mala leche posible. En caso de que la pelea sea entre Piltrufo Niño o Niña y otro Piltrufo, sólo el Piltrufo Niño o Niña elige hacia donde va la pelota.



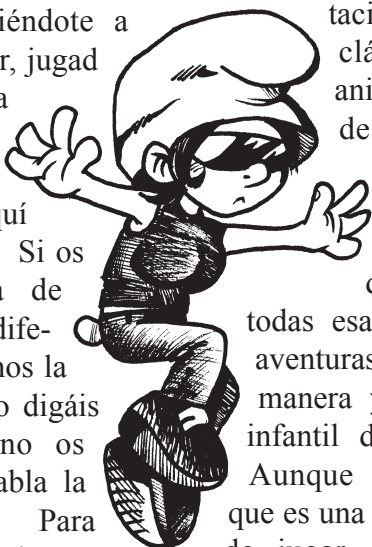
Formas de Piltrufar

Es muy fácil, solo tienes que piltrufar... sí joer, piltrufar... Dios, sí que hay gente corta; ser Papá Piltrufo, ambientar... vamos piltrufar. Nosotros te ponemos aquí tres maneras distintas. Y si quieres pasarte una tarde riéndote a más no poder, jugad una aventura en cada forma por el orden que aquí os ponemos. Si os da la gana de hacerlo en diferente orden nos la pela, pero no digáis luego que no os avisamos (habla la experiencia). Para ver ejemplos de aven-

turas de cada modo de piltrufar mira en las aventuras del final.

Modo Pitufos

Es una clara ambientación basada en los clásicos dibujos animados y cómics de Los Pitufos. Consiste en un mundo alegre, feliz, desenfadado, inocente y todas esas pijadas. Las aventuras serán de esta manera y el juego será infantil donde los haya. Aunque pueda parecer que es una manera estúpida de jugar, te puedes reír





mucho interpretando los personajes de esta manera cursi ya que volverá la tontería cotidiana toda una aventura. En el modo Pitufos podrás experimentar la autentica Angustia Interna™ de ser un enano azul con un ridículo sombrero blanco, matándote a trabajar en una comuna hippie y cuya máxima ilusión es conseguir un beso de la Pitufina, sin duda es la que **r e c o m e n d a m o s**. Evidentemente en esta ambientación no existe la muerte ni la agresión ni la mala leche por ninguna parte; así que, ¡jugad felices y contentos! (como si os hubieras pillado una fumada de las gordas, vamos).

Modo Piltrufante

Es el tipo de ambientación que llevamos describiendo todo el rato. Una parodia ácida en la que los Piltrufos siguen siendo inocentes y espíritus puros (bueno... para comprobar esto habría que abrir uno,

pero como tampoco es posible ni herir ni sangrar...), pero algo humano interrumpirá sus alegres vidas. O puede que sean ellos los que vaya a interrumpir a los humanos, pero el encuentro se producirá igual y los efectos serán graciosos; la inocencia de los Piltrufos se chocará contra la perversión humana, pero sin contagiarse.



En cristiano™, que por mucho que vean sexo no lo van a entender pero tratarán de explicarlo e investigarlo. (¡Eh!, pero sin pervertirlos, que seguirán teniendo el alma inocente e infantil de siempre).

Esta conexión debe producirse sin que los JPs se den cuenta, es decir, que objetos que por su connotación maligna no deban conocer (ejemplo: preservativo) se les debe describir como un objeto nuevo, sin mencionar su nombre y jamás comprenderán su uso. Otras cosas, como entrar en contacto con el alcohol, no les producirá adicción, pero si los mismo efectos que a los hombres y si es dulce, pues les gustará y querrán repetir; así que ya puedes divertirte... Aquí sigue sin existir la muerte ni las heridas ni la sangre, pero la mala leche ya aparece en todo lo humano. El decir tacos quita PX al final de la aventura tanto en este modo como en el anterior (ejque, está mal...-vocecita de niño cursi-).

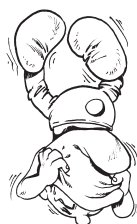
Modo "Piltrufos: El Lado Oscuro"

¡Ja, ja, ja! (sonido de que cae un relámpago), aquí veréis la verdadera perversión, la maldad, la desgracia, la infamia... (ya era hora joer, casi 20 hojas leyendo que si piltrufillos pa-ca-pa-llá y nada interesante). Aquí es donde se descubre todo lo negro de los Piltrufos: lo oscuro, lo malvado, su verdadera cara... Ésta es una ambientación pútrida y horripilante de la que no conviene abusar (se pega a los JPs). Por fin se ven cosas lógicas que nadie se percataba y que demuestran que los Piltrufos son seres horribles y despiadados:

- ¿Por qué nadie ha visto antes que Papá Piltrufo es un dictador, para colmo rojo, pero cuyas iniciales son...PP?

- ¿Por qué Piltrufina, aunque la haya creado Guarjamel,





no tiene más Piltrufitos? No hay más que ver que entre tanto Piltrufo sólo hay un Piltrufo Niño y otra Niña. Y para colmo va por ahí dando besitos a todos y enamorándolos, vamos que es una microondas (calienta pero no cocina). Además, va con ese trajecito tan tan corto.

- ¿Por qué Fortachón lleva ese corazón tan poco varonil tatuado en un brazo y qué "rollo" se trae con Piltrufo Vanidoso...?

Como no pienso estar todo el rato con "por qué", lo explico todo junto y ya está. En esta manera de piltrufar pasa lo siguiente: Papá Piltrufo es un dictador comunista y hace lo que quiere con los demás Piltrufos, así que recréate fastidiándoles y haciéndoles sufrir. Para colmo, como ve que no va a llamar la atención de Piltrufina, se dedica a invitar a Piltrufa Niña a su casa a darle "caramelos". Lo peor es que no es el único que lo hace, y claro, Piltrufa Niña ya tiene expe-

riencia. Piltrufina es una guarra de cuidao y le encanta dejar a los piltrufos y a todo lo que se mueva con un calentón. Piltrufo Fortachón cuida "demasiado" su cuerpo y su s uñas, teniendo algunos gestos un tanto... ¡Oigh!; A lo que se suma Piltrufo Vanidoso, juntándose a menudo en sus respectivas casas para...

Piltrufo Médico es el "camello" de la zona y le provee Piltrufo Agricultor con todo tipo de hierbas... Piltrufo leñador es un psicópata a lo "Viernes 13" con su máscara de hockey y su motosierra, colaborando con la deforestación del bosque piltrufo. Piltrufo Niño es el niño más macabro y con más mala leche que puede existir. Mientras que Piltrufo Sabio, aunque siga siendo un zoquete, es el segundo de Papá Piltrufo y busca el poder por cualquier medio. Piltrufo Bromista es un bestia y es el culpable de que un buen tipo como Guarjamel este cabreado con ellos. Lo que pasó fue

que Guarjamel vino con su hija a intentar obtener la Piedra Filosofal, esta se hizo amiga de los Piltrufos y los Piltrufos decidieron "ayudar" a Guarjamel a obtener la Piedra Filosofal (le iban a pedir a cambio un par de favores), pero Piltrufo Bromista le hizo una broma a escala (paquetito con lacito clásico) y a causa de la onda expansiva la tiró por un barranco. El Piltrufo Bromista no sintió remordimientos ni mucho menos y Guarjamel intenta vengarse; pero como es un buen tipo, nunca es capaz de hacer nada a los Piltrufos (que conste que la muerte de la hija de Guarjamel es la única defunción de ser inteligente que hubo y habrá nunca).

Piltrufo Gruñón es el único que no es un hipócrita, vamos que es el que dice las verdades y el asco que le tiene al resto del mundo (es el único que puede decir

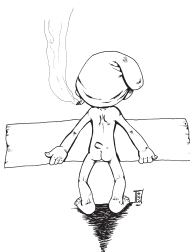
tacos). Piltrufo Tontín es el único Piltrufo bueno, pero es muy cortito de mente, por lo que es el que siempre dice: "pero... eso está mal..." y algún Piltrufo le pega una colleja. En el momento que Tontín reciba una colleja, tiene que tirar el Dado Piltrufante y, si saca un 1, se vuelve un loco psicópata que dará una paliza a todo el que se le ponga por medio





35. [N del E]
Añadir a la lista:
Redactores

36. [N del R] ¿Y si
me cago en tu...?



incluso Papá Piltrufo, pero sólo si fue él el que le agredió; este estado durará 2D6 minutos. Evidentemente, Piltrufo Rolero es un flipado que ve mundos imaginarios y que va por ahí con una pistola de pintura; también puede tener una katanana, sea como sea también es un psicópata y está loco perdido. Piltrufo Salvaje es un salvaje que sólo habla con gruñidos y que tiene garras y se come la carne cruda de

todos los bichos del bosque. Todos los demás Piltrufos abérralos a gusto, es muy fácil y divertido; incluso les puedes dejar libertad a los JPs para que lo hagan ellos. En este mundo no pueden morir tampoco seres inteligentes o JNPs como Azrael y similares; pero todo lo demás sí: como pajaritos, hermosos conejitos blancos, ewoks, jugadores de rol, etc.^{35 36}

Ideas para Aventuras

En función de cómo piltrufeis vuestras aventuras podrán ser:

Aventuras en Modo Pitufos

Esta es la parte excitante, las arriesgadas aventuras a las que se enfrentan a diario los Piltrufos; su esquema básico es este:

- Es un día tranquilo y agradable en la Aldea Piltrufa, todos son felices y se divierten.
- Un Piltrufo descubre algo o Papá Piltrufo ve que necesitan algo; se convoca una

reunión de los Piltrufos.

- Papá Piltrufo comenta a los demás cómo está la situación y pide voluntarios para la misión, como casi nadie suele querer, los escoge él (si alguien se atreve, que proteste).

- Los Piltrufos elegidos van a cumplir la misión y viven todo tipo de peripecias.

- Los Piltrufos aventureros vuelven triunfantes a la aldea.

- Un festival o algún tipo de festejo para celebrar el fin de la aventura, se ata a Piltrufo Filósofo a un árbol para que no moleste, como





en Asterix con Asuranceturix (¿lo he dicho bien?).

Este esquema es plenamente modificable tanto en orden, como en comienzo de aventura, etc. De todas formas el final suele ser siempre éste. Por supuesto puedes adaptar este esquema a tu forma de piltrufar.

Ahora aquí os van unas ideas para aventuras:

1. A la búsqueda de la zarzaparrilla: Ha llegado la época de la recolección de esta apreciada fruta y los JPs son elegidos para hacerlo. Desgraciadamente, Azrael ha decidido darse una vuelta por ahí, ¿qué sucederá?

2. ¿Dónde está Piltrufo Niño/a?: Por enésima vez se ha perdido uno de ellos y a estos no

los encuentra ni Guarjamel, ¡Hala! a buscarlo. Puede pasarle también cualquier otro Piltrufo y estar en cualquier sitio, desde atorado en su chimenea, K.O. en la otra punta del bosque, perdido y bajo la lluvia... Una trama que se puede desarrollar de forma detectivesca o con acción.

3. ¡¡Piltrufos, al rescateee!!: Aventura mítica de salvar a algún Piltrufo de las garras de Guarjamel y Azrael. Aventura en la casa de estos y que probablemente, a causa de sus pifias, acabe con un tinte cómico en la línea de las películas de los Hermanos Marx (queda muy bien con música).

4. Los Piltrufos tienen hambre: Tras recolectar alimentos para el invierno, el granero se quema y los Piltrufos tienen que dejar su aldea para buscar sitios más cálidos y evitar la nieve y morirse de hambre...

¿Lograrán encontrar un lugar donde pasar tan gélida estación? Una hermosa aventura melodramática al estilo *"En busca del valle encantado"*.

Aventuras en Modo Piltrufante

1. La Fábrica: han talado medio bosque y han cons-

truido ahí una fábrica de condones, un grupo de Piltrufos deben ir a sabotearla para que la cierren y dejen de contaminar el bosque y espantar a los animales. La gracia está en que ningún Piltrufo sabe qué fabrican ni qué son esos globos gigantes con lubricante por dentro.

2. El Botellón: los Piltrufos encuentran los restos de un botellón que han hecho unos humanos en el bosque, una de las botellas está entera, ¿qué sucederá cuando la prueben y a todos les guste?. Ninguno sabrá tampoco



que es ese brebaje. una pizca del "liquidito dulce".
Consejo: que la botella sea de "Beilis", para que sepa demasiado bien para que los Piltrufos puedan resistirse; además Piltrufo Goloso puede hacer pasteles con una casa tranquila en un

3. Guarjamel se jubila:

Guarjamel desiste y decide ir a pasar sus últimos días a



pueblito cercanos. Tras unos días de fiesta, los Piltrufos se aburren y deciden ir a buscarle para que vuelva porque le echan de menos. Esta aventura puede ser divertida al ver cómo sobreviven en el pueblo o en una ciudad (decide tú a dónde ha ido Guarjamel al jubilarse).

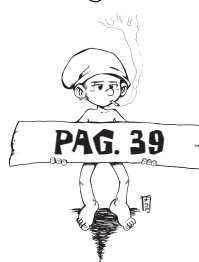
Aventuras en Modo "Piltrufos: El Lado Oscuro"

1. A por los conejitos: Guarjamel tiene en su casa unos preciosos conejitos blancos de mascotas, pero los suelta de vez en cuando y pululan por el bosque. Para los Piltrufos esto es un incordio y han decidido acabar con esto en silencio y en la oscuridad de la noche, hay que cargarse a los jodidos conejitos, pero se encontrarán a Azrael, que querrá evitar la matanza. Recréate describiendo a los

conejitos como adorables y tiernos, y también recreáte con la descripción de la masacre (sobretudo si están Piltrufo Rolero, Leñador o Salvaje).

2. Mira que cosa... Los Piltrufos encuentran entre el Botellón de la aventura del Modo Piltrufos, además de la botella, una pieza de costo. No saben lo que es, pero Piltrufo Ingeniero la tratará de abrir con el soplete y... para aberrar del todo la partida, haz que confundan "algo" con un sobre de azúcar.

3. El Picnic: una estúpida y cursi familia de pijos, consistente en padre, madre y dos insoportables críos (niño y niña) se han dejado caer por este bosque para celebrar un odioso picnic. A los Piltrufos no les hace ninguna gracia que invadan su territorio...y en la profundidad del oscuro bosque piltrufo nadie podrá oír sus gritos.





PAG. 40



Bella y Bestia sooonn...

Aventura para el Modo Pitufos

El día transcurre con normalidad en el país de los Piltrufos, todos los Piltrufos ejecutan con presteza y alegría las labores que tienen asignadas como hormiguitas, buscando siempre el bien de la aldea y del grupo.

Pero algo interrumpe sus tareas cotidianas, un lamento, un sollozo, pero no es un Piltrufo, ¿quién será? Quizá algún excursionista se haya perdido, quizá sea el cervatillo que siempre se separa demasiado de su mamá y al que tienen que

ayudar al menos una vez por semana, no habrá forma de averiguar quien es salvo investigándolo. Ohhhhhhh! Qué tensión.

Los Piltrufos jugadores estarán trabajando en la orilla del arroyo. Papá Piltrufo ha pedido voluntarios para limpiar de ramas y hojas la zona, ya que se acerca una tormenta y es mejor evitar que se desborde el arroyo, y ellos han sido elegidos para ser voluntarios; ya se sabe que en la aldea de los Piltrufos los voluntarios son un bien escaso.

Al mediodía, con el sol lanzando sus rayos a



PAG. 41





diestro y siniestro, calentando las cabecitas de nuestros heroes, sin una brizna de aire que les refresque, los Piltrufos estarán muy cansados, pero ¿qué van a hacer?, ¿dejarán las herramientas y descansarán un rato?, arriesgándose a la cólera de Papá Piltrufo, ¿Continuarán su trabajo?, arriesgándose a una insolación. Creo que está claro; los piltrufos saldrán del arroyo y buscarán el refugio de los árboles, entonces escucharán un quejido, un gimoteo, el llanto de algo.

Hoy parece el día de las decisiones... ¿quién va a ver que pasa? Aquí Papá Piltrufo puede tener preparado un sistema de la pajita mas corta, una partida de chinos, o cualquier sistema que se le ocurra, ya que raro será que alguien quiera ir a ver... Tanta partida de Piltrukult por la noche vuelve a cualquier Piltrufo para-noico perdido.

Intenta confundir los sentidos del piltrufo elegido

para crear una situación de miedo psicológico, o simplemente haz que entre los matorrales vea a Bestia sollozando (también los autores jugamos mucho a Piltrukult, ¡Qué pasa!)

Sí, es Bestia, el hombre convertido en bestia cuya historia podríamos contar pero que no es el objetivo de esta aventura. La bestia que en un dulce cuento que habla sobre el amor, la amistad, la belleza interior y que el rico siempre se lleva a la chica.

Después de una ardorosa relación el cuento acabó con Bestia enamorado de una muchacha llamada Bella, y en teoría se casaron, vivieron felices y comieron perdices, o quizá no.

Es de suponer que el piltrufo que ve la escena al reconocer a este individuo, que a priori no debería ser una amenaza, corra en búsqueda de sus amigos y que rápidos como conejillos se





presenten a los pies de Bestia, que sigue llorando sentado en un tocón, para preguntarle que le ocurre. Bestia levantará la mirada y al ver a los dulces piltrufos contará su historia entre lágrimas.

Bella y Bestia llevan un año viviendo en el castillo, todo era felicidad, caminar por la nieve, cenar y bailar en grandes salones, incluso los habitantes de la aldea de Bella de vez en cuando acudían a alguna fiesta en el castillo, pero un día todo esto cambió. Bella comenzó a distanciarse, un día dejó de sonreír, y ayer le dijo a Bestia que necesitaba tiempo para pensar, que las cosas iban demasiado rápido entre ellos. Bestia se pre-

gunta si habrá hecho algo malo, si la habrá ofendido en algún momento, si se habrá olvidado de algo. La cuestión es que Bella ha hecho las maletas y se ha ido a la aldea, dejando a

Bestia solo con el mobiliario parlante del castillo.

Antes de que Bestia diga nada es de esperar que los piltrufos se ofrezcan para ayudar-

le con su problema.

Bestia les dará las gracias por la ayuda y les indicará la dirección de Bella.

La casa de Bella no está lejos de allí, y llegarán en poco tiempo, menos aún

si deciden montar en un conejo o en algún ave, no tendrán problemas en identificar una aldea pequeña, pero muy coqueta, como las típicas de Disney™.



Cerca de la entrada de la aldea, sentada en el borde del puente que cruza el arroyuelo está Bella. Los Piltrufos se acercan a ella y la saludan, es importante guardar las formas, en este momento déjales interpretar, que decidan qué le dicen a Bella, pero que no se anden mucho por las ramas, con que le pregunten el motivo del abandono del hogar conyugal sería suficiente.

Bella aparenta estar bien, no está triste y su rostro no refleja haber llorado últimamente, interprétala jovial y educada con los Piltrufos; cuando le preguntan sobre Bestia ella responderá que ya no le ama, que el fuego se apagó y que quiere vivir su propia vida.

Sin duda estas contestaciones, que aparentemente han sido muy meditadas, dejarán desconcertados a los Piltrufos. Incluso a estas alturas tú puedes estar desconcertado sobre el motivo de esta separación, pues

bien, el motivo es muy sencillo.

Después de un año de convivencia Bella considera que Bestia ya no le demuestra, como es de esperar en un cuento de hadas, su amor por ella, simplemente eso, esta fuga tiene como objeto provocar a Bestia, ver como reacciona; Bella además ha planeado todo esto junto a la Tetera, que sigue a Bestia y luego le cuenta a ella lo que dice o hace, por eso Bella estaba sobre aviso de la llegada de los Piltrufos.

El asunto parece zanjado, Bella ya no quiere a Bestia, a los Piltrufos les debería bastar para renunciar a ayudar a Bestia, pero no, se les ocurre la brillante idea de ayudar a Bestia a reconquistar a Bella.

Los jugadores deberán idear y preparar todo tipo de artimañas para conseguir unir a Bella y a Bestia, ayudarán a Bestia a ponerse guapo, recogerán flores para que luego él se



PAG. 45



las envíe a Bella, podrán preparar una cena romántica con la excusa de un paseo con Bella po el río, etc; déjales actuar y sobreactuar, que lo preparen todo para que Bestia enamore de nuevo a Bella.

Por supuesto Bella estará informada de todo por Tetera, que, salvo que quieras que sea descubierta por los Piltrufos, permanecerá siempre como el poder en la sombra.

En esta aventura tanto Bella, como la Tetera, y Bestia quieren que todo sea como siempre, amor y cariños eternamente, pero le intentarán dar emoción.

La conclusión de la aventura será un romántico beso con la luna a contraluz que los Piltrufos observarán sentados sobre la raíz de un gran roble, qué bonito (sonido de ruiñeñor de fondo a duo con el armonioso gemido de una gaita espachurrada por un elefante).



A la mañana siguiente, ya que todo esto tienen que hacerlo en un día, se tendrán que enfrentar a la bronca de Papá Piltrufo, tendrán que dar una explicación creíble si no quieren quedarse barriendo el bos-

que durante una semana.

Buff... y ahora a darme una ducha, que con tanta cursilería me siento empalagoso. ¿Dónde habré dejado yo mi mala leche?





Los Piltrunnies

Aventura para el Modo Piltrufante

Guarjamel ha ahorrado suficiente dinero para comprar los terrenos que tenían arrendados los piltrufos; ni corto ni perezoso se presenta en la Aldea y les enseña el contrato. Los piltrufos lleva sin pagar el alquiler varias décadas, ya se sabe, las bayas no dan mucho dinero en el mercado exterior.

Papá Piltrufo está derrotado, dándose cuenta de su mala gestión durante los últimos años decide aceptar las consecuencias,

dentro de dos días Guarjamel será el propietario de la aldea, desesperado y compungido decide irse a hablar con el abogado.

Mientras, los pequeños piltrufos están tristes y llorosos, algunos deciden irse a sus respectivas setas a empacar sus pertenencias. Otros, asumiendo que viven en una sociedad comunista y que no existe la propiedad privada deciden que empacar lo que no es tuyo es una tontería, con este varapalo se acabó el ardor revolucionario. Aún así otros muchos deciden continuar con sus labores diarias, empujados quizá por la inercia de un trabajo poco gratificante.



PAG. 49

En ese momento los Piltrufos Jugadores se encontrarán solos en la seta de Papa Piltrufo, después de ver como, primero Papa Piltrufo, y después los demás piltrufos, les han dejado solos.

En esta situación, uno de ellos, determinado aleatoriamente mediante un procedimiento probabilístico (tira un dado), se tropieza con un jarrón. Otro se tira en plancha para intentar recogerlo antes de que se rompa, no lo conseguirá salvo que sea Piltrufo Weissmüller, en cualquier caso este piltrufo acabará debajo de la mesa camilla de Papa Piltrufo y verá una cosa, ¡bajo la mesa hay

un mapa!, debe llevar ahí desde antes de que nacieron todos ellos..

Por supuesto que el mapa es de un tesoro, no permitas a los piltrufos jugadores que lo duden ni un momento. Por supuesto que el tesoro contiene suficientes riquezas para pagar las deudas de Papa Piltrufo, por lo menos las de los alquileres, las del juego, alcohol, sexo cibernético y demás serán motivo de otra aventura.

El mapa indica la localización del tesoro y lugar de descanso de Piltrubilly “el tuerto”, un fiero piltrupirata que aterrorizaba y



asolaba las costas cercanas
hará un par de siglos.

Llegado este momento podemos presentar a los malos de la película; son una familia de piltrufos de Nueva York (ya lo decía Wesley Snipes, mala gente en Nueva York, aunque utilizara otro término para definirlo), son los Piltruneli, una familia de delincuentes habituales compuesta por Mamá Piltruneli, Marco y Luca, también está el hermano más pequeño, pero para no estropear el hilo conductivo de la narración no lo presentaremos ahora.

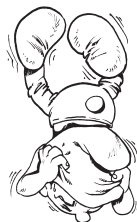
Nuestros alegres y marxistas protagonistas cogen el mapa y sus bicicletas, triciclos o dientes de león y corren desnudos y felices por el bosq... ah no,

no es aquí, quiero decir: raudos y veloces en pos del tesoro, la gloria, la salvación de la aldea y un mes de vacaciones pagadas.

Según el mapa (que tendrán que interpretar) el camino para encontrar el tesoro comienza en la Cabeza de la Codorniz; no les costará mucho darse cuenta de que se refiere a un accidente geográfico que hay en la orilla del río que tiene forma de cabeza de pato, aunque claro, Piltrubilly era tuerto y cualquiera podría equivocarse.

Ahora viene lo gracioso, ya que la actual morada de los Piltruneli está construida sobre la cabeza de pato del río, ¿curioso





verdad?. Una hermosa seta con vistas al río, así que para entrar en al cueva tendrán que entrar en la casa.

Para darle más morbo al asunto resulta que los Piltruneli acaban de liquidar a un tipejo irlandes que les debía dinero, un tal Leperchauss, y lo llevan en un saco, claro está, asomando los pies con unos zapatos llamativos con cascabeles para que dé mas miedo; los pobres piltrunnies verán desde una relativa posición de seguridad cómo Marco y Luca meten el saco con los pies en la seta. Si te parece

poco aquí deberás meter unas tiradas de sigilo, claro está que ningún piltrufo tiene sigilo, así que alguno fallará y serán descubiertos por Mama Piltruneli, que había salido a cazar la cena. Permite que alguno no sea descubierto para que protagonice el resate de sus compañeros, o si tienes prisa por acabar la aventura porque los jugadores son unos pesados, haz que los cojan a todos y termina la aventura con una batalla campal entre los Piltrunnies y los Piltruneli, claro que los Piltrunnies estarán atados de pies y manos y los piltru-



neli tendrán sierras mecánicas.

Dentro de la seta de los Piltruneli hay suciedad, bichos y un cadáver sobre la mesa; por si esto no les basta a nuestros aguerridos Piltrunnies para comenzar a asustarse, también podremos añadir los comentarios de Luca sobre lo rico que debe estar el piltrunnie más gordito. Si aún así no están acojonados, sírvete cortarles a alguno una oreja, un par de dedos, la cola, y si se ponen pesados haz que los piltruneli se coman al gordito o al Leperchauss sin quitarle la ropa (vaya estómago que hay que tener para comerse algo tan horriblemente fuera de moda).

En el momento que te dé la gana, los Piltruneli se quedarán dormidos, permitiendo que el rescatador o que los propios Piltrunnies puedan escapar. Queda en tus manos que no les resulte muy fácil, intenta crear un ambiente de miedo, todo en silencio para no despertar a

los Piltruneli, incluso puedes sentar a tus jugadores en el suelo, atarles las manos y que escenifiquen como salen sin despertar a los malos.

Por supuesto un Piltrunnie no podrá escapar, por ser excesivamente pesado lo encerraran en un cuarto del sótano con llave. A ser posible que sea Piltrufo Goloso o alguno similar que tenga que ver con gastronomía; Piltrufo Antropófago no se considera apto para esto.

Los Piltrunnies restantes podrán recordar que tienen una misión que cumplir, y la entrada a la gruta del tesoro tiene que estar cerca.

Al lado de la casa hay un pozo ciego sobre el que los Piltruneli han construido un retrete, evidentemente vivir fuera de la sociedad les ha alejado de los colectores, del alcantarillado y esas maravillas romanas, evidentemente ese pozo es antiguo, sin duda es la entrada.



Ahora los Piltrunnies habrán encontrado la entrada a la cueva de Piltrubilly el Tuerto, pero habrán dejado atrás a un compañero y tienen a los Piltruneli pisándoles los talones.

Vamos a dejar para el final lo que le pasa al Piltrunnie que aun sigue capturado, y nos centraremos en las aventuras de los Piltrunnies restantes.

Los Piltrunnies han entrado en una antigua gruta que se supone les condu-

cirá hasta la tumba de Piltrubilly el Tuerto y a su tesoro. Esa gruta transcurre por debajo de la loma acercándose a la gran charca, aunque este detalle sólo lo conocerán si entre ellos está Piltrufo Minero o Piltrufo Explorador.

La gruta, lógicamente a oscuras, está excavada en la roca, y por supuesto está llena de bichos terribles y telarañas; éste es el mejor momento para que introduzcas tantos encuentros como quieras, aunque dado el



talante heroico de la aventura intenta que los encuentros no tengan un valor de desafío mayor de 3, guarda los Beholders™ para otra ocasión.

En esta aventura no proporcionamos el mapa de la gruta, en parte para que puedas desarrollar tus cualidades artísticas y descriptivas a tu gusto sin las ataduras morales de un módulo dirigista, pero principalmente porque los dibujantes cobran una pasta y era o mi nuevo coche o el mapa.

Cuando te dé la gana haz que los Piltrunnies lleguen a una sala muy tenebrosa, con montones de esqueletos y el suelo de baldosas; al fondo de la sala hay una especie de órgano de iglesia, que se parece a un órgano de iglesia en que hace música, porque la verdad, está hecho de huesos, ¡qué miedo! Los Piltrunnies, lógicamente, tendrán que ejecutar una melodía para abrir la puerta, y cada vez que se equivoquen se caerá

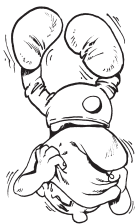
una baldosa, 4 fallos y caerán a un pozo sin fondo lleno de pinchos. ¡Qué dolorosa caída!

En el mapa vienedibujada una especie de partitura fantasmagórica, y esa será la que tengan que tocar. Tendrán que tocar las 5 primeras notas, que serán la llave del tesoro o de las puertas del infierno, ¡JUA, JUA, JUA! COF COF... Ayy... (joer, es que siempre me atraganto).

Después de esta ruda prueba intelectual tendrás tantos kilómetros de cueva como quieras para seguir poniendo encuentros, y cuando te canses haz que se abra el suelo bajo sus pies y caigan en un tobogán con agua que deja a nivel de juego de niños El Dragon Khan™. Este tobogán termina en una laguna subterránea donde está escondido desde hace 200 años el barco de Piltrubilly el Tuerto.

Describe la escena con todo lujo de detalles, una monstruosa cueva sub-





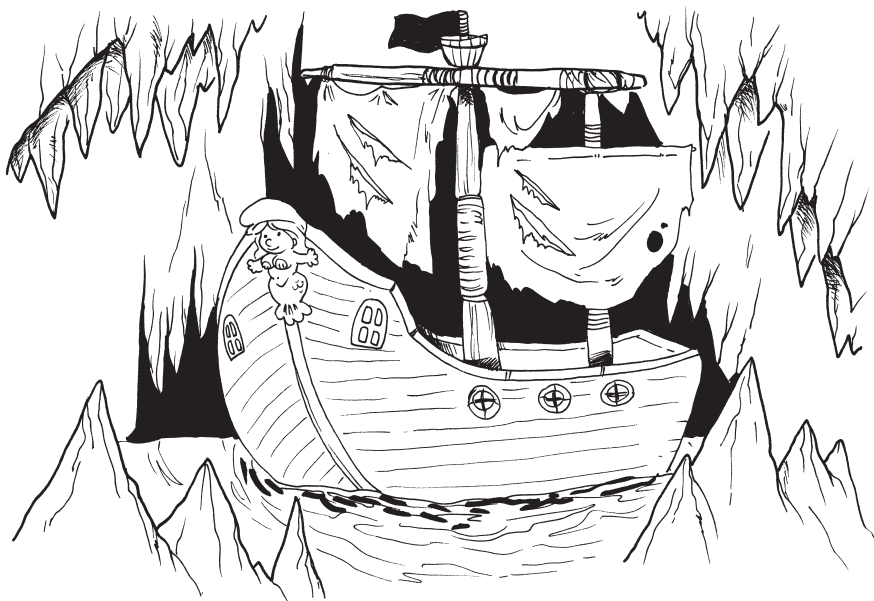
terranea iluminada por los tenues rayos de luz que se filtran por rendijas de la superficie, y al fondo, majestuoso, el barco de Piltrubilly el tuerto, con las velas extendidas como preparado para un último saqueo (dios mio, que momento de lírica tan apabullante, debe de haberme poseído el espíritu de Tolkien).

Los Piltrunnies subirán al barco y empezarán su particular saqueo, asegúrate de que te dicen que cosas cogen y donde las esconden, hay joyas, oro, lingotes, doblones, collares, perlas, cofres, armas mágicas, piedras preciosas y por supuesto está Piltrubilly el Tuerto, que tiene ante él una balanza oxidada con oro, parece que murió haciendo su último balance de cuentas. Por supuesto si son tan codiciosos como para quitar el oro de la balanza la cueva se derrumbará y tal, normal, ¿no?.

Mientras tanto un Piltrunnie permanecía ence-

rrado en los sótanos de la casa de los Piltruneli; el cuarto es sucio y maloliente, aunque posiblemente lo que más le moleste al Piltrunnie en cuestión es el ruido de televisión que viene de detrás de la cortina, ¡televisión!, resulta que en ese cuarto también está encerrado el hermano pequeño de los Piltruneli, Sloff, un pequeñín que mide como si fueran dos con la cara horriblemente deformada por las caídas desde los brazos de su madre de pequeño; por suerte para el encerrado a Sloff le encanta el chocolate, y se enamorará del Pitrunnie si éste le da una chocolatina, ¡Sloff chocolate!.

A Sloff le encantan también las películas antiguas, en especial las de Errol Flynn y las de Burt Lancaster, pero como éste último era presuntamente homosexual y esto es un juego infantil pues nos centraremos en Errol Flynn. Sloff ayudará al piltrunnie a escapar y le acompañará si

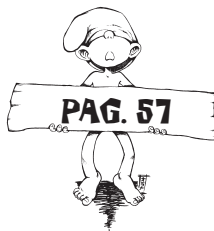


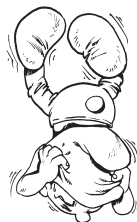
le da una chocolatina. Si el Piltrunnie no lleva una encima puedes hacer que haya una en el suelo que está fuera del alcance de Sloff y el Piltrunnie se la acerque, o que en vez de chocolatina tenga que darle una mano o la oreja... bueno, mejor eso no.

Por otro lado están los Piltruneli, que al descubrir la fuga decidieron seguirles de cerca, por el camino han escuchado las conversaciones de los Piltrunnies y ya saben adónde se dirigen,

sólo aparecerán al final, cuando los Piltrunnies estén saqueando la cueva.

En el clímax de la ventura nos encontramos a los Piltrunnies tambaleándose bajo el peso del oro, felices como cervatillos retozan por cubierta hasta que los Piltruneli aparecen en escena, armados hasta los dientes obligan a los Piltrunnies a dejar todas las joyas. Los Piltrunnies tendrán que decirte qué van dejando en el suelo y qué se guardan, todo lo que se





guarden en boca, bolsillos, cavidades corporales y similar será descubierto, pero puede que el escondite más inocente, como por ejemplo una bolsa de canicas, pase desapercibido.

Parece que nuestros héroes han fracasado y que los Piltrunelli se van a llevar el oro, entonces entra en escena el Piltrunnie capturado y Sloff, que vestidos

ambos de piratas se descuelgan por la vela del navío imitando heroicas hazañas bélicas. Caen sobre los Piltruneli y desbaratan el plan.

Pero Sloff no puede pegarle a su mamá, y ésta le convence de que no les mate. (Oops, se me ha colao, se me olvidaba que aquí sólo muere Leper-chauss, así que lo dejaremos en que "les con-

vence para que no les deje soñando con los angelitos").

De manera que hay tiempo para que los Piltrunnies huyan con Sloff mientras los Piltruneli saquean el barco. Por supuesto que ellos intentarán llevarse el oro de la balanza de Piltrubilly y la cueva empezará a derrumbarse.



Los Piltrunnies escapan por los pelos junto con Sloff, que hagan la tiradas que consideres oportunas para acojonarles y crear un ambiente de estrés, agobio, mal rollo y sensación de malestar en el estómago.

Ahora los Piltrunnies están en la orilla de la charca, y aparecerán corriendo los demás piltrufos y Papá Piltrufo; los Piltruneli aparecen nadando por la charca, también han escapado pero inmediatamente son detenidos por la muchedumbre.

Es una pena, después de tanto lío los Piltrunnies no han conseguido el tesoro y dentro de unas horas Gárgamel será el dueño de la aldea y podrá pisotear sus setas a placer, o no.... En este momento alguno de los Piltrunnies sacará a la luz esas piedras, ese collar, ese lingote que había conseguido ocultar, ¡bien!.

Los Piltrunnies lo han conseguido, todos vuelven a ser felices y a comer bayas.

Como fin de la escena todos podrán ver el ocaso reflejado sobre el agua de la charca a la vez que el barco de Piltrubilly el Tuerto sale de su cueva para surcar las aguas por última vez.

Mamá Piltruneli:

Habilidades piltruferas:

Asustar: 5

Poner caretos: 5

Luca:

Habilidades piltruferas:

Asustar: 5

Marco:

Habilidades piltruferas:

Asustar: 5

Sloff:

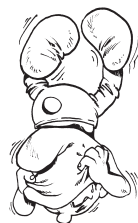
Habilidades piltruferas:

Deslizarse por la vela de un

barco con un cuchillo: 10

Pasión por el chocolate (de todo tipo y clase): 13

Ser feo: 15





Piltrufo Elliot

(¡Quiero bailar!)

Aventura para el Modo "Piltrufos: El Lado Oscuro"

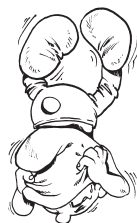
Esta aventura transcurre en la Aldea Piltrufa que podéis encontrar en el condado de Durham, Gran Bretaña; es una aldea piltrufa minera.

Vamos a acercarnos un poco más a una de las casas de la aldea, en una zona de setas adosadas que Papa Piltrufo mandó construir para los Piltrufos mineros, ya sabéis, baja calidad y estrecheces. Tiene una puertecita de color verde muy

gastado que da a un pequeñísimo jardín, bueno, de jardín tiene poco, ya que el suelo es de piedra; entonces ya llegamos a la puerta principal, pero primero vamos a asomarnos por ese ventanuco...

La casa de Piltrufo Minero está muy vacía, él y su hijo mayor, se han ido a darse de hostias con los Piltrufos Antidisturbios, ahora sólo están en casa el pequeño Piltrufo Elliot y su abuela, pero ¡qué hace ese Piltrufo!, ¡está pegando saltos encima de la cama!.

La piltrufa abuela está muy mayor y algo mal de la cabeza, se suele escapar de





casa, y Elliot tiene que cuidarla.

Todos los miércoles, después de la escuela, Piltrufo Elliot va al gimnasio de la aldea a practicar boxeo, su padre fue un gran Piltrufo Boxeador, y el padre de su padre también, de hecho él lleva los guantes de este último. Parece ser que no ha heredado sus genes, ya que siempre le arrean bien y acaba en la lona.

Pero un día trasladan las clases de ballet al gimnasio, detrás de unos espejos, solo se puede intuir lo que hacen al son de la música, Piltrufo Elliot comienza a golpear el saco de arena al ritmo que marca Piltrufo Pianista y...

La aventura comienza aquí.

Personajes importantes:

Piltrufo Elliot: Es el hijo de Piltrufo Minero, y basándose en la antigua ley número 369 de los Piltrufos,

éste debería ser en el futuro Piltrufo Minero también, pero claro, si no tiene músculos no podrá sujetar el pico.

Le encanta la música y pegar brinquitos por la calle, la gente le mira raro, aunque también es cierto que podría cambiar su destino y llegar a ser un maric... digo bailarín cojonudo. Tiene que esconderse de su padre y de su hermano para que no le pillen las zapatillas de ballet, cuando le descubran las hostias pueden ser para no olvidar, pero él debería seguir en su empeño por lo menos hasta hacer una prueba para la Piltrufos Royal escuela de maric... digo de Ballet.

Piltrufo Elliot

Habilidades piltruferas:

Bailar: 4

Boxear: -2

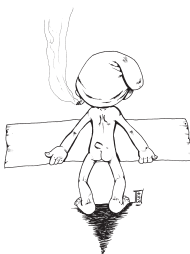
Correr y pegar saltos: 5

Piltrufo Minero: Hay unos cuantos Piltrufos mineros en la aldea, pero el que nos ocupa es el padre de Piltrufo



PAG. 63





Elliot, es una bestia con las venas del cuello siempre marcadas, hipertenso y con los dientes gastados de tanto apretarlos, desde que murió su esposa (sí, que pasa, los Piltrufos también hacen cositas guarras) ya no es nadie, está siempre enfadado, además la huelga de Piltrufos mineros no le ayuda a calmarse.

Piltrufo Minero

Habilidades piltruferas:

Minería: 5

Destrozar pianos con un hacha: 5

Hacer piquetes: 5

Piltrufo minero Hijo: Es el hermano de Piltrufo Elliot, ha seguido la tradición y también es minero, y por supuesto también está en huelga, él además es uno de los líderes del sindicato, casi nada. Es muy independiente, le grita a su padre, a la abuela, a Elliot y a quien pille. Supongo que ser huérfano le habrá causado una pérdida del rol materno a una edad difícil de búsqueda de patrones sexuales,

osea que o salía marica o una bestia inmundada que no reconoce ninguna autoridad. Salió lo segundo.

Piltrufo Minero Hijo

Habilidades piltruferas:

Minería: 5

Hacer piquetes: 5

Sindicato lore: 5

Piltrufa profesora de Ballet:

Rompe el mito de la Piltrufina, ya que dejó de serlo hace años, ahora es una Piltrufa, está gorda, fuma como si estuviera en un burdel y su máxima ilusión es que sus alumnas hagan bien el pitufuá a la derecha.

Está casada, pero no hace cositas con su marido ya que éste las hizo con Piltrufina un día en la oficina, por eso vive un poco... mal follada.

La idea de que Piltrufo Elliot pueda llegar lejos le entusiasma, hará todo lo posible para que éste pueda hacer la prueba dichosa en la Escuela de Ballet.

Piltrufa Profesora

Habilidades piltruferas:

Bailar: 5

Enseñar: 5

Fumar: 10

Piltrufina Niña Bailarina:

Es la hija de la profesora de ballet, es escuálida y feúcha, hace ballet con Piltrufo Elliot y es su amiga. Está enamorada de él, aunque él no le hace caso, vamos, que la quiere como amiga pero no está en edad de pensar en otras cosas.

Piltrufina Bailarina

Habilidades piltruferas:

Bailar: 4

Enseñar las braguitas: 5

El problema está en que este amor no correspondido puede llevar a momentos de desazón y de escozor gastrointestinal, es decir, que al no ser correspondida puede ocasionar problemas.

Michael: Es el mejor amigo de Piltrufo Elliot, se sienta detrás en el pupitre de la escuela, no hace boxeo, no baila y siempre dice cosas

que hacen pensar sobre problemas de inclinación sexual, aunque claro, solo es un Piltrufo de 11 años. Le gusta vestirse con los vestidos de su hermanita, su padre, Piltrufo Drag Queen; también lo hace, y maquillarse, también le gusta imaginarse a Piltrufo Elliot con tutú y tocarle.

Bueno, resumiendo, que es un marica, y en el futuro será más marica aún, convirtiéndose en Piltrufo Boy George, pero es amigo



de Piltrufo Elliot que es lo que cuenta.

Michael

Habilidades piltruferas:

Maquillaje: 3

Comportamiento Raro: 5

Piltrufa Abuela: Está mayor, muy mayor, de joven pudo haber sido bailarina profesional, y de hecho aún conserva una buena elasticidad. Está un poco senil, pero poco, reconoce a la gente y tal, pero de vez en



cuando se desorienta y se escapa al piquete. Gracias a ella Piltrufo Elliot hace jogging por las mañanas. Le gustan los huevos y el bizcocho.

Piltrufa Abuela

Habilidades piltruferas:

Escaparse de casa: 5

Bailar: 4

Comer bizcocho: 5

Piltrufo Profesor de Boxeo: Es colega de Piltrufo Minero, también fue boxeador de joven ahora es profesor, también va a los piquetes, nunca se pierde una buena paliza.

Profesor de Boxeo

Habilidades piltruferas:

Boxeo: 5

Enseñar: 5

Emborracharse: 5

Le gusta mandar a Piltrufo Elliot a golpear el saco de arena, aunque en el fondo lo hace porque no quiere que manchen el ring con la sangre de Elliot. colega de borracheras de Piltrufo minero.

Piltrufo Antidisturbios:

Par que vamos a describirlos...

Habilidades piltruferas:

Aporrear mineros: 5

Correr detrás de mineros: 5

Piltrufo Piquete:

El clásico y honrado minero de las cuencas asturianas... digo, de la minería inglesa y al cual sus jefes explotan hasta la saciedad y le pagan mal. Lo que sucede es que cuando se dan cuenta de su situación espabilan y sacan el mal carácter...

Piltrufo Piquete

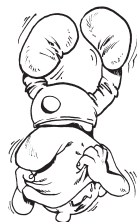
Habilidades piltruferas:

Hacer piquetes: 5

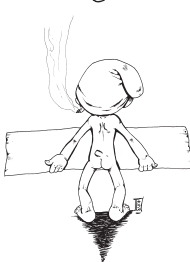
Tirar piedras: 5

Cara de mala leche por sentirse explotados: 10

En esta aventura podrán jugar tantos Piltrufos como te sientas capacitado para dominar, puedes utilizar a todos los personajes que hemos citado antes, así como a más Piltrufos Mineros o Piltrufos Antidisturbios, al



PAG. 67



Piltrufo Pianista, al Piltrufo Parado, etc. También puedes darle a tus jugadores más de un Piltrufo. Todos podrían llevar a uno de los Piltrufos principales y a la vez llevar a Piltrufos Antidisturbios para canear a los del piquete, o al revés y llevar todos Piltrufos Huelguistas.

Y una de las formas divertidas de jugar es que los piltrufillos se vayan rulando, es decir, en cada escena Piltrufo Elliot pase de mano en mano (ojo, pero sin manosear) y que en cada una de las escenas, declares cual es el Piltrufo protagonista y, en función de cómo lo juegue quien lo lleve, das más tarde los puntos de experiencia.

Escena 1, Los Comienzos:

Piltrufo Elliot le va a dar las llaves de la seta gimnasio a la piltrufa profesora de ballet, ésta pasará de él, y Piltrufo Elliot se quedará a

dar brinquitos el resto de la clase.

Interviene también la Piltrufina Bailarina y unas cuantas amiguitas que están por allí... ya sabes, mallas, sudor y esas cosas.

Escena 2, Jugando con Michael:

En la clase de gimnasia Piltrufo Elliot le dice a Michael que hace ballet, a éste le mola la idea; más tarde va a casa de Michael y le ve ponerse los vestiditos de su hermana.

Escena 3, Hostias en el piquete:

Para calentar el ambiente, una pequeña batalla campal entre Piltrufos Huelguistas y Piltrufos Antidisturbios, las hostias tienen que ser memorables. Intervienen todos los personajes que quieras. Comenzará con un piquete y los Piltrufos mine-

ros intentando detener el autobús de los que no secundan la huelga, luego acaba en batalla.

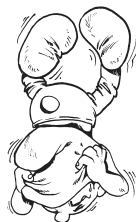
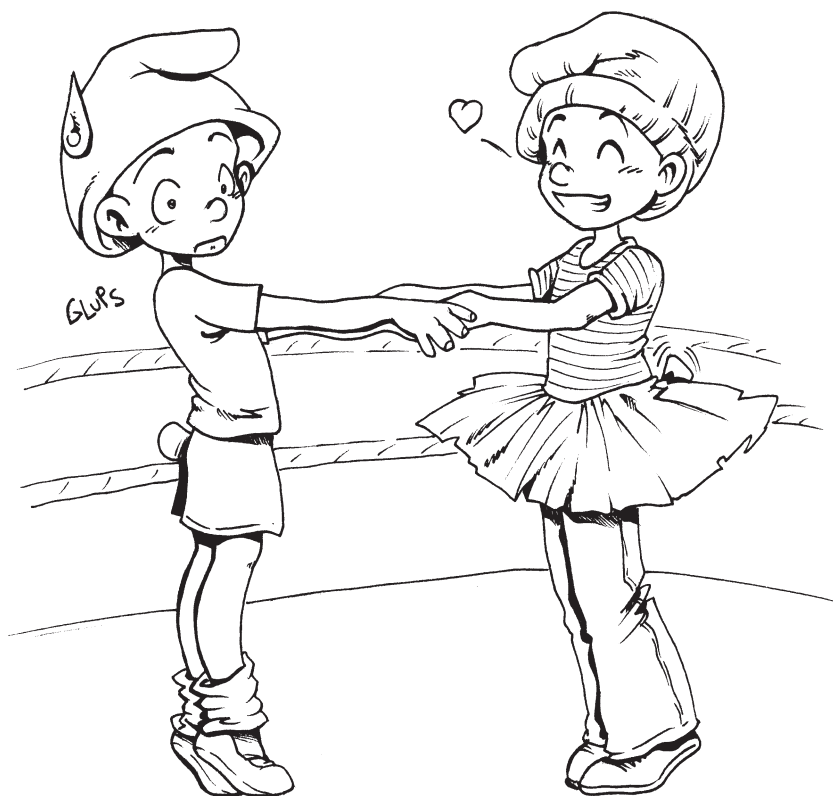
Escena 4.

El ballet es de maricas

Piltrufo Profesor de Boxeo le dice a Piltrufo Minero que Piltrufo Elliot ya no va a clases de boxeo, le dice que si es por el

medio champiñón de pago que no se preocupe, que no le importa la paga.

Piltrufo Minero va al gimnasio y pesca a Piltrufo Elliot pegando brinquitos con las niñas. Una vez en casa mantienen una discusión sobre la homosexualidad en la que se habla de todo menos de homosexualidad, la piltrufa abuela está comiendo bizcocho y les





mira, de vez en cuando dice
"Yo podría haber sido bailarina profesional".

Escena 5, **Clases particulares:**

Piltrufa Profesora de Ballet le propone a Piltrufo Elliot dar clases particulares para presentarse a la prueba de la Piltrufo Royal Escuela de maric... esto, de Ballet, después de una pequeña conversación en la que que-

da claro que ninguno de los dos tiene intenciones de tipo carnal para con el otro, Piltrufo Elliot acepta. Preparan una coreografía durante unas semanas.

Escena 6, **Otra batalla campal:**

En este caso todos los jugadores llevan a Piltrufos Antidisturbios, menos el que lleve a Piltrufo Minero Hijo, que es la presa, al final



le cogen. Pero tú arreglalo para que parezca que la escena no está amañada...

Escena 7, Piltrufo Elliot se pierde la prueba:

Llega el día de la prueba, pero Piltrufo Elliot tiene que ir al juzgado a liberar a su hermano que ha sido detenido en la batalla del día anterior y no puede acudir a la prueba de ballet.

Piltrufa Profesora de Ballet va a buscarle a casa, entonces hablará con Piltrufo Minero y Piltrufo Minero Hijo, discuten se insultan, pero no se llegan a pegar.

Escena 8, Pegando brinquitos:

Piltrufo Elliot se pone a pegar brinquitos por toda la ciudad para desahogarse hasta que llega el invierno.

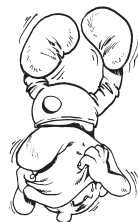
Escena 9, Navidad, Navidad:

Piltrufo Minero se carga el piano para conseguir leña, la familia se felicita las fiestas y Piltrufo Minero llora como un Piltrufo Niño, se va de borrachera con los colegotas.

Escena 10, Mariconadas en el gimnasio:

Piltrufo Elliot y Michael están haciendo un Piltrufo de nieve en la calle, Piltrufo Elliot tiene frío y Michael le coge las manos y las pone en su barriga, Piltrufo Elliot flipa en colores y le pregunta que si es marica, joder, ¡si lo sabe hasta el acomodador!

Se van al gimnasio y Piltrufo Elliot le da a Michael unas clases improvisadas de ballet, pitufuá a la derecha, pitufuá a la izquierda y todo eso.





Mientras tanto Piltrufo Minero, Piltrufo Profesor de Boxeo y la peña del Sindicato Piltrufero están de borrachera celebrando la Navidad, se ponen a mear en la pared de la seta gimnasio y ven luces dentro. Piltrufo Minero se asoma y ve a Piltrufo Elliot bailando, flipa de lo bien que lo hace. Sale corriendo a buscar a Piltrufa Profesora de Ballet para enterarse de qué hay que hacer para que Piltrufo Elliot haga la prueba de ballet y todo eso.

Escena 11, Rompiendo el piquete:

Piltrufo Minero está dispuesto a dar una oportunidad al ballet, pero no tiene dinero, decide volver a la mina.

La escena debería ser muy agobiante, él no quiere romper el piquete, pero la Angustia Interna™ de tener un hijo bailarín y no poder pagarle el viaje para hacer la prueba le jode mogollón;

lo peor llegará cuando sus compañeros del piquete empiecen a tirarle piedras y huevos al autobús con el que se intenta romper el piquete. Por supuesto Piltrufo Minero Hijo y los demás están en el piquete, cuando ve a su padre se queda más azul que un Piltrufo.

Piltrufo Minero Hijo salta la valla del recinto de la mina y va corriendo tras su padre, casi se dan de hostias mientras Piltrufo Minero hijo le pregunta que que coño hace, Piltrufo Minero llora desconsoladamente y le dice que están acabados y que hay que darle una oportunidad a Piltrufo Elliot, entonces Piltrufo Minero Hijo, abrazado a su padre, grita la frase mas emotiva de la película, entre sollozos exclama: *¡ES SOLO UN NIÑO!
¡SOLO TIENE 11 AÑOS!*, y sigue llorando.

Para romper un poco tanto melodramatismo y que no se pongan a llorar

los jugadores y tal, en ese momento llegan los antidis-
turbios para echar a Piltrufo
minero hijo que ha saltado
la valla, también llegarán
unos cuantos Piltrufos
Mineros del piquete para
ver qué coño pasa, las hos-
tias serán descomunales.

Escena 12,

Llega la prueba:

Piltrufo Minero al final
no va a trabajar, pero entre
todos organizan una timba
para juntar champiñones sufi-
cientes para que Piltrufo
Elliot vaya a hacer la prueba.

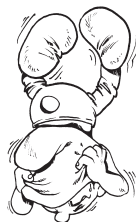
Piltrufo Elliot y
Piltrufo Minero se van a la
aldea piltrufa de Londres que
es donde está la Piltrufa
Royal Escuela de Reimon...
digo de Ballet, Piltrufo Elliot
está muy nervioso y hace la
prueba como el culo, está
enfadado, y en el vestuario un
Piltrufo bailarín que también
quiere hacer la prueba le va a
"consolar" Piltrufo Elliot
defenderá su virginidad anal
y le pega un mamporro.

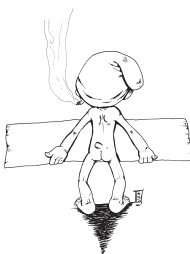
Piltrufo Elliot y
Piltrufo Minero son entre-
vistados por el jurado de la
escuela, le preguntan a
Piltrufo Minero si apoya a
su hijo y demás, a Piltrufo
Elliot le preguntan: "¿Qué
es lo que más te gusta del
ballet? ¿Por delante o por
detrás? ¿Qué diámetro tie-
nes?" y mariconadas pareci-
das. Para terminar le pre-
guntan qué siente cuando
baila, entonces él debería
hacer un alegato a favor del
amor libre, de bailar desnu-
do entre los conejos y cosas
así de modo que impresione
al jurado.

Escena 13,

Llegan los resultados:

Llega la carta de la
Escuela, Piltrufo Elliot abre
la carta y ve el veredicto, ha
sido admitido, pero para
alargar la peli un poco más
y poner nervioso a Piltrufo
Minero tarda unos 15 minu-
tos en salir de la habitación,
todos saltan como conejillos
felices.





La felicidad dura poco, ya que se acaba la huelga y hay que volver al trabajo. Sin embargo aquí se puede meter una batallita contra los antidisturbios o contra el ejército, al fin y al cabo los Piltrufos de Durham son todos del P.R.A. (Piltrufos Republic Army).

En este momento Piltrufo Elliot debería ir despidiéndose de todos los amigos que ha hecho a lo largo de la aventura, ya sabes, besos y abrazos, para acabar con un *"Ya ti espantapájaros, será a quien más eche de menos de todos"*.

Escena 14, **El charco de los Patos:**

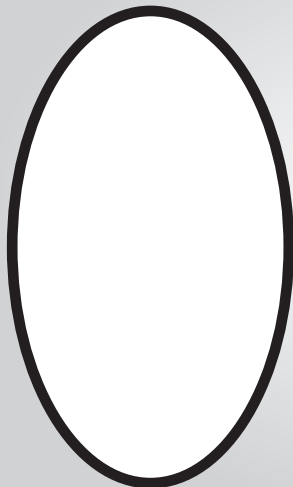
Han pasado unos años y Piltrufo Elliot es el Piltrufo bailarín principal de la Piltrufa Royal Escuela de

Mariposo... quiero decir, de Ballet. Hay una representación y acude Piltrufo Minero y Piltrufo Minero - Hijo, damos por supuesto que Piltrufa Abuela ya está muerta, ya que no ha venido.

En el palco también esta Michael, que ahora es Piltrufo Marica-en-toda-regla y que está sentado junto a un Piltrufo negro la mar de mono, oighhh.

Comienza la música y Piltrufo Elliot sale pegando un salto vestido de pintamonas, todos lloran; en ese momento el Piltrufo negro que está junto a Michael, que evidentemente es un Piltrufo ñac ñac, le muerde la cola a Michael, y lo de siempre, batalla campal en el teatro entre Piltrufos ñac ñac y Piltrufos normales que corren como corderillos buscando polvo de nenúfar.

Hoja de Jugador Piltrufero



Nombre:

Talentos Misceláneos: 3

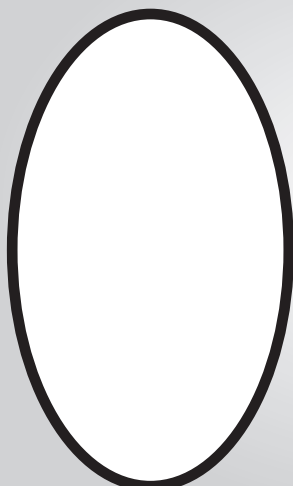
Hab. Especial:

Puntos de Exp.:

Puntos de Piltrufa:

- ☐ Piltrufando
- ☐ Pajaritos
- ☐ KO

Hoja de Jugador Piltrufero



Nombre:

Talentos Misceláneos: 3

Hab. Especial:

Puntos de Exp.:

Puntos de Piltrufa:

- ☐ Piltrufando
- ☐ Pajaritos
- ☐ KO



Join nau the
CocOgUawA Conquistation Army Mail List

cocoguawa@yahoogroups.com

(enviando un mail a:
cocoguawa-subscribe@yahoogroups.com)

Este libro se terminó de piltrufar
a las 19:41 horas del 23 de Junio de 2002
en la aldea piltrufa de Oviedo.

Lo imprimieron los Piltrufos
de Publidisa entre
Junio y Julio del 2002.



El Juego de Rol Piltrufantemente Piltrufero

Pulular por el bosque toreando en bolas escarabajos a la luz de la luna.

Vivir felices recogiendo zarzaparrilla; huir del cruel Guarjamel y su gato Azrael.

Y acabar siempre bien las aventuras, sin posibilidad de corrupción ni muerte, y con suerte robarle un beso, o lo que se tercié, a Piltrufina (que potito... snif, snif).

La verdad es que si nuestro transcurrir por la vida fuese de este modo no necesitaríamos un juego de rol como el que tienes entre las manos.

La segunda edición del juego de humor más exitoso de casi todos los tiempos.

Incluye las mismas reglas, pero con nuevos dibujos, nueva hoja de personajes y una presentación digna de una Biblia Rusa del siglo XVII.



Incluye tres aventuras completas:

- Los Piltrunnies
- Bella y Bestia Sooon
- Piltrufo Elliot