

DESTRANJIS

LOS COBRADORES DEL FRAC



Destranjis, los Cobradores del frac por David Gutiérrez Torrejon "Guty"
está bajo licencia Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional License.
Ilustración por Andrés Sáez Martínez "Marlock".



España es un país de caos, corrupción política, colas del paro infinitas y una crisis económica de la que ni el "Tato" es capaz de levantarnos. El trabajo reluce por su ausencia y la mayoría de habitantes llanos de nuestro país, o están cobrando el paro mientras trabajan en negro, o se encuentran tirados en el sofá de casa de sus papis jugando a la consola. El más negro de los panoramas azota la mente de los pobres, mientras los ricachones manejan los hilos de la burrocracia a sus anchas. Pero... ¡basta ya! Ha nacido una agencia secreta (ups se me escapó), perfectamente infiltrada en el tejido empresarial, que acabará con estos malditos morosos, o mejor dicho, Bichos Malos: DESTRAÑJIS S.A., una agencia de cobradores del frac, que tiene como objetivo recuperar el dinero robado a los contribuyentes y levantar de una vez este país, sin usar el blanqueo como moneda de cambio. Escarnio público, manipulación de imágenes de Feisbuk, una buena somanta de palos, todo está permitido con el fin de conseguir el objetivo. Solo existe un problema, los buenos agentes secretos salen muy caros y, para no levantar sospechas, Destranjis se ha servido de los tropas que engrosan las multitudinarias colas del paro; y claramente, no han sido seleccionado los mejores cualificados.

¿QUÉ ES ESTO?

Los Cobradores del Frac (LCF) es un juego de rol, en tono de humor, donde interpretarás a personajes sacados directamente del paro y que nadie contrataría en su sano juicio. Como héroes, deberán sobreponerse a su pobre currículum y sus defectos para poder realizar las misiones de la agencia. Hemos confeccionado este juego con el fin de superar las adversidades que se nos plantean en la actualidad, golpeando al estrés y la depresión con la más fiera de nuestras carcajadas. Por supuesto que no buscamos burlarnos de las diferentes situaciones reales, reflejo de una sociedad en paro, pero sí pasar un rato divertido entre colegas con las situaciones rocambolescas, al más puro estilo Mortadelo y Filemón, que se produzcan. Damos por hecho que es obligatorio acompañar estas partidas con bebidas, patatas y tonterías varias que molestan en la mesa para jugar, que ensucian las hojas de

pejota y que dejan residuos bajo el sofá por toda la eternidad.

QUÉ ES UN COBRADOR Y CÓMO CREARLO

Un cobrador es ante todo un ex-parado con licencia para cobrar: lo que percibe en nómina mensualmente y lo que tiene que recuperar de los bichos malos. Brilla sorprendentemente por tener un gran defecto, esto es, comerse los mocos compulsivamente en público, tartamudear con alevosía, quedarse sordo alternativamente, ser adicto a los ajos en vinagre, suelto de vientre... en fin, toda una variopinta cantidad de taras físicas, mentales y académicas con las que ninguna empresa de la geografía española se hubiera dignado a contratarlo. ¿Quién será el loco que está a los mandos de Destranjis? ¡Qué alguien le vuelva a dar la medicación, por favor! Por cierto, el director de juego es el amo y señor de la partida, por lo que siempre te referirás a él como "Señor Supremo". Cualquier equivocación al referirse a él se castigará con un -1 en la próxima tirada.

CÓMO RELLENAR TU CARNET DE COBRADOR

Mote. Eres lo más bajo en la cadena de mando de las tropas que engrosan el paro. No tienes nombre, tienes un mote de guerra que mola mucho (o eso crees) y por el que te conocen en tu barrio. "El Maquinitas", "Lomo Plateado", "Johnny Testrujo", "La Depres", etc.

Ex Profesión. Sí hijo sí, la mayoría de los cobradores han servido para algo en la vida, aunque no todos. Escoge el trabajo que desees y dale ese sabor de barrio: albañil, fontanero, conductor de pompas fúnebres, barman, portero de discoteca, vigilante de seguridad, repartidor de pizzas, pinche de cocina, pintor de brocha gorda, etc. Las profesiones bonifican las tiradas con un +2, siempre que ésta tenga relación con la misma. Por ejemplo, intimidar llevando a un cobrador ex vigilante de seguridad.

Defecto. No todo va a ser bueno, y es que para que ninguna empresa haya querido contratar a tu personaje imagínate. ¿Suda en cantidades industriales? ¿Cría pelusas en la cavidad de su ombligo? ¿Es ludópata? ¿Se bebe el agua de las macetas? ¿Siempre tiene un cigarrillo en la boca? ¿Una verruga con pe-

TIENDA SUPERCIENTOS				
PUNTOS	OBJETOS			
10	Pollo de goma	Paquete de pipas	Silbato	Bolas chinas
20	Nariz de payaso	Lavativa	Gato escayola	Relojs fasio
30	Espada de goma	Cubo de cebo	Depiladora	Parahaceramol
40	Caca de broma	Bola de cristal	Bocina	Radiocassette
50	Palangana	Entrada de cine	Cubo de Rubik	Gafas con espejo
100	Medalla hojalata	Correpasillos	Baraja marcada	Rizador de pelo
250	Cloroformo	Abono Jor TV	C-3	Bartolito Sex
500	Espada hoja V	Dron a pilas	Navaja sueca	Cuadro boquetes
1000	Viaje a Tisney	Coche Jierrari	Un Ozcar	Tricornio
5000	Mazo de Tuor	Juego de rol	El Anillo doble	Yate de piscina

los corona su nariz? ¿Está más salido que el pico de una plancha? ¿Ha sido abducido por los extraterrestres? ¿Siempre le acompaña una muñeca hinchable? No pongas freno a tu imaginación.

Chamba. Es la suerte que tiene tu personaje. Posees 3 puntos por cada partida, con los que podrás repetir las malas tiradas tuyas o las muy buenas del máster, ejem, Señor Supremo. Siempre escogerás el resultado de la tirada más favorable a tu personaje.

Pupa. Indica los puntos de vida de tu cobrador. Todos comienzan con 15 puntos + 5 puntos por cada punto de resistencia que tengan.

Méritos. Derrotar a los malditos secuaces, recuperar dinero y objetos de valor de los morosos y hacer obras sociales para la comunidad; todas estas acciones te ayudarán a adquirir objetos poderosos. Pero para conseguir los mejores necesitarás muchos puntos, que podrás canjear cómodamente en tu tienda Súper Cien más cercana. Puedes unir los méritos de todo el equipo para alcanzar vuestro objeto favorito. Suma 1 punto por secuaz destruido y haber donado dinero a obras benéficas sociales, suma 5 puntos por cada Bicho Malo derrotado.

Reparte 10 puntos entre los 6 atributos. No existe mínimo en cada atributo, pero tener cero significará que tu personaje posee una gran carencia. Los atributos son:

- **Fuerza (potencia muscular):** levantar y empujar un peso, saltar, escalar y atacar con armas cuerpo a cuerpo...
- **Destreza (coordinación y flexibilidad):** esquivar, hacer contorsionismo, mantener el equilibrio y utilizar armas a distancia,

iniciativa...

- **Resistencia (vigor y dureza):** resistencia al daño, venenos, esfuerzo físico continuado...
- **Inteligencia (recursos mentales):** recordar, curar, hacer magia, resolver enigmas...
- **Percepción (sentidos):** avistar, reconocer a alguien, notar, descubrir engaño, resistir magia...
- **Carisma (comunicación y aspecto):** convencer, engañar, intimidar...

Armas y Equipo: Vinculado a tu ex profesión gratis, aunque también puedes comprar algo con parte de tu sueldo (500 €) o robarla: Puño americano 50 € / porra 100 € / pistola 300 € / escopeta 100 € / granada 100 €.

CÓMO JUGAR

Para no erosionar más la palma de tus manos con aristas cortantes, hemos decidido darle un respiro a los poliedros y usar una baraja de cartas francesa. Una baraja de cartas siempre queda resultona sobre un buen tapete verde que, por supuesto, mancharás con ganchitos y coca cola (y lo sabes).

Empezando. El Jugador que esté situado a la izquierda del Señor Supremo tomará la baraja de cartas y la mezclará al menos durante 10 segundos. Los demás jugadores pueden hacer la cuenta atrás si lo desean. La baraja se vuelve a barajar en cada turno, aunque si se desea puede realizarse por escena. El jugador que baraja irá cambiando en el sentido de las agujas del reloj como se haya acordado: por turno o escena.

Tiradas. En LCF existen 3 tipos de Tiradas: Básicas, Enfrentadas y de Combate.

- **Básicas.** Se realizan para acciones individuales que deben superar una dificultad. Por ejemplo saltar un obstáculo, tirar abajo una puerta, encontrar una dirección en Internet. La fórmula a seguir es la siguiente:

Atributo + Carta + Ex Profesión (+1 si procede) = número de dificultad o superior = Éxito.

Si es menor que la dificultad será un Falso. Dificultad: Fácil 6, Normal 8, Difícil 10

Teniendo en cuenta que:

- Sacar un 1 de mano es siempre pifia. Elimina una carta especial si la tienes en mesa.
- Del 2 al 10 suma con normalidad.
- La Sota: carta especial, guarda la carta al lado de tu tarjeta de cobrador (suma 10).
- La Reina: carta especial, guarda la carta al lado de tu tarjeta de cobrador (suma 10).
- Sacar un Rey de mano es siempre crítico y multiplica x 2 el daño. Es una carta especial, guarda la carta al lado de tu tarjeta de cobrador. En caso de empate por críticos saca una nueva carta.
- El Joker: carta especial, guarda la carta al lado de tu tarjeta de cobrador. Puedes usarla cuando quieras repetir la tirada o introducir un aspecto divertido en la escena. Tras usarla se desecha. No vuelve al mazo. También puedes usarla como se indica en "Cartas Especiales".
- Cartas Especiales: La diversión es lo primero, es por eso que si consigues acumular Sota, Reina y Rey o un trío de cualquiera de estas cartas (puedes sustituir cualquiera de ellas por el Joker) consigues alcanzar el superpoder del cobrador. Gira las cartas en la mesa, cobra el aspecto heroico que te mole, y haz lo que desees durante esta escena sin lanzar cartas. Recuerda, solo durante la escena. Las cartas usadas vuelven al

mazo (menos el joker que desaparece).

También puedes chincar a otro jugador girando una de las cartas especiales. Según su palo deberá proceder de las siguientes formas:

- Corazones: se pone tierno, durante la escena se pondrá cariñoso y a veces muy salido.
- Picas: no soporta a nadie, tiempo para rajar e incluso entrar en una trifulca por tonterías.
- Diamantes: vacilará de sus objetos valiosos o deberá conseguir pasta a toda costa.
- Tréboles: La suerte no está de su lado, sufrirá un conjunto de incoherentes desdichas.
- Joker: Activa el defecto del personaje durante toda la escena. También de los Bichos Malos.
- El jugador contrario puede zafarse si gira otra carta especial que tenga en mesa, siempre y cuando sea igual o mayor que la del primero. Al usar la carta vuelve al mazo (menos el joker que desaparece).
- **Enfrentadas.** Se usa para acciones que compiten entre sí. Por ejemplo, echar un pulso, una carrera de sacos, intentar convencer a alguien, etc. En este caso se comparan los resultados de ambas tiradas, el resultado más alto gana; en caso de empate se volvería a tirar. Los atributos a usar pueden ser los mismos para ambos contendientes, como es el caso de un pulso, en el que usarían Fuerza; o distintos, como en el caso de convencer, en el que uno usaría Carisma para convencer y el otro Percepción para no ser convencido.
- **Combate.** Saca una carta y suma Destreza para Iniciativa. Saca una carta para todos los Secuaces, los Jefes suman 1 y el Bicho Malo como los pejotas. Para atacar realiza una tirada Básica como se indica a continuación. Sube la dificultad a 10* si se encuentran a distancia, poseen cobertura o duplican en número a los pejotas. Al-

canza un máximo de dificultad 12** (¿qué haces?) si lo ves necesario.

Ataque C.C.: Fuerza + Carta (+1 si Ex Prof.) dificultad 8 + Destreza (solo Jefe o Bicho Malo)

Ataque A.D.: Destreza + Carta (+1 si Ex Prof.) vs 8 (o 10*/12) + Destreza (solo Jefe o Bicho Malo)**

Daño: Carta + (Fue-C.C. o Des-A.D.) + Daño Armas.

- **Secuaces:** Tienen 5 puntos de vida, y no poseen atributos con los que modificar las tiradas ni poderes especiales. Puedes incluir un jefe que posea un +1 si lo deseas para darle más emoción.
- **Atacar a Jugadores:** carta (jefes +1) dificultad 8 (o 10*/12** a Distancia) + Destreza.
- **Daño:** Carta + Daño Arma - Resistencia (resta también si tiene armadura -2)
- **Bichos Malos:** Tienen 15 de vida + 5 por cada punto de resistencia y 8 puntos repartidos en sus atributos. Añade además una desventaja,

que podrá activarse si los jugadores giran un Joker. Puede hacer uso de cartas especiales. Ataca como los jugadores.

- **Daño Armas:** puño americano +1 / Porra +2/ pistola +3/ escopeta +5/ granada +10//trampa +2
- **Curación:** puedes recuperar 3 puntos por cada uno de resistencia en cada escena.

CREAR AVENTURAS

LCF es un juego muy loco, por lo que sus aventuras no siempre se sitúan en la actualidad. Saca una carta de la baraja (francesa) y prueba suerte en la siguiente tabla. Nunca sabes los derroteros que tomarán tus cobradores. La primera carta te indicará la temática, y la segunda tu objetivo, el bicho malo al que obligar a pagar.

“No me pises que llevo chancas.”

Me encanta el olor a pan tumaca por las mañanas. Los cobradores han ido a desayunar antes del currele al “El obrador”, bien ilustrado por su tradicional caganer en el cartel de entrada. Tiene fama de poner los cafés más cagones

Nº CARTA	TEMÁTICA	BICHO MALO
1	Actual	Tanque de Gym
2	Western	Militar
3	Medieval fantástico	Político
4	Apocalíptico	Famoso de la tele
5	Mafias	Empresario
6	Piratas	Deportista de élite
7	Super poderes	Youtuber
8	Cthuliano	ONG Corrupta
9	Viaje en el tiempo	Cantante
10	Otros planos	Director de cine
J	Ciberpunk	Actor porno
Q	Bélico	Mafioso
K	Zombies y sustos varios	Sindicalista
JOKER	Saca dos cartas*	Escritor

* Une ambas temáticas manteniendo el orden de salida. Si se repite un Joker, suma una temática más, siendo éstas siempre diferentes. Puedes cambiar las temáticas de las tablas y crear tu propio batiburrillo de aventuras. Incluso sacar de primera mano dos cartas, porque eres libre de hacerlo.

de la zona, algo que contrasta con su premiada manteca de cerdo casera con tropezones, que quita el sentido a un nivel épico. Tras un tiempo, el más inteligente del grupo recibe una llamada automatizada (voz de robot) de la oficina: misión urgente. Recibirán una señal GPS (edif. Milagros) y una imagen de un gato dorado de juguete que mueve una pata arriba y abajo.

Destrajis

La Oficina de Destranjis está oculta en el edificio Milagros, donde se encuentra también la sede de la A.N.T., Asociación de Ninis contra el Trabajo. Para acceder a ella deberán entrar en la tienda china multiproductos de la planta baja y tirar de la patita de uno de los gatos chinos que se encuentra justo al lado del cuarto de baño. La puerta se abrirá y caerán por un tobogán donde se encuentra una persona de metro cuarenta con voz de pito. Es el Rey de copas, el jefe de esta delegación de DESTRAJIS, al que jamás habéis visto la cara. La entrada al edificio cambia cada día. Os explica que el objetivo al que hay que darle el peñazo es Jaime Canillas, el propietario de Teletimo, una tienda televisiva que vende productos chinos de segunda mano y con las que el "Cani" ha timado a más de dos mil personas. Hoy inaugura el club nocturno "La sandalia de Canígula" y siempre viste las más estafalarias chanclas del planeta.



La sandalia de Canígula


Deberán trazar un plan para no ser descubiertos. La puerta del club está protegida por dos gorilas chinos. En el interior se encuentran las frecuentes damas internacionales y bastante gente amorosa. Un habitual de estos lares es el "Jarto" (jefe +1), un busca broncas profesional que se altera con facilidad cuando nadie le da la razón. El "Cani" entrará a eso de las 3 de la mañana con unas chanclas doradas y saldrá por patas al verlos. Ocho mujeres ligeritas de ropa les bloquearán el paso a los pejetos. Cani huye en un Mercedes hacia un chiringuito de hidropedales en la playa.


Odisea hacia el Chiringuito.


Dos vehículos intentarán echar a los personajes de la carretera en la persecución. El chiringuito es una mini dungeon con una trampa de cuchillas (+2 daño). Encontrarán un zulo de chinos trabajando en condiciones inhumanas y 20 ninjas (2 jefes entre ellos). El Cani aparecerá cuando queden 5 ninjas con una lanzadora de chanclas con efecto (+3). El Cani guarda todo su dinero bajo el colchón, algo muy habitual en este tipo de alimañas.


El "Cani" FUE 1 DES 2 RES 2 INT 2 CAR
1 Desventaja: Espolones ¡no puedo pecador!
(inmovilizado 2 turnos) Vida 25






	MÉRITOS	MOTE	CHAMBA
	HOY	EX PROFESIÓN	● ● ●
	TOTAL	DEFECTO	PUPA
	[]	[]	[]

FUE


DES


RES


INT


PER


CAR
