

# LICANTROPUNK

Peter Pank, el Moco Que Camina, vivía feliz en Punkilandia, conocida en versiones más cursis del relato como el País de Nunca Jamás. Al mando de su pandilla, los Des-k-rria-2, pasaba los días de bronca en bronca, fastidiando en lo posible a los rockers piratas del Capitán Tupé, gozando con sus amigas las ninfómanas del lago o con la fiel (?) Kampanilla. Solía visitar el mundo de los humanos, pero al encapricharse de la pequeña Wendy dio un mal paso que le llevaría a la horca, a manos de unos sublevados habitantes de Nunca Jamás hartos de su tiranía. Pero ¿esto fue todo? Pues no. Si así hubiera sido no tendría el honor de compartir la galería de monstruos de este dossier. Resulta que la misma noche en que fue colgado, tres sombríos individuos llevaron su cadáver a la misteriosa Isla Sinistra. Allí le esperaba el "El Amo", que planea implantar en el mundo un nuevo concepto del miedo, acorde con los tiempos post-modernos: El Neoterror. Sólo le queda un obstáculo, el Konde Drákula, último baluarte del terror gótico, un incurable romántico que se resiste al progreso y ahora vive retirado en un castillo de las Highlands escocesas. Así pues, "El Amo" hace reanimar a Piter, implantándole en el cerebro un único objetivo: ¡Matar a Drákula! Piter debe buscar un contacto en Londres, pero por una tonta confusión de contraseñas se une a un grupo de skinheads supporters del Celtic de Glasgow, que le acompañarán en sus andanzas escocesas. Dos de ellos, simpatizantes del National Front, acaban abandonando al grupo; los restantes "scotskins", siguen con Piter, que les garantiza bronca y diversión. Cosas del destino, los scotskins facciosos son atacados por unos lobos, lo que cambió "algo" sus vidas. Estos a su vez mor-

dieron a Piter, por lo que El Moco que Camina se transformó en el Licanthropunk ... Peter Pank es un personaje de cómic creado por Max, uno de los más destacados dibujantes del panorama nacional (al que pronto podréis conocer mejor por sus ilustraciones de la colección *Oráculo* de Joc Internacional). Su segunda historia, *El Licanthropunk*, se publicó en *El Víbora*, nº 75 al 87, y más tarde en forma de álbum.

## *Ideas para escenarios*

Fácilmente podemos situar a Piter en una aventura de *Vampire*, y transformar su historia en una lucha de clanes: "El Amo" puede ser un príncipe vampiro Brujah que desea acabar con un antiguo rival Nosferatu, ahora retirado en su castillo de las Highlands; devuelve a la vida a Piter como vampiro y le envía a que le haga el trabajo sucio (PJ o PNJ a criterio del máster); para ello solicita ayuda a un Lord de su Clan, que pone a su disposición unos jóvenes vampiros para que lo escolten hasta su destino (ahora sí, los PJs, que serán su contacto en Londres). También podemos pillar la historia algo más avanzada y encontrar a Piter ya como licántropo, para una trama del juego hermano de *Vampire*, *Were Wolf*. En este caso Peter (a las órdenes de "El Amo", pero sin ser vampiro) se habría aventurado por tierras escocesas con sus colegas, los scotskins, cuando recibe el ataque de los licántropos (y de los otros dos scotskins, que ya han pasado a formar parte de sus filas); sólo faltaba el odio racial entre vampiros y hombres lobo para acentuar todavía más, si cabe, el interés de Piter por su misión. Los PJs, lobeznos escocesos, o los scotskins-lobos recién creados, deciden, como no, ayudarlo.