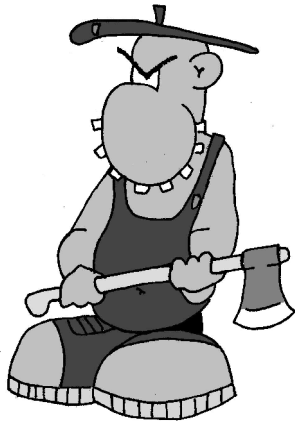


PAPADOPLONOMI CÓN

!

(Si eres capaz de leerlo sin balbucear tendrás en tus manos el bestiario para Papadoplonia lleno de fauna brávida y fantabulosas criaturas)

FORALEITORS



Combate 3 Disparo 1 Músculos 3 Reflejos 2
Neuronas 1 Carisma 1 Agallas 6 Empatía 2
Habilidades: Atletismo 2, defensa 2, arrojar 2, investigar 1, conducir (vehículos terrestres y aéreos) 2, artes marciales 1, nadar 1, sigilo 2, farolear 2, intimidar 4, observación 3, psicología 2, idioma (navarro) 7, callejear 1, maestría (armas enormes hacha de aizkolari que causa pupa 3 y tiene DES 5)

Historia: Creados por Trucutú biolabs son descerebrados como los tintín macutes pero a lo navarro. Son las tropas especiales del obispo

Capycua y su frase favorita es ¡Euuuu! o también ¿Pues? o ¡Ayvaayvaayva!

CAMILOSOS

Combate 3 Disparo 1 Músculos 3 Reflejos 2
Neuronas 1 Carisma 1 Agallas 1 Empatía 2
Habilidades: Atletismo 1, defensa 2, callejear 2, artes marciales 1, arrojar 2, nadar 1, sigilo 2, observación 3, maestría (garras y dientes) 2 (destreza 3 pupas 1)

Historia: El oso francés terror de las ovejas parece ser que es un atractivo turístico para limitar de forma natural la población de visitantes. Come de todo y es bastante feo, además hablan como los macutes. Realmente son como macutes plantígrados con problemas capilares.



GI GANCUTES

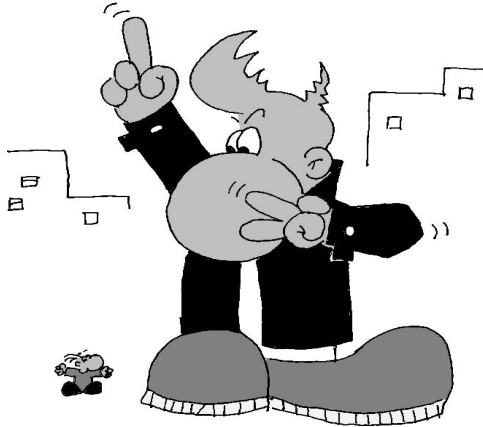
Combate 5 Disparo 1 Músculos 6 Reflejos 4

Neuronas 1 Carisma 1 Agallas 1 Empatía 1

Habilidades: Atletismo 2, defensa 2, arrojar 2, bailar 3.

Poderes: Regeneración

Historia: Estos gigantes mezcla de macute y gigante sanferminero van por toda la ciudad bailando y arrollando todo lo que ven. Van vestidos muy a lo casposo como en fiebre del sábado noche y adoran a Travolta en sus años mozos. No soportan ver a alguien que no baile. En combate hay que recordar que las armas naturales que posee se deben tratar como si fuesen enormes (no seáis mal pensados ...)



TINTIMIURAS

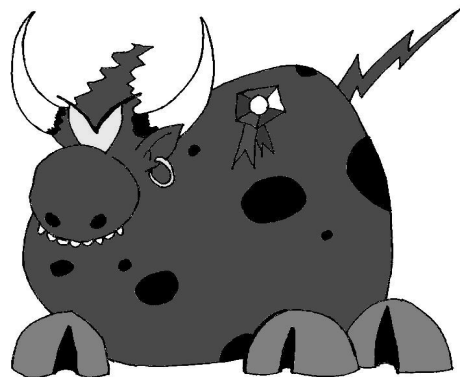
Combate 3 Disparo 1 Músculos 4 Reflejos 3

Neuronas 2 Carisma 1 Agallas 2 Empatía 2

Habilidades: Atletismo 3, defensa 2, maestría (cuernos) 2 (destreza 4 pupas 2)

Poderes: Invulnerabilidad a las balas, Regeneración

Historia: Es el cruce de minipimer entre un miura, una vaca loca y un macute. Ver uno de estos causa pupa mental. Hay que superar una dificultad de 12 (normal) o sufrir las consecuencias. (si huyeses escagarrinado... mejor que mejor ya que ser arrollado por estas moles de 2,5 metros y tonelada y media de peso tiene que doler mucho)



MORALITY GUARDIANS

Combate 3 Disparo 1 Músculos 3 Reflejos 3

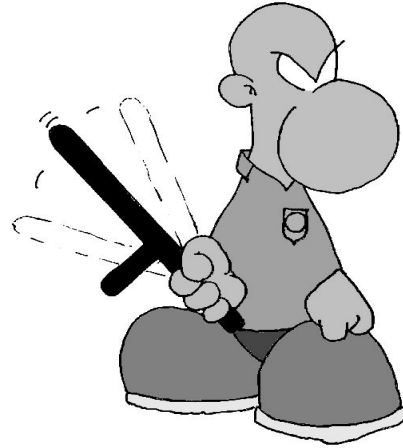
Neuronas 3 Carisma 1 Agallas 4 Empatía 1

Habilidades: Atletismo 1, defensa 2, explosivos 2, callejear 2, investigar 1, conducir (vehículos terrestres y aéreos) 1, artes marciales 1, arrojar 2, nadar 1, sigilo 2, manitas 1, farolear 2, intimidar 4, observación 3, psicología 2, maestría (tonfa que es un arma corta) 2

Poderes: Telepatía 4

Historia: Antiguos protectores de las formas y comportamientos decentes del campus universitario. Ahora es un cuerpo que se dedica a lo mismo pero se basan en el dogma de castigar al futuro infractor.

Vamos que te leen la mente con sus poderes pichurrínicos. Si creen que piensas en algo indecente te darán de palos con la tonfa y te echarán del campus. Se les puede encontrar por toda la isla pero en especial allí donde vayan las parejitas para, así, poder acabar con sus pensamientos lúbricos y malsanos.



BUITRESOVEJEROS

Combate 2 Disparo 1 Músculos 3 Reflejos 2

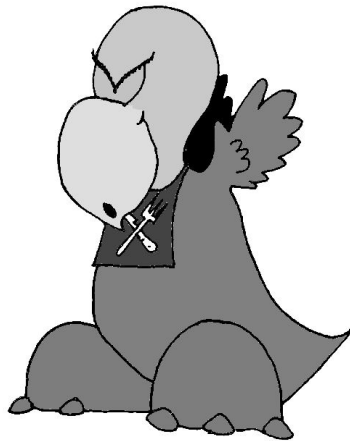
Neuronas 1 Carisma 1 Agallas 1 Empatía 2

Habilidades: Atletismo 1, defensa 2, arrojar 2, volar 3, sigilo 2, observación 3, maestría (garras y pico) 2 (destreza 3 pupas 1)

Poderes: Supermovimiento (vuelo)

Historia: Los buitres gigantes de las estepas navarras terror de las ovejas. No obstante su dieta también se completa con turistas vivos y algodón de azúcar amén de otros platos que parezcan apetitosos. Trucutú los intentó crear para amenizar los aires con sus gráciles

piruetas y, como siempre, metió la pata dando a luz un monstruito loco y con muy malas pulgas. Son bastante feos aunque no lleguen a causar pupa mental.



MOZO DE PEÑA

Combate 3 Disparo 2 Músculos 3 Reflejos 2

Neuronas 2 Carisma 2 Agallas 2 Empatía 2

Habilidades: Atletismo 2, defensa 2, arrojar 3, investigar 2, conducir (vehículos terrestres y aéreos) 2, nadar 1, sigilo 2, farolear 3, observación 3, psicología 2, talento (tocar el bombo) 2, talento (canciones de



Sandickines) 3, callejear 4, maestría (armas cortas)2, precisión (pistola, subfusil) 2.

Historia: Llegados en pateras a la isla de Papadoplona park tomaron las calles para divertirse como lo hacían antes. Ahora ocupan toda la ciudad con sus charangas y sus peleas. Como son un atractivo turístico se les respeta pero al ser partidarios de la resistencia los conflictos con las fuerzas papales de ocupación son frecuentes. Hay peñas que también están aliadas con Alejo y Capycua por lo que entre ellas existe una guerra no declarada.

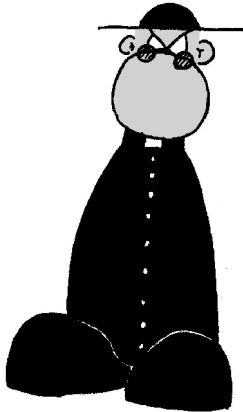
Existen diversas peñas como La Jajarana, Los Bronceados, La peña San Dick y muchas otras.



BATMANS O CURAS-CUERVO

Combate 1 Disparo 2 Músculos 1 Reflejos 1

Neuronas 5 Carisma 4 Agallas 4 Empatía 5



Habilidades: Investigar 3, Culturilla (religión) 5, Culturilla (finanzas) 5, Culturilla (latín) 3, Callejear 2, Intimidar 3, Comecocos 2, Idiomas (latín) 3, Observar 3, Psicología 4, Talento (fomentar secta religiosa) 8.

Coñas y Taras: Amigotes (Opus Dick), Memoria fotográfica, Cruce de cables (si escucha una blasfemia o algo amoral), Código (religión), Fanatismo (nueva coña)

Poderes: Telekinesis 5, Sonar-Radar 5, Detección (de pichurrina) 5, Telepatía 4, Control

Mental 4, Campo de Fuerza 5, Regeneración 2, Rayo (sónico) 5.

Equipo: Vestuario de negros ropajes de sacerdote antiguo, gafas, sombrero, Biblia de Dick.

Historia: Y el obispo Capycua pensó que algo le faltaba y que no era feliz, ¿necesitaría unas trenzas en las barbas?, ¿un tatuaje?, ¿un welters original?... La solución a su soledad fueron los Batmans o curas-cuervo. Son una de las creaciones más recientes de Trucutú. Son clones con poderes pichurrínicos de antiguos santos y fanáticos religiosos. Visten sotanas y gabardinas negras, alzacuellos y sombrero. Te miran por encima de las gafas y te preguntan si te has portado bien o te dicen que mirar a las chicas es pecado. Estos seres que hay que utilizar con moderación tienen un cometido especial como cuerpo de seguridad: Joder a los Nj's. Cuando aparecen suena en las mentes de los que van a ser asaltados la banda sonora de Imperio en Stars-Wars.

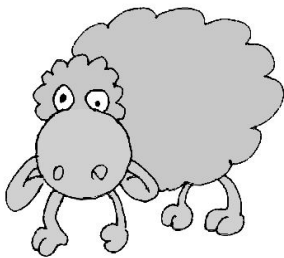


FANATISMO, nueva ¿coña?

4 puntos

Con esta coña se puede (una vez por aventura) elevar tus atributos de combate, músculos, reflejos y disparo (oseasé, los físicos) en 1D y sumar lo que salga. Esto durará para acciones momentaneas más o menos extensas (a juicio del animador) o no (¿a que no se entiende un carajo?). Pues eso que el animador decide cuanto durará el aumento temporal de los atributos.

También se elevaran en esa misma proporción las habilidades que dependan de las citadas características. En contra de esta super coña el Nj debe tener la tara de Código de honor en relación con su fanatismo (o el tema que lo provoque) y la tara, también, de cruce de cables (sin sumar 1D a combate pero restando 1D a neuronas y debe, también también, estar en relación con su fanatismo). Ambas taras no hacen ganar puntos.



OVEJITAS "DOLI " (Dulces y jugosas)

No se necesitan sus atributos ya que están ahí, por toda la ciudad, de manera pacífica y rumiando césped. Se crearon para alimentar a los Camilosos y a los buitresovejeros pero estos depredadores parecen haberse encaprichado de la carne de turista y narizón jugador. Solamente decir que son estúpidas y parecen surgir por generación espontánea.

Próximamente la segunda parte del Papadoplonomo... eso. Y también unos cuantos personajillos de la ciudad de Papadoplona para amenizar las insulsas vidas de tus narizones con compañías de lo más pintorescas.

Por Jesús Matheo en Papadoplona y dedicado a todos los miembros de la peña La Jarana, a los chicos de la Asociación Cultural Puente del Arga y a mi esposa porque le gusta el dibujo de la oveja.

