BUTANO
AZUL
VERSION 4.0.
Gold Edition
KWASTRO "99

El Butanero Azul, versión 4.0 *Gold Edition*
Juego de aventuras básico

Título original: El Butanero Azul
Edición en castellano: marzo, 1999

Autor: Sergio Blanco
Diseñadores: Sergio Blanco, Toni Hadzi Janev, Carles Civit, Pau Alegre, Marc Soriano
Ilustración Portada: Xavi de la Torre
Mapa: Joan Recasens, Sergio Blanco
Ilustraciones interiores: Toñi, Oropéndola y Super Delas
Módulo: Carles Civit
Corrección: Microchoft Uort Correct
Maquetación: Sergio Blanco, Pau Alegre
Banda Sonora: Sergio Blanco, Armando Antonietti, Edu Mc'Winckle, Carles Nietroll, Minopauro
Contribuciones específicas: Dosenro, Iksio, Vell Món, C.B.R.C., Edu, Top Ten Hot List

Publicado por Infame Ediciones, S.D. (Sociedad Decadente),
con autorización expresa de Vell Món CdR.

El Butanero Azul, Mc'Winckle for President y Pochaco son
propiedad de Vell Món CdR.

Publicado por Infame Ediciones S.D.
Plaza Ciriçi y Pellicer nº2 - 08034 Barcelona - España

Índice

Capítulo 1

Introducción..... 3

1.1 ¿Que es un juego de rol?..... 4
1.2 ¿De que va esto?..... 4
1.3 Propósito del juego..... 5
1.4 Material que necesitarás aparte de este mamotreto..... 6

Capítulo 2
Transfondo..... 8
2.1 Todo en un principio..... 9

Capítulo 3
Creasión der paleto..... 17
3.1 Nombredelpaleto..... 19
3.2 Ocupación..... 19
3.3 Desviaciones sexuales..... 20
3.4 Raza..... 21
3.5 Edad..... 22
3.6 Nacionalidad..... 22
3.7 Hatrivutos..... 23
3.8 Número de neuronas..... 26
3.9 Puntos de akojonamientol..... 26
3.10 Puntos de bida..... 27
3.11 Memeces..... 27
3.12 Equipar al paleto..... 27
3.13 Defectos y virtudes..... 28

Capítulo 4
Razas..... 30

Capítulo 5
Reglas..... 63
5.1 ¿Cómo se usan las memeces?..... 64
5.2 Idea y potra..... 66
5.3 Armas y combate..... 67
5.4 Otras cosas que pueden hacer mucha pupa a tu paleto..... 73
5.5 Akojonamiento..... 74
5.6 Puntos de experiencia..... 76

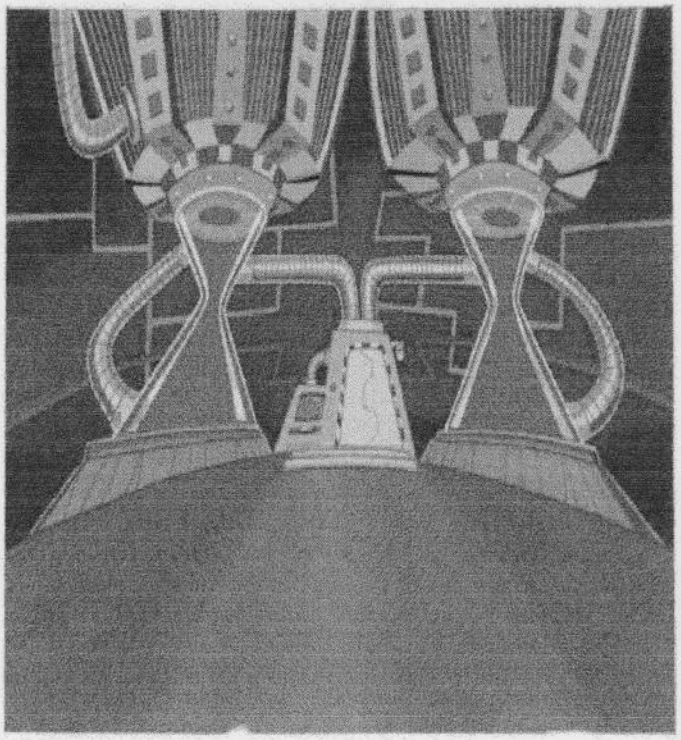
Capítulo 6
Masgia..... 77
6.1 La Masgia en Butanero Azul..... 78
6.2 Cómo hacer masgia..... 78
6.3 Listas abiertas de heshisos..... 80
6.4 Tabla de pifias en heshisos..... 82

Capítulo 7
Móduslo..... 84

Apéndice 1
Guía Mixelin..... 97
Hoja de Personaje..... 103

Mapa de Butanoworld..... 105

Capítulo 1



1.1 ¿Qué es un juego de rol?

Esta es una pregunta prácticamente obligada que aparece en la mayor parte de juegos de rol, por lo tanto no pienso escribir ni una sola página para explicar lo mismo que explican todos los demás juegos; si quieres saber lo que es un juego de rol te compras otro libro que te lo explique, pero no se lo preguntes a un cura porque no lo sabrá y seguramente llamará a tus padres para que te ingresen en un centro de rehabilitación (lo se por experiencia).

Lo que si que os daré es la definición de una enciclopedia Larousse de 14 tomos:

"rol: n. m. (fr. role, del lat. rotulum). 1. Lista de nombres, nómina o catálogo. — 2. Papel, carácter, cometido o función que desempeña una persona en una acción o representación o en un grupo social. — 3. Libro o documento que debe confeccionarse en el puerto de armamento de un buque, y que contiene la lista de los individuos que forman su dotación.— 4. Juego de roles, técnicas de grupo en las que se asume o representa un papel y que están destinadas a permitir a los participantes el análisis de tipos de relación intersubjetiva y de patrones conductuales social e institucionalmente definidos (roles).

También podría daros la definición de mamotreto pero creo que sería alargarme demasiado en este punto.

1.2 ¿De qué va esto?

El mundo en el que se desarrolla el Butanero Azul es un mundo completamente absurdo y desquiciante en el que todo depende de el día que tenga el master, useasé que un master de Butanero Azul tiene total libertad para hacer cualquier cosa sin verse atado por las tontas leyes de un mundo realista cómo la gravedad, la elasticidad de los calzoncillos o el mal sabor del sofrito de los macarrones de mamá. Un master del butanero azul debe

conseguir un ambiente extraño en sus partidas y también debe intentar hacer cosas que no se esperen los jugadores como una lluvia de toros que cae de improvisto del techo de una pirámide, un hipopótamo rosa que surge de la nada y se come un oso tricornio... etc.

Para obtener información sobre la geografía, historia y demás de Butanoworld mejor que leas el capítulo titulado Libro de referencia de Butanoworld.

Algo también muy importante sobre las reglas del cutre-juego de rol este que estás leyendo... un momento antes de continuar ve a por hilo a la nevera refréscate la nuca y las muñecas y siéntate o busca un buen punto de apoyo, bueno allá va: supongo que ya te abrás dado cuenta de que este no es un juego nada normal, pues aún lo será menos cuando descubras que todo esto no es más que el principio: este juego tiene las reglas más absurdas de todos los juegos del mundo conocido pues todos los valores numéricos tanto de los personajes cómo de las armas que se describen en este libro han sido obtenidos de forma aleatoria y digo esto porque si algún día un pitufo le arranca la cabeza a un oso lanzándole un lápiz no vallas a ponerte a gritar por todo el país: "¡Vaya mierda (con perdón) de reglas!"

1.3 Propósito del juego

Los jugadores del Butanero Azul deberán interpretar a un paleto que deberá sobrevivir en la absurda sociedad de Butanoword. En cada aventura deberá cumplir uno/s objetivo/s y al mismo tiempo intentar cumplir sus objetivos en la vida, si es que los tiene.

Los objetivos de una aventura pueden ser de lo más variados, desde encontrar la pareja de un calcetín hasta salvar el planeta del impacto de una alcachofa de madera.

1.4 Material que necesitarás aparte de este mamotreto

¿Pero que te creías, que podrías jugar a esto únicamente con este mamotreto? (¡que esto no es el Príncipe valiente joder!!!). Bueno pues ya sabes apaga la tele, la estufa, el material eléctrico y demás (IMPORTANTE: déjale encendida una luz al gato) y sal de casa... ten cuidado con los semáforos en rojo, no hables con desconocidos ni fumes porros en lugares públicos (fale), métete en la primera tienda o gran almacén donde vendan artículos relativos a los juegos de rol y pide lo siguiente:

- Un quilo de lentejas.

- Un cuarto de pollo.

- Tres paquetes de Ley´s (receta campesina)

- Una lata de olivas.

...

¡Olvidate de todo lo anterior y atento a la siguiente lista!

- Todos los dados de 6 caras que tu economía familiar te permita comprar.

- Un buen puñao de dados de 10 caras (si te lo has gastado todo en dados de 6 mala suerte, tendrás que robar)

- También te vendría vien algún dado de 20 caras y alguno de 4 así que cómpralos.

- También puedes comprar dados de poquer, gominolas, Nereids (con todos los respetos), fotos de Lady Di, y películas de Bruce Lee, que aunque no sirvan para nada en este juego, seguro que tú y tu retorcido cerebro sabréis sacarle alguna utilidad.

- Para ambientar las partidas también vendría bien que, utilizando el mismo material que se utiliza en otros juegos de rol, puedas crear algo cutre y despiadado, por ejemplo, todos sabemos que para ambientar un juego de rol, sea del género que sea podrían utilizarse velas, trapos manteles... y por si no lo sabéis, si se forran la paredes con bolsas de basura negras y se baja la luz asta el mínimo posible se puede lograr un buen efecto de oscuridad. Bien dejémonos de rollos: ¿Qué pasaría si cambiáramos las típicas velas por velitas de cumpleaños, con forma de número o muñequito? ¿Qué efectos psicológicos tendría sobre la persona si pusiéramos un mantel naranja butano en la mesa para jugar a rol? ¿Y si cambiáramos las bolsas negras por bolsas de supermercado y además encendiéramos la luz? Se conseguiría un efecto cutre y patético que es justo lo que le corresponde al Butanero Azul.

Con toda esta breve pero concisa descripción acerca del estilo del Butanero Azul, ya os podéis empezar a hacer a la idea. Este juego no está recomendado para mentes obsoletas, psico-desquiciadas ni demás, así que a partir de aquí, eres tú y sólo tú el único responsable de la interpretación (o mala interpretación) que tengas de este juego.

Si de veras quieres saber de qué va todo esto, sigue leyendo... hasta que tu cuerpo o mente ya no pueda más.

Si eres una persona sensata, que ama la vida, la sociedad y las tertulias que dan los días laborales por la mañana en la tele, déjalo estar; cierra el libro, olvídate de que te has gastado pasta en esto, y regálaselo al peor enemigo que tengas (esto sería según Yoppenhoss tu mejor amigo...).

"HAZLO O NO LO HAGAS, PERO NO TE QUEDES A MEDIAS"
Maat Van per Elle

Capítulo 2

Capítulo 2

2.1 Todo en un principio.

Año 2035:

En el año 2035 la cosa estaba muy mala. Fue una época oscura para la humanidad, la exploración del espacio era totalmente nula y la mayoría de gente vivía en macrociudades pues el exterior de estas estaba totalmente sometido a la radiación solar y la contaminación. El único medio de supervivencia era encerrarse en las macrociudades bajo la protección de las grandes cúpulas anti-raciación que las cubrían. Gran parte de los animales que se conocen actualmente habían desaparecido, y ahora os preguntaréis: "¿Pero qué cojones comía esta gente si todo estaba muerto? Pues muy fácil, comían churros, sí churros, enormes y suculentos churros artificiales creados genéticamente por los todopoderosos **churreros**. Exacta la sociedad del 2035 se mantenía viva a base de churros, sólo los más ricos podían alternar su dieta diaria con algún que otro producto de churrería también artificial, del tipo: patatas, ganchitos, cortezas de cerdo... Además viendo cómo estaba de mal el panorama los churreros decidieron proclamarse emperadores, hubieron multitud de guerras entre ellos por la posesión de territorios.

Año 2040

Tanta guerra entre churreros y tanta puñeta llegó hasta los oídos del Sumo Pontífice (¿He dicho alguna vez que en el año 2040 no hubiera Papa?) que decidió formar un concilio de churreros profesionales y decidir cómo se repartirían los territorios. Y así se hizo, todos quedaron contentos en la repartición de territorios pero entonces los churreros en un abuso de su poder comenzaron a esclavizar a sus respectivos pueblos como si de los antiguos señores feudales se trataran. La tierra quedó dividida en 48 grandes territorios en manos de los 48 Churreros principales y más poderosos.

Año 2090

La gente estaba hasta las orejas de comer churros y de servir a los churreros y algunos esperaban un salvador que les liberara de la opresión churrera. Y así fue a principio del mes de agosto del año 2090 algo ocurría en el bosque de los pitufos (sí el bosque de los pitufos). En el país de los pitufos, para los que no lo recuerden por la serie de televisión, vivían unas maravillosas y simpáticas criaturas de color azul, con sólo unos cm de altura pantalón y gorrito blanco, que seguían las ordenes de un líder llamado Papá pitufo. Antes de continuar con la explicación de lo que ocurrió el mes de agosto del 2090 vamos a aclarar algunos puntos oscuros sobre la vida y costumbres de los pitufos, esto os ayudará a comprender la horrible brutalidad de los hechos que se acontecen en esta historia.

1. Aunque cueste creerlo los pitufos en realidad viven sumisos a un régimen político dictatorial, misógino y comunitario. Pues sí las cosas son así por muy bonitas que se vean en la serie de la tele (en realidad Papá pitufo les obliga a comportarse así por que la serie es para niños pequeños). La explicación a este fenómeno es la siguiente:

- Es un régimen político dictatorial porque: los pitufos obedecen a Papá pitufo que por razones desconocidas tomó el poder del país de los pitufos. Este fenómeno es demostrable en la serie pues papá pitufo no hace más que dar ordenes y ser obedecido con temor por los demás pitufos.

- Es un régimen político misógino porque: ¿De dónde salen ese montón de niños que en la serie aparecen de un capítulo a otro? La pitufina, que es extrañamente la única hembra del país, se ve obligada a hacerles de madre a todos ellos. En resumen los pitufos no fomentan en absoluto la unión familiar ni los derechos de la mujer pitufa.

- Es un régimen comunitario porque: absolutamente todos los pitufos a excepción de Papá pitufo son iguales. Todos los pitufos tienen:
  A. Un gorrito blanco que extrañamente nunca pierden. (¿Qué debe tener un pitufo debajo del gorrito?)
  B. Unos pantalones blancos. (¿Quién lava la ropa?)
  C. Una pequeña casa unifamiliar sin jardín y sin seguro que además tiene forma de seta.

Como habréis podido comprobar en la serie de dibujos Papá pitufo además de que su pantalón y gorrito son rojos es el único pitufo que sabe hacer magia y además tiene barba!!!

Ya está bien el que quiera saber más cosas de los pitufos que lea la sección de los pitufos en el capítulo "Creasión der Paleto". Bueno a los que íbamos estabamos explicando lo que pasó en agosto del 2090. Bien pues en agosto del 2090 el bosque de los pitufos estaba más o menos igual que en la serie, Gargamel (que aún vivía) seguía buscando a los pitufos para hacer oro y todo lo demás pero los que el no sabía es que por culpa de la radiactividad había nacido una nueva generación de pitufos y que por culpa de ellos el ataque contra el país de los pitufos del día 27 de agosto del año 2090 sería el último. La cosa fue así Gargamel volvió a encontrar otra vez el país de los pitufos y lo atacó como siempre en compañía de su gato Esrael y su red para cazar pitufos pero los pitufos habían preparado una emboscada. Miles de pitufos saltaron sobre él siguiendo las ordenes de papá pitufo, iban armados con lanzas y machetes y protegidos con cascos y escudos que sólo el pitufo armero sería capaz de fabricar. Lincharon a Gargamel y luego le prendieron de gasolina y lo quemaron vivo, con Gargamel también se quemó el poblado pitufo y prácticamente todo el bosque por los que los pitufos se vieron obligados a buscar nuevas tierras donde construir sus casas y así comenzó el éxodo pitufo en dirección a la civilización. Con los restos que pudieron salvar de sus casas construyeron un gran barco y comenzaron a explorar el mundo.

Año 3000

Después de 10 largos años dando vueltas por ahí los pitufos encontraron la civilización. El 9 de Enero vieron por primera vez tierra y desembarcaron, todo aquello les parecía muy extraño y exótico hasta que vieron un gran cartel donde ponía: Torredembarra 25 Km, los pitufos se tranquilizaron, estaban en España, según habían oído por boca de sus abuelos allí solo se podían encontrar con algún que otro toro y con los temibles cantantes de coplas. Viejas leyendas hablaban también sobre un hombre extraño llamado el Fary y sobre una viejecita que anunciaba fabada pero eso no era suficiente para asustar a los valientes pitufos que hacía tan sólo 10 años habían matado a Gargamel.

Las tropas pitufas entraron en la península Ibérica siguiendo las ordenes de Papá pitufo y se expandieron por todos los bosques de Europa en muy poco tiempo. Pero no contaron con ente pequeño detalle, la gente en

lugar de sentirse asustada y oprimida por el gran Impero Pitufo les parecía divertidos e incluso reeditaron la serie y construyeron cinco parques temáticos.

Al poco tiempo los churreros viendo que sus súbditos pasaban de ellos negándose a pagar sus impuestos para poder comprar pitufos (a finales del 3000 ya se comenzaron a vender cómo animales de compañía) decidieron tomar mediadas para frenar el avance de los pitufos. En este momento los pitufos dominaban gran parte del mundo, no poseían apenas ningún poder militar pero eran pequeñitos y simpáticos y eso era lo que importaba al pueblo.

Los churreros organizaron una reunión secreta para tratar de eliminar la amenaza pitufa que se cernía sobre sus reinados. Después de 15 horas de reunión sin encontrar ninguna solución fiable la Abuela de la Fabada dio en el clavo. Y ahora os preguntaréis que hacía la abuela de la fabada en una reunión secreta de churreros, pues estaba allí por la misma razón en la que en el anuncio se encontraba en un concurso de falsificación. El plan de la Abuela de la Fabada fue el siguiente:

A. Buscar el secreto país de los pitufos.
B. Buscar el cadáver de Gargamel que debería hallarse en el país de los pitufos.
C. Salir del país de los pitufos con el cadáver de Gargamel.
D. Llevar a Gargamel hasta una base secreta en Gipto.
E. Cliogenizar los restos de Gargamel.
F. Regenerar a Gargamel utilizando la más alta tecnología en medicina.
G. Llenar a Gargamel de Implantes de gran destrucción hasta el culo.
H. Intentar que el posiblemente dañado y mutilado cerebro de Gargamel funcione implantándole un procesador 486dx y 4 megas de RAM.
I. Soltar a Gargamel por ahí para que vaya matando pitufos.
J. Cuándo queden sólo unos cuántos pitufos se meten todos en una nave espacial y se les envía al inhóspito planeta Plagio.

Los churreros siguieron al pié de la letra este plan y todo les fue bien hasta el punto J. El planeta Plagio era un planeta recientemente descubierto que se encontraba a unos 20.000 millones de Kcal (Abreviatura de Kilocaloría) de la Tierra, debido a su densa atmósfera formada por butano y propano se creía sin vida pero... cuándo los pitufos supervivientes (Unos 50) llegaron al planeta Plagio se encontraron con unos tíos muy feos y grandes (5m) que se llamaban a si mismos **Plagianos**.

Los Plagianos quedaron maravillados de la enorme belleza de pitufina y los pitufos se vieron obligados a venderla a cambio de su libertad y supervivencia en el planeta plagio.

Año 3567

Después de 3567 años la **pitufina** tuvo entre 1000 y 1500 hijos de una media de 1,5m con los Plagianos, el cuerpo de la pitufina todavía se conserva en formol para próximas investigaciones científicas sobre las leyes físicas del espacio y la capacidad. Los hijos de los hombres plagio y la pitufina fueron llamados hombres azules pues eran muy similares a los seres humanos pero de color azul como los pitufos.

Entre los hombres azules nació uno muy especial, desde pequeño dominaba a la perfección la arcana profesión de Butanero, entre los Plagianos era muy respetada pues los plagianos necesitaban consumir gas butano para su correcta nutrición, por lo tanto la sociedad plagiana se sostenía sobre la indispensable figura del butanero. Este singular hombre azul fue llamado el Butanero Azul por ser el único butanero entre los de su raza, además era el único hombre azul que no tenía cara de culo. Con los años el Butanero Azul consiguió una gran experiencia en susodicha profesión y un gran respeto por el resto de los de su raza, además desarrolló grandes dotes de mando, esto le llevo a tomar la decisión de reunir a todos los hombres azules y a sus progenitores, los pitufos, para volver a la tierra para reconquistarla. Todos estuvieron de acuerdo y hacia el 25 de diciembre se comenzaron los preparativos para un gran ataque masivo contra la tierra y todos sus habitantes que desde la marcha de los pitufos había vuelto a caer en manos de los malvados churreros.

Los pitufos y unos 1000 hombres azules montaron en una gran nave nodriza equipada para la guerra, más de 800 torretas equipadas con cañones de fabada fotosensible (La potencia militar suficiente para destruir un planeta entero) les protegerían de los ataques aéreos y más de 50.000 efectivos de tierra entre tanques y jeeps de asalto de la más alta tecnología.

En tan sólo dos jornadas llegaron a la Tierra y comenzaron su guerra contra los malvados churreros, el primer objetivo a atacar fue la gran ciudad de Nueva York pues cómo ya había sido destruida cientos de veces entre terremotos, gorilas gigantes, lagartos mutados por la radiactividad... y por otro montón de bicharracos de las películas de clase B más famosas, los hombres azules creyeron que la gente que allí vivía ya estaría acostumbrada a las masacres en masa. Además entre los cazafantasmas y la guerra de Terminator ya habían hecho lo suyo. Que lástima que los hombres azules no supieran distinguir la realidad de las películas.

Año 5000

Después de cacho de años de guerra con los churreros los hombres azules consiguieron dominar el mundo por completo creando el gran imperio de Butanoworld (Así llamaron a la tierra). Los churreros habían sido derrotados y los humanos eran "libres" bueno más bien pasaron a ser esclavos de los hombres azules.

Los hombres azules instauraron sus tres ciudades principales: Butanolandya, Eurobutanolandya y Estados Butaneros. El Butanero Azul fue proclamado Rey de Butanowordl y durante este período de reinado hubo paz y prosperidad para todos los habitantes.

Año 5.500

Los Pitufos habían vivido durante todo este tiempo en paz con los hombres azules pero todos ellos tenían ansias de poder y no lo pudieron soportar más, no podían compartir nada con los hombres azules tenían que exterminarlos.

Hacia mediados de Octubre un comando especial de pitufos entró en el cuartel general de Butanolandya la capital de Butanowordl y robaron el armamento nuclear y los misiles de nueva tecnología que podían emitir tanta energía como el sol gracias a sus cargas de fabada (En el año 5499 Halweir Heisteiks había inventado una nueva energía miles de veces más potente que la eléctrica, era la energía fabadesca).

Los pitufos comenzaron una gran guerra nuclear contra los hombres azules por la supremacía de Butanowordl, los territorios dominados por los hombres azules quedaron reducidos únicamente a sus tres ciudades

principales mientras que miles de pitufos que se habían autorreproducido genéticamente corrían a sus anchas por butanowordl.

Esta guerra nuclear transformó a muchos de los pobres humanos y a la fauna local en verdaderas aberraciones dando lugar a nuevas razas cómo los Toreros con Barba, las Vakas Punks, los Vakamonios de las profundidades o los malformados mutantes.

Aunque nadie lo sabe los pitufos están reuniendo un gran ejército y fabricando nuevo armamento para algún día atacar estas ciudades y acabar de dominar el mundo. Ningún hombre azul, humano, o ser diferente a los pitufos se atreve a salir de los territorios de los hombres azules por miedo a las crueles emboscadas de los pitufos. Sólo algunos pitufos traidores viven en Butanoword y sus cercanías con los hombres azules pero aún así no pueden evitar cierta repulsión por ellos.

Año 5600

Por culpa de la fuerte radiación, las bombonas de butano de Repsol cobraron vida y en medio de uno de sus repartos el Butanero Azul muere por culpa de un ataque a traición de estas bombonas. Ronald Mc. Winckle un conocido payaso de Mc. Donalds se presenta a la presidencia de Butanowordl y consigue dominar a las bombonas creando genéticamente unas nuevas bombonas más pequeñas y de color plateado más fieles a sus dueños llamadas bombonas plateadas de Cepsa (Adoran a la diosa Cepsa).

Debido a esto las bombonas de Repsol acusan de herejes a las de Cepsa y comienza una guerra entre Bombonas que será rápidamente intervenida por las fuerzas de seguridad del Presidente Mc. Winckle.

Las fuertes radiaciones nucleares también crearon seres tales como el Capitán Piñata y el Monstruo de la Estratocola; no te vamos a decir quién es el Capitán Piñata ni el Monstruo de la Escrotocola (Entre otras cosas

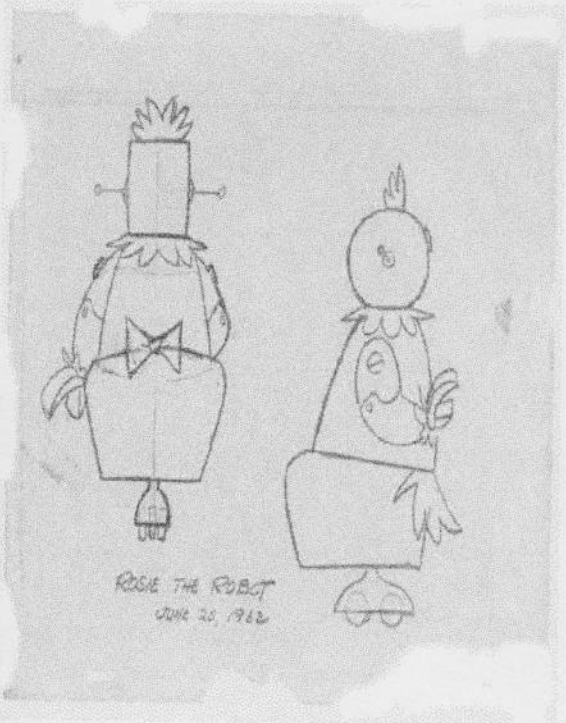
porque no lo sé ni yo) pero si quieres saberlo compra también los módulos y ampliaciones que irán saliendo con irregularidad, seguro que en alguno de ellos se explica quienes son.

Bueno pues esta es la historia del mundo en el que se desarrolla este juego, podrás encontrar más información sobre los lugares y costumbres de la gente Butanowordl en la Guía Michelín de Butanoworl. En la guía Michelín de Butanowordl también podrás encontrar una maravillosa descripción de todas y cada una de las religiones y sectas que pululan por Butanoworld.

Dosenrol, el periódico más vendido de Butanoworld. Mc'Winckle durante la campaña lanzada para las elecciones municipales.

Capítulo 3

Creación del Patio



3.Creasión der paleto

En este capítulo veremos todos los pasos a seguir para crear un Pj (paleto jugador) para el butanero azul. Pido disculpas a las asociaciones feministas pero paso de estar todo el rato escribiendo paletos/as por lo que me referiré siempre a la forma masculina que además de quedar mejor molesta a menos gente, que quede claro que estoy completamente a favor de que más chicas jueguen a rol y tal por que son pocas y es más si alguna se anima a jugar o por lo menos intentarlo la invito a apuntarse al club de rol Vell Món que además de que somos los mejores no tenemos ninguna (La dirección del club de rol Vell Món se encuentra al principio de este libro). El orden que se debe seguir al crear un Pj debe ser el siguiente:

1. Trasfondo del paleto y elección de raza, ocupación, edad, desviaciones sexuales, nacionalidad y nombre del paleto.
2. Tiradas para hatributos.
3. Número de neuronas.
4. Puntos de akojonamiento.
5. Distribuir puntos entre las memeces.
6. Puntos de bida.
7. Armas.
8. Defectos y virtudes.
9. Dinerito.
10. Bida y echos.
11. Reglas especiales por raza.

Todo esto lo deberás apuntar en una fotocopia de la ficha de paleto que encontrarás en las últimas páginas de este mamotretillo.

Ronald Mc. Winckle

Para que quede más claro, todos los puntos de la creación de personaje estará presente el ejemplo de un personaje creado en el moderno departamento de redacción de este cutre-juego de rol. Hay que tener en cuenta que el ejemplo de este personaje debería servir de ampliación para aquellas "personas" que no dispongan del suficiente entendimiento cómo para pillar esto a la primera. También cabe destacar que este personaje sido creado con la más elevada tecnología (un 386, un 486, lápiz, papel, goma...).

3.1 Nombre del paleto

Tienes que ponerle un nombre a tu paleto, o por lo menos deberías, (dependiendo del trasfondo que elijas para él quizás no tenga nombre). Si le pones nombre mejor que sea un nombre lo más raro posible existente en la vida real o no incluso puedes ponerle el nombre de un amigo o conocido o el tuyo propio.
Ej: El nombre de nuestro paleto de ejemplo cómo bien pone más arriba es Ronald Mc. Winckle

3.2 Ocupación.

La ocupación en este juego no tiene nada que ver con la "okupación" ilegal de viviendas, por eso mismo no la hemos puesto con k de kakagüete.

Puedes elegir una profesión para tu paleto en el caso de que quieras ganar un sueldo. La profesión puede ser cualquiera inventada o real pero siempre es más divertido poner profesiones del palo "presidente de una

asociación de padres sin hijos" o emparejador de calcetines, o sea profesiones inútiles.

Según la historia que siga tu personaje podrás cambiar de ocupación durante el juego o de una partida a otra si el máster te permite hacerlo

Ej: *La profesión actual de Ronald Mc. Winckle es: "Payaso en un Mc. Donalds de Butanolandya en función de encargado de 1ºer grado en animación de fiestas de cumpleaños los jueves a primera hora con niños humanos de 8 a 10 años que repiten curso por tercera vez en un colegio público". Claro que todo esto puede resumirse en "payaso".*

3.3 Desviaciones Sexuales

Aquí pon lo que quieras, da igual, no importa lo que pongas, cómo si quieres pegar en la ficha de personaje un documental sobre la vida de las morsas en el desierto en formato DVD (no sé ni por qué puse este punto, pero las fichas de personaje ya llevan varios meses hechas).

Ej: *Ronald Mc. Winckle tiene Desviaciones Sexuales por los niños con granos.*

3.4 Raza

Esto es importantísimo pues definirá la totalidad de tus habilidades y la puntuación en cada una de ellas, además es un factor muy a tener en cuenta en la interpretación de tu personaje, cosa que te hará ganar puntos de experiensia (ver más adelante). En el Capítulo 4 encontrarás una descripción de todas las razas junto con sus Hatributos y reglas especiales. A continuación tienes la tabla de razas que sirve para elegir la raza de tu personaje aleatoriamente tirando 1D20. En el capítulo razas encontrarás gran parte de las tiradas para crear tu paleto.

TABLA DE RAZAS:

1. Hombre Azul
2. Mutante
3. Replikante
4. Bombona naranja de Repsol
5. Bombona plateada de Cepsa
6. Vacamonio
7. Humano
8. Lerdo: tirar 1D6 y
   con un 10 un 2 Alto Lerdo
   con un 3 o un 4 Lerdo Silvano
   con un 5 o un 6 Lerdo Oscuro
9. Nanos
10. Belfos
11. Vakas Punks
12. Toreros con barba
13. Guerreros de la 3ª edad
14. Pitufos
15. Conservadoras del jardín
16. Garrulos
17. Gorilas verdes
18. Churreros
19. Telepubis
20. Grumos

Ej: Mc. Winckle a sacado un 7 y pertenece a la raza de los humanos. (Bueno en realidad no hemos tirado sino que hemos decidido poner un humano cómo ejemplo porque no tienen reglas especiales)

3.5 Edad

Si haces muchas partidas y campañas largas con este juego (con lo malo que es, es poco probable que pases de la segunda), creo que sería interesante que supieras hacia qué edad debería espicharla tu Pj. Pero no importa, si sólo haces alguna que otra partida en estado de embriaguez y con fichas de Paleto plastificadas la edad te servirá para poder imaginar mejor a tu paleto y al mismo tiempo mejorar su interpretación. La edad depende de la raza, cada raza muere o se hace adulta a una edad, esto lo encontrarás en el capítulo 4.

3.6 Nacionalidad:

Esto indica de donde proviene tu Pj y define la cultura donde a sido educado y sus costumbres sociales. Esto también será un factor determinante en la interpretación de tu personaje.

Para completar este punto puedes elegir cualquier lugar de los especificados en el mapa de Butanoworld. En el capítulo 4 podrás encontrar algunos datos sobre los diferentes lugares.

3.7 Hatributos

Para cada uno de los hatrivutos deberás tirar tantos dados como se indique en la descripción de tu raza (Cap 3) excepto en los hatrivutos Idea y Potra que son derivados los demás.

3.7.1 Fuerza (FUE):

Esto es la potencia muscular de tu paleto e indica cómo de bestia es. Así mismo también determina el peso que es capaz de levantar, el daño que producen las hostias que pega etc...

Ej: Mc. Winckle cómo es un humano debe tirar 4D6, saca un 13, por lo que su fuerza es 13.

3.7.2 Destreza (DES):

Indica la habilidad de tu paleto para manipular armas, objetos o si es preciso su propio cuerpo. Esto es muy importante pues indica lo patoso que es tu paleto y las posibilidades que tiene de hostiarse con frecuencia, también es el factor que indica quién ataca antes en un combate y cosas por el estilo.

Ej: Mc. Winckle tiene 1 en destreza.

3.7.3 Inteligencia (INT):

Nos dice lo tonto que es tu personaje. Cuanto mayor sea el resultado más cerca se encontrará tu personaje de los límites normales de la inteligencia humana pues ahí que tener en cuenta que en este juego ningún personaje se puede considerar normal.

Ej: Mc. Winckle tiene inteligencia 8.

3.7.4 Idea:

Es la capacidad inventiva de tu personaje, las posibilidades que tiene de tener alguna idea relativamente buena o de averiguar algo utilizando únicamente el sentido común. Normalmente los personajes de Butanero Azul

no tienen demasiado sentido común, esto no debería preocuparte demasiado. Esto se obtiene multiplicando la inteligencia x 5.

Ej: Mc. Winckle tiene inteligencia 8 que multiplicada por 5 nos da una idea de 40.

3.7.5 Torso, cintura y cadera (TOR, CIN, CAD):

Son las medidas de tu paleto, no hay más que decir. Tirando esto te puede salir un personaje "tope deformao" pero no te asustes en Butanero Azul las cosas son así y no vale cambiar los resultados. Las medidas de tu paleto se obtienen al tirar 4D20+20.

Ej: Las medidas de Mc. Winckle son 62-59-59.

3.7.6 Peso (PES):

Esto indica lo que pesa tu personaje, a veces puede venir bien pesar mucho o poco, tu verás. De igual forma te puede salir un personaje descomunal mente pesado respecto a la altura o viceversa, pero el butanero azul es así. No te extrañes si uno de tus personajes mide 20 cm y pesa 250 Kg.

Ej. Mc. Winckle pesa 81 Kg.

3.7.7 Apariencia (APA)

Indica lo increíblemente feo que es tu paleto, aunque de vez en cuándo puede salirte un paleto un poco decente con algunas posibilidades de seducir gente etc...

Ej: La apariencia de Mc. Winckle es 14

3.7.8 Poder (POD)

Esta es muy importante pues indica lo carismático que es tu paleto, además también indica el número de neuronas que tiene tu paleto para gastar en utilizar Heshisos (Ver capítulo Masgia). Los puntos de poder son iguales que el número de neuronas así que coge el lápiz y marca el mismo número en el apartado número de neuronas de la ficha de paleto.
El poder de Mc. Winckle es 14.

3.7.9 Potra

La potra es la suerte que tiene tu personaje y en el capítulo 5 reglas se explica detalladamente que puedes hacer con ella. Los puntos de potra son iguales al poderx5.

Ej: Mc. Winckle tiene un poder de 14 que multiplicado por 5 nos da una potra de 70.

3.7.10 Altura (ALT)

Indica lo alto que es tu personaje y se tira más o menos de la misma forma que el peso. La altura depende de cada raza. En el capítulo razas aparece la tirada que hay que hacer para calcular la altura de cada raza, sólo tienes que hacer esa tirada y yastá.

Ej: Mc. Winckle mide 1´70m

3.7.11 Akojonamientol (AKO)

Se calcula tirando 1D100, un valor muy bajo aquí puede ser cosa mala pues tu personaje será un cagao que se akojonará a la mas mínima, una simple foto desplegable de Leticia Sabater podría hacerle tener pesadillas durante años, mientras que si el numérico es un poco alto tu personaje será una especie Swatzenger mental que no huirá nunca por muy horrible que sea el pelígro. En el capítulo 5 se explica cómo utilizar esto.

Ej: Mc. Winckle tiene un akojonamiento de 55, ni mucho ni poco.

3.7.12 Educación (EDU)

Esto indica la gran cantidad de cosas inútiles que tu paleto ha aprendido en los años que lleva de bida y es muy importante que sea un número bastante alto porque de esto dependen también las memeces (ver un poco más abajo).

3.8 Número de neuronas:

El número de neuronas de tu paleto es igual al poder y sirve para hacer magia, esto no quiere decir que tu paleto tenga ese número de neuronas en el cerebro, ni mucho menos, (Un paleto tiende a tener entre 1 y media neurona) las neuronas de las que aquí se habla son neuronas radiactivas que permiten que el paleto pueda hacer heshisos. En el capítulo 6 Magia se indica cómo utilizar estas neuronas pero por el momento deberías limitarte a poner en la hoja de personaje cuántas tienes. Este será el número de neuronas máximo que el personaje podrá poseer y se marcará con un círculo alrededor del número.

3.9 Puntos de akojonamientol

Esto es bastante parecido al akojonamiento del punto 3.7.11 pero no igual. Se calcula con una tirada de 1D100, ignorándose los resultados superiores a 90, y estos serán los puntos de akojonamiento máximos que tu personaje podrá tener, pero estos puntos irán variando durante el juego pues cada vez que tu paleto se akojone perderá puntos de aquí ver capítulo 5. Si los puntos de akojonamiento llegan a 0 el personaje se desquiciará y hasta que no haya recuperado por lo menos un punto la ficha de paleto será llevada por el máster.

3.10 Puntos de Bida

Los puntos de bida se calculan según la raza. Cuándo el paleto se líe a hostias, sufra enfermedades o cosas por el estilo irá perdiendo puntos de bida y si estos llegan a -5 el paleto morirá. Cuándo los puntos lleguen a 0 entrará en coma.

Ej: Mc. Winckle tiene 151 puntos de bida

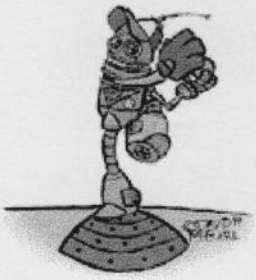
3.11 Memeces

Multiplica la educación del paleto por 5 y estos serán los puntos a repartir entre las diferentes memeces. Los puntos que repartas serán las posibilidades de que tu paleto haga eso con éxito. Las memeces pueden ser interpretadas por el máster en todos los sentidos que tenga la palabra o frase que la defina. Ejemplo: la memez Vender la Moto puede servir tanto cómo para engañar como para vender una moto y la memez tocar instrumento puede servir para tocar un instrumento musical o para tocar...

El máximo de puntos que puedes repartir en una memez son 90. Esta regla se aplica porque hay muchos listos en el mundo que se pondría 100 en lo más importantes y como esto va por porcentajes sería imposible fallar.

3.12 Equipar al paleto:

Ahora es el momento de equipar al paleto. Según su profesión el máster deberá determinar las cosas que ese paleto podría llevar. Si el máster quiere puede dejar al paleto comenzar con algún arma o algún objeto que se pueda usar como tal, tipo escoba o soplete. El máster deberá crear estas armas tal y cómo se indica en el capítulo 5.



También se debería equipar al paleto con un tarjeta Butavisa o Hamstercard llena de garbanzos (moneda oficial de Butanowordl). El máster debería determinar cuántos garbanzos cobra anualmente el paleto según su profesión.

3.13 Defectos y virtudes

Ningún paleto es perfecto y para representar eso hay que hacer tiradas en la siguiente tabla de defectos y virtudes. Antes de tirar se calcula el número de defectos y el número de virtudes que tiene tu paleto.

1. Tira 1D4 y ese será el número de defectos que tendrá tu paleto.
2. Haz lo mismo para calcular las virtudes de tu paleto.
3. Tira un 1D12 por cada defecto de tu paleto y apúntalos en la hoja de paleto
4. Haz lo mismo por cada virtud.

Nota: sin un defecto es contrario a una virtud o viceversa se ignoran los dos.

Tabla de defectos:

1. Desagradable: la gente te odia y no sabes por que. En realidad ellos tampoco lo saben pero te odian.
2. Ventosidades muy olorosas: tus gases son horriblemente nocivos y la gente te dice que estás podrido.
3. Enano: debido a un problema de crecimiento mides la mitad de lo que te haya salido en la tirada.
4. Más feo que pichote que metió la picha en un bote: eres muy feo, tu apariencia se reduce a la mitad redondeando hacia arriba.
5. Cera en las orejas: tus orejas producen mucha cera, tus puntos en la memez oír se reducen a la mitad.
6. Miope: ves menos que pepe leches, con un 3+ en una tirada de 1d6 usas gafas. Si pierdes las gafas o simplemente no las llevas todas tus memezes que requieran la vista se ven reducidas a la mitad.

7. Por cada dos palabras tres tacos: hablas como la fusión entre un camionero y un taxista.
8. Calvo: No tienes un pelo, ya naciste así.
9. Inberbe: No tienes barba, si tu paleto es una paleta vuelve a tirar en la tabla.
10. Barbudo: Tienes barba hasta la cintura y si te la cortas te vuelve a crecer si tu paleto es un Nano vuelve a tirar.

11. Muchos granos: tienes la cara como una paella, tu apariencia se reduce en un 25%.
12. Adicto al chocolate: estas comiendo chocolate todo el día, pesas el doble que con la tirada.

Tabla de virtudes:

1. Famoso: eres famoso vayas donde vayas aunque no hayas hecho nada la gente conoce inexplicablemente todas tus acciones que para ellos son hazañas, nunca irás a la cárcel ni pagarás multas, en los Estados Butaneros puedes presentarte a presidente.
2. Crecimiento automático de ropa: cuándo tu ropa se quema o estropea te vuelve a crecer de nuevo otra igual, de ahí que por ejemplo Mortadelo y Filemón siempre vistan igual.
3. Predecir el tiempo: puedes predecir el tiempo, cuándo quieras utilizar esta habilidad el máster hará una tirada en secreto de 1D100 a un 50% de posibilidades y te dirá el tiempo que tu personaje cree que va a hacer, puede ser mentira o puede ser verdad, sólo el máster lo sabrá.
4. Parecerse a Tintín: tienes un careto idéntico al de Tintín, por lo que puedes hacerte pasar por Tintín, esto es algo bastante inútil e incluso podría considerarse un defecto pues Tintín con esa cara de pan de kilo no creo que triunfe mucho entre sociedad y tal.
5. Parecerse a Milú: igual que parecerse a Tintín pero con la diferencia de que tienes cara de perro y estas lleno de pelusa blanca.
6. Bíceps de popeye: cuándo tomas espinacas se dobla tu fuerza.
7. Parecerse a Olivia: estás tan delgado que si te pones de lado tienes un 25% de posibilidades de hacerte invisible al ojo humano, pero no puedes hacer esto después de comer pues te queda un feo bulto en el estómago.
8. Locuaz: hablas poco +25 a la memez no dar la nota.
9. Apariencia joven: tu personaje aparenta tener 1D100 años menos hasta un mínimo de bebé de 6 meses.
10. Apariencia vieja: tu personaje aparenta 1D100 años más sin ningún límite.
11. Radiactivo: tienes el doble de neuronas hasta un máximo de 42.
12. Topos de colores: tienes topos de colores en una localización corporal debido a una broma infantil cerca de un laboratorio bacteriológico.

Capítulo 4

RANAS

Razas para los paletos jugadores

A continuación tienes una guía de las razas más importantes de Butanoworld junto con sus descripciones físicas y psíquicas. También encontrarás las tiradas para los Hatrivutos de cada una de estas razas. Tendrás que tener en cuenta todo esto para poder interpretar a tu personaje correctamente y así ganar puntos de experiencia con los que mejorar a tu personaje.

4.1 Hombres Azules

Los primeros Hombres Azules que fueron desde el planeta plagio hasta la tierra para destruirla y una vez acabada la gran guerra comenzaron a reproducirse entre ellos (por medio de técnicas de laboratorio, no seamos mal pensados) dando lugar a nuevas generaciones de hombres azules.

Como su nombre indica son de apariencia humana pero son azules, son los descendientes de Pitufos y los Hombres Plagio o Plagianos. Son la raza más importante de Butanolandya y la que da nombre a este juego así que trátala bien.

La mayoría de los hombres azules son queridos y respetados por su posición. Aún así todos ellos son unos cabrones y son unos caraculos.

Manías, taras y defestos:

- Un hombre azul no puede vivir sin engullir diariamente y cómo mínimo 1 estupenda bolsa de 250 gramos de cortezas de cerdo, si un hombre azul está unas 23 horas sin comer ni una sola corteza de cerdo entrará en un estado de corteza-decerdomanía (Las reglas sobre este estado se explican en las reglas especiales de los hombres azules).

- Los Hombres Azules consideran a los pitufos y Hombres Plagio seres superiores a ellos ya que fueron sus padres. Por lo tanto ningún Hombre Azul atacará ni física ni verbalmente a un pitufo o Hombre Plagio y sólo podrán agredirles en defensa propia y con un poco de cuidado. En caso de

que un Hombre Azul incumpla esto quedará deshonrado y deberá ir descalzo hasta el *Valle de los Pochacos Moridos* y escupir cinco veces contra el viento. (Todo lo referente al *Valle de los Pochacos Moridos* se explica en el Capítulo 1: Trasfondo)

Ciclo Vital: llegan a edad adulta a los 11 años, pues su metabolismo en los primeros años de vida es muy superior al de un humano. Un hombre azul de 11 años tiene la apariencia de un humano de más de 50. Mueren hacia los 2 millones de años.
Attention Danjerous: Si un hombre azul muere de viejo explotará ocasionando el efecto de 50 bombas atómicas como la de Irochima enviando todo lo que tenga alrededor a hacer puñetas. Suerte que los primeros hombres azules tan sólo tienen 500 años y creo que el juego no llegará a gustarte tanto cómo para hacer una campaña de 1999500 años cómo mínimo, ¿o sí? La explicación científica de este fenómeno es la siguiente: los hombres azules almacenan día a día un tanto por ciento del colesterol que les confieren sus tan necesarias cortezas de cerdo. Cuándo mueren la energía producida por 2 millones de años de continuo almacenaje de colesterol que proviene de grasas saturadas se libera produciendo una gran explosión cómo la explicada anteriormente.

Reglas especiales:

- Cortezadecerdomanía:

Causas: cuando un hombre azul no consuma ni una sola corteza de cerdo entrará en un estado de "locura" si es que se puede llamar así denominado: cortezadecerdomanía.

Modo de curación: La única forma de salir de este estado es comiendo al menos una corteza de cerdo.

Síntomas: El hombre azul afectado por la cortezadecerdomanía pasará a ser controlado por el MDU, el hombre azul destruirá todo lo que pille y matará a todo aquel que se le ponga delante (sin importar si es amigo o enemigo) mientras busca cortezas de cerdo, si las encuentra dejará todo lo que este haciendo e intentará conseguir las cortezas de cerdo por todos los medios. Luego se las comerá y todo volverá a la normalidad. Además durante este estado todos sus Hatrivutos, Memeces y porcentajes para impactar se doblarán, también se doblarán los puntos de pupa que ocasione al atacar en cuerpo a cuerpo y sus puntos de tamaño del miembro (cuándo se salga de

este estado los puntos de tamaño del miembro quedarán reducidos a 0). También y por si lo de antes te ha parecido poco se doblarán los puntos de vida y los puntos de Akojonamientol se mantendrán a 100 useasé que será imposible akojonar a un hombre azul estado de cortezadecerdomanía.

- Regeneración:

Los hombres azules pueden regenerar cualquier parte de su cuerpo parcialmente o por completo gracias a su poder de regeneración. El poder de regeneración varía de unos hombres azules a otros y para calcularlo únicamente deberás tirar 1D10 y apuntar este número en tu ficha de paleto. Ahora viene la parte complicada en la que tendrás que ir a buscar a una persona mayor para que te lo explique. Si algún día necesitas regenerar heridas o ese brazo que perdiste jugando a "basquet" o aquella cabeza amputada por un pitufo que empuñaba un lápiz... tendrás que hacer lo siguiente:

1. Coge tantos dados de 10 caras cómo el valor que tengas en tu poder de regeneración y tíralos por ahí donde puedas verlos procurando que caigan en un sitio plano. Debes sacar en cada uno de los dados un número que iguale o supere la cantidad indicada en la siguiente tabla de dificultad por el tipo de herida que quieras curar.

Regenerar más de la mitad del cuerpo	10
Cabeza	9
Órganos vitales(riñón, estómago,cerebro...)	8
Brazos	7
(también abarca todo lo que se extiende desde el brazo, monos dedos...)	
Piernas	6
(También abarca todo lo que se extiende desde las piernas, pies, ...¿Patas?)	
Quemaduras de tercer grado	5
Quemaduras de segundo grado	4
Quemaduras de tercer grado	3
Cortes	2
Golpes	1

2. Cuenta los dados que superan esta cantidad, cada dado representa un punto, la siguiente tabla muestra en que cantidad recuperas puntos de vida i/o partes del cuerpo perdidas.

1 Punto: las heridas se cicatrizan y los muñones empiezan a hincharse. Recuperas un 15% de pb

2 Puntos: recuperas un 25% de los pb perdidos por esas heridas y los miembros a regenerar empiezan a crecer.

3 Puntos: recuperas un 30% de los pb perdidos por esas heridas y los miembros regenerados crecen hasta la mitad.

4 Puntos: recuperas un 45% de los pb perdidos por esas heridas y los miembros regenerados se muestran llenos de cicatrices (¿Chulo he?)

+ de 5 Puntos: recuperas el miembro que querías regenerar o las heridas que quieras curar en su totalidad y recuperas todos los pb perdidos por las heridas que has curado.

Supongo que te habrá parecido raro que un hombre azul pueda regenerar la cabeza, pero eso es lo bueno de llevar un hombre azul: nunca morirá hasta que se hallan acabado todos sus puntos de vida pero si pierde la cabeza, también perderá todos los sentidos menos el tacto.

HATRIVUTOS

FUE 5D6+2
DES 4D6+6
INT 3D6
PES 10D10+71Kg
APA 4D6
POD 6D6
ALT 4D6+3:10m
AKO 1D100
EDU 6D6
PV 1D100+23

Sugerencias de interpretación:

Compórtate cómo un auténtico cateto, la mayoría de hombres azules se parecen a Torrente y para ellos Torrente es un personaje de la antigüedad tan admirado como Julio Cesar.

4.2 Mutantes

3.3.1 Características físicas

Los mutantes son seres provenientes de cualquiera de las razas que se enumeran en este mamotreto que han sufrido accidentes genéticos, sus padres habían sido expuesto a radiactividad o cualquier chorrada de este tipo. Debido a esto sus cuerpos han cambiado su metabolismo y pueden presentar alguna que otra deformación leve, algún brazo de más, otra cabeza... etc. Algunos incluso tienen poderes mentales.

Los hay de todos los tamaños y formas pues cómo he dicho anteriormente proviene de muy diferentes razas. Por culpa de su aspecto les cuesta encontrar trabajo, sobre todo cómo relaciones públicas o camarero y por eso visten normalmente ropa de segunda mano, se lavan una vez cada tres meses y comen de todo lo que pillan.

Son seres alegres y bastante ignorantes muy dados a las fiestas, podríamos decir que son unos vividores (tipo Espartaco Santoni) que viven del cuento y de las revistas del Corassón. Su lugar de residencia acostumbra a ser una pequeña isla llena de lujo y casinos que se llama Mheliya, situada en el Estrecho de Quebrantar entre Butanoworld y Frica.

Antes de crear un mutante hay que decidir de que raza proviene pues nos dará algunas características sobre su aspecto cómo el color de la piel o sobre su ciclo vital. Un mutante nunca puede provenir de un Cyborg, ni de un pitufo (A los pitufos no les afecta la radiación).

Manías taras y defestos:

- Temen acabar en una feria de pueblo encerrados en una jaula.

Reglas especiales:

- Mutaciones:

Cómo ya hemos dicho los mutantes son gente tope de deformá. Cuándo crees tu paleto de raza mutante deberás hacer una tirada en 1D10 y esas serán las deformaciones que tendrá tu mutante. Por cada deformación tendrás que efectuar una tirada en la siguiente tabla de deformaciones y apuntar la deformación en tu hoja de paleto. Si tu personaje tiene partes del cuerpo de más deberás tirar 1D6 antes de tirar en la tabla de localizaciones y con un 5 o un 6 te abran impactado en una mutación, de 1 a 6 se tirará 1D20 en la tabla de localizaciones cómo se hace normalmente pero si al tirar en la tabla de localizaciones sale una parte del cuerpo que falta debido a una mutación se repetirá la tirada.

TABLA DE MUTACIONES (Tirar 1D12)

2. Brazo de más. Tira en la tabla de localizaciones para ver donde lo tienes.
3. Brazo de menos. Elige uno de tus brazos aleatoriamente y elimínalo.
4. Ojo de más. Tira en la tabla de localizaciones para ver donde lo tienes.
5. Ojo de menos. Elígelo aleatoriamente pero si sólo te queda uno repite la tirada en esta tabla.
6. Oreja de más. Tira en la tabla de localizaciones para ver donde lo tienes.
7. Oreja de menos. Igual que con el ojo de menos.
8. Pierna de más. Tira en la tabla de localizaciones para ver donde la tienes.
9. Medio hermano gemelo deforme pegado al cuerpo. Tienes un hermano gemelo completamente deformado aproximadamente del tamaño de un gato que no puede hablar, ni hacer prácticamente nada, normalmente no tienen piernas y son únicamente una cabeza con uno o dos brazos y un poco e pelo. Tira en la tabla de localizaciones para ver donde lo tienes.
10. Sin nariz.
11. Dedos de las manos y los pies unidos por una membrana.
12. Ombligo hacia fuera. Una horrible mutación.
13. Seis dedos en manos y pies.

HATRIVUTOS

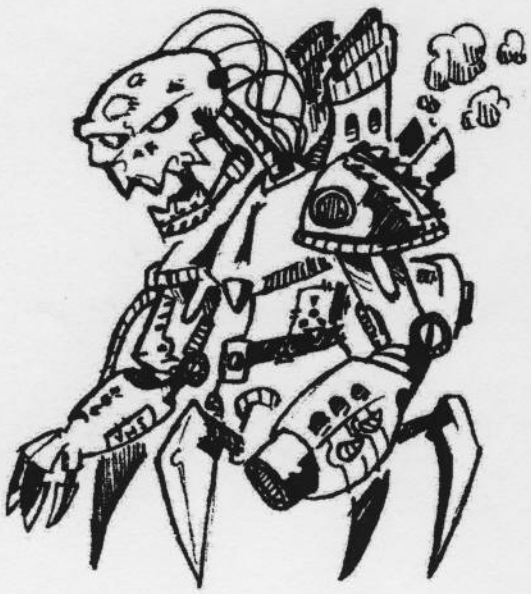
FUE 1D6+4
DES 5D6+3
INT 5D6
PES 1D10+69Kg
APA 1D6
POD 5D6
ALT 5D6+4:10m
AKO 1D100
EDU 2D6+2
PV 1D100+93

Sugerencias de interpretación:

Compórtate como un gilipollas, invita a la gente a cubos y topas (cubatas en el argot mutante) y fiestas y nunca hables de política. Aunque no tengas un duro, aparenta ser millonario, eres un vividor, recuerda.

4.3 Replikantes

Los replikantes son los típicos androides de las películas llenos de cachivaches e implantes. Hay androides de todo tipo y forma según al trabajo al que estén destinados. Normalmente son del tipo humanoide hechos con imitaciones de piel de plástico etc.



Los replikantes en Butanowordl son destinados a trabajos tales cómo emparejar calcetines por su sofisticado reconocimiento óptico o a abrir botellas de cerveza. Trabajos de tal peligrosidad tan sólo pueden ser destinados a los androides.

Reglas especiales:

- <u>Implantes cibernésticos de alta tesnología:</u>

Tira 1D10 y esos serán los implante que tendrá tu androide, cada implante tiene una resistencia y cuándo seas impactado en la localización en la que llevas el implante este actuará como una armadura. Tira una vez en la tabla de implantes por cada implante y después tira por localizaciones para ver donde la tienes (Si para la mandíbula metálica también tienes que tirar, eres un androide y puedes tener una boca en el pié).

TABLA DE IMPLANTES:

1. Lanzamisiles.
2. Sierra mecánica.
3. Láser.
4. Unidad CPU.
5. Disquetera.
6. Unidad de cd room de 1D100 velocidades.
7. Conector de micro.
8. Televisión de 24 pulgadas.
9. Pinchos metálicos.
10. Recipiente con 1D100 pajitas de plástico a rallas de colores.
11. Microondas.
12. Unidad Zip.
13. Teclado.
14. Proyector 3D.
15. Soplete.
16. Scaner.
17. Eskopeta.
18. Fusil de fabada caliente.
19. Dispositivo de autodestrucción.
20. Correa del perro.

El máster deberá catalogar todas las armas que aparezcan en los implante por niveles de pupa.

Hatrivutos:

FUE 6D6+5
DES 5D6+3
INT 4D6
PES 6D10+68 Kg
APA 2D6+6
POD 6D6
ALT 1D6+9:10m
AKO 1D100
EDU 3D6
PV 1D100+43

Sugerencias de interpretación: tipo guerra de las galaxias.

4.4 Bombonas naranjas de Repsol

Las bombonas naranjas, son las bombonas de butano de toda la vida. Adoran al dios Repsol, antigua empresa fabricante de este tipo de envase de butano. El dios Repsol es cómo su padre y todas las bombonas lo veneran con fervor.

La mayoría de estas bombonas son ultraviolentas y luchan contra las pacíficas bombonas plateadas acusándolas de herejes por que estas bombonas adoran a la diosa Cepsa, segundo fabricante de envases de butano.

Estas bombonas cobraron vida por culpa de la radiación y mataron al Butanero Azul, además amenazan e insultan a sus dueños cada vez que no reciben su revisión de los 5 años. Tienen brazos y unas horribles y amenazadoras caras de mala leche. Además al morir explotan.

Las bombonas naranjas pueden esconder los brazos y la cara convirtiéndose en bombonas normales y corriente para atacar por sorpresa o cómo técnica para ocultarse, hacen esto cómo las tortugas. Algunas, las más poderosas también tienen pies.

Hatrivutos:

FUE 4D6
DES 2D6
INT 3D6+10
PES 15'3Kg llena/8kg vacía
APA 5D6
POD 1D6
ALT 58cm
AKO 1D100
EDU 1D6+5
PV 1D100+20

Reglas especiales:

- <u>Odio a las bombonas plateadas de Cepsa:</u>

Las bombonas naranjas odian con toda su alma a las plateadas por haberles quitado su sitió en la instalación del gas, de ninguna manera son capaces de convivir juntas pues se liarían a hostias.

- Blindaje:

Las bombonas naranjas poseen un blindaje indestructible de 44 en todo el cuerpo que actúa como una armadura pero que no se destruye al recibir mas pupa de la permitida.

- Tabla de localizaciones especiales para bombonas:

A continuación tienes la tabla de localizaciones para bombonas, esta tabla sirve tanto para bombonas naranjas cómo para bombonas plateadas:
(Tirar 1D10)

1. Brazo derecho
2. Brazo izquierdo
3. Nariz
4. Boka
5. Oreja izquierda
6. Oreja derecha
7. Ojo izquierdo
8. Ojo derecho
9. Cuerpo de la Bombona
10. Válvula de escape.

Sugerencias de interpretación:

Has de ser muy, muy borde he insultar a la gente. Pero no insultes al máster. Ha de notarse tu odio por las bombonas plateadas.

4.5 Bombonas plateadas de Cepsa

Estas bombonas son mucho más obedientes y sumisas, y mucho menos peligrosas que las naranjas. Miden la mitad que sus archienemigos y son menos resistentes pero pueden llegar a plantarles cara valientemente.

Odian a sus enemigas las bombonas naranjas casi tanto cómo las bombonas naranjas las odian a ellas. También explotan cuándo mueren. Adoran a la maravillosa y genuina diosa Cepsa que las vio nacer y sus ritos se parecen mucho a los que las bombonas naranjas hacen a su dios Repsol.

Hatrivutos:

FUE 3D6
DES 3D6
INT 6D6+4
PES 5kg
APA 3D6
POD 2D6
ALT 30cm
AKO 1D100
EDU 4D6
PV 1D100+72

REGLAS ESPECIALES:

- **Odio a las bombonas naranjas de Repsol:**

  Lo mismo que las bombonas naranjas pero al revés.

- **Blindaje indestructible de 28 en todo el cuerpo:**

  Es un blindaje especial que actúa como el de las bobonas naranjas.

- **Tabla de localizaciones especiales para bombonas:**

  Se utiliza la mima tabla descrita más arriba para las bombonas naranjas.

Sugerencias de interpretación:

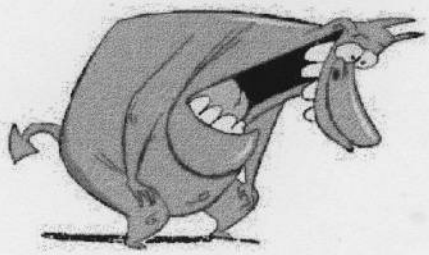
Son bombonas pacifistas aunque no pueden evitar cabrearse de vez en cuándo con las bombonas naranjas por la sencilla razón de que se quieren matar unas a otras.

4.6 Vacomonios:

Los vacomonios son unos horribles seres demoníacos de la profundidades, aparecieron hacia el año 2043 cuándo una extraña distorsión en el espacio tiempo hizo surgir de los infiernos a estos seres. Para entendernos, son demonios con algunos rasgos de vaca que surgieron de los confines del infierno y no han podido regresar de nuevo. Viven en la tierra escondiéndose de la gente y extendiendo su infinita maldad por el mundo mientras buscan el portal que les devolverá a sus dominios en el infierno donde les esperan sus esposas, las bellas vacamonias.

Los vacomonios no comen, ni beben, ni se aparean, ni nada. Únicamente vaga molestando a la gente. Además los toreros con barba les caen muy pero que muy mal.

Hatrivutos
FUE 4D6
DES 1D6+4
INT 4D6+4
PES 4D10+54kg
APA 2D6+5
POD 2D6
ALT 4D6+7:10cm
AKO 1D100
EDU 4D6+3
PV 1D100+96



REGLAS ESPECIALES:

- Defensa contra hechizos de la lista de tauromaquia:

Los vakamonios ignorarán los efectos de cualquier hechizo de la lista de tauromaquia si obtiene un resultado de 5 o 6 en 1D6.

- Cuernos:

Los vakamonios poseen unos extraordinarios cuernos que pueden utilizar cómo armas.

4.7 Humanos:

Estos son los humanos normales y corrientes, el populacho, desde hace miles de años todos los conflictos entre razas recaen en ellos pero cómo la cadena Mc.Donald´s aún se mantiene en pié ellos son felices comiendo Mc menus. Para hacerte una idea sobre las facultades de las demás razas puedes tomar a los humanos cómo término medio.

Necesitan dormir unas 7 u 8 horas al día, aunque algunos profesionales de la construcción también hacen siesta después del cafetito...

Sugerencias de interpretación:

Puedes optar por comportarte tal y cómo eres en la vida real o en caso de que te parezca aburrido puedes inventarte algún tipo de desquicio o manía para tu personaje.

Hatrivutos
FUE 4D6
DES 1D6
INT 2D6
PES 4D6+65Kg
APA 3D6+5
POD 4D6
ALT 2D6+8:10 cm
AKO 1D100
EDU 6D6
PV 1D100+82

4.8 Lerdos

Los lerdos son humanos modificados por la radiación pero no de forma tan bestia, la radiación también hizo estragos en ellos poniéndoles las orejas de punta y dejándolos medio cegatos.

4.1.8.1 Altos Lerdos

Los altos lerdos son un poco más bastante más altos que la media humana, de composición muy fina y piel blanca. Poseen grandes dotes para el estudio y hay muchos masgos entre ellos. Visten con camisetas de "Disney" y están bastante atontados. Tienen un comportamiento bastante facha.

No se llevan nada bien con los lerdos oscuros pues su forma de afrontar la vida es muy diferente.

Hatrivutos

FUE 5D6+3
DES 6D6+5
INT 4D6+5
PES 4D6+21kg
APA 6D6
POD 1D6
ALT 6D6+7:10cm
AKO 1D100

EDU 2D6
PV 1D100+2

REGLAS ESPECIALES:

- Visión en la oscuridad:

Los lerdos por culpa de la radiación sólo ven bien en la oscuridad, hasta 150 m. De día necesitan utilizar grandes gafas de culo de baso, a excepción de los Lerdos Oscuros que utilizan gafas de sol graduadas

- Odió a todo el mundo:

Los lerdos odian a todo el mundo incluso a ellos mismos y siempre están cabreados.

Sugerencias de interpretación:

Los altos lerdos son orgullosos y egoístas, se creen superiores a cualquier otra raza.

4.8.2 Lerdos Silvanos

Son lerdos ecologistas que trabajan casi siempre en Grin Pis rescatando focas o haciendo documentales. Les encanta la naturaleza pero cómo son lerdos también la odian a ratos y tratarían de destruirla si no fuera por su espíritu ecologista que se lo impide.

Son más o menos de estatura humana y de complexión un poco más basta que los altos lerdos, visten ropa reciclable de Grin Pis y odian especialmente a los toreros con barba y sin barba que matan a los pobres e indefensos toros.

Hatrivutos

FUE 2D6
DES 1D6+1
INT 6D6+3
PES 1D6+15kg
APA 6D6

POD 3D6
ALT 5D6+3:10m
AKO 1D100
EDU 6D6
PV 1D100+22

REGLAS ESPECIALES:

- Visión en la oscuridad:

  Cómo los altos lerdos.

- Odió a todo el mundo:

  Cómo los altos lerdos.

Sugerencias de interpretación:

Compórtate como una especie de Hippy con muy mala hostia

4.8.3 Lerdos Oscuros

Los lerdos oscuros se llaman lerdos oscuros porque les tocó mucho el sol y cogieron un moreno permanente para todo el año que se transmite de generación en generación.

Son los lerdos anarquistas a favor de la okupación y tal y por esos se llevan bastante mal con los orgullosos altos lerdos

Hatrivutos

FUE 4D6+4
DES 4D6
INT 3D6
PES 4D6+6kg
APA 6D6
POD 5D6
ALT 5D6+3:10m
AKO 1D100
EDU 1D6
PV 1D100+9

REGLAS ESPECIALES:

- Visión en la oscuridad:

  Cómo los altos lerdos.

- Odió a todo el mundo:

  Cómo los altos lerdos.

4.9 Nanos

Los nanos son humanos también bastante deformadillos por la radiación, son normalmente bastante bajos pues raramente superan el 1,40 de altura. Además la radiación les hizo crecer barba, esto les representa un gran problema porque cada día les crece un poco y cuándo se la cortan les vuelve a crecer.

También han desarrollado una gran resistencia al alcohol y la mayoría son coleccionistas de cascos con cuernos pues sienten una gran necesidad de parecerse a las vacas. Se dice que los padres de esta gente los primeros en ser mutados pertenecían al gremio de alcohólicos y de ahí su gran resistencia, pero aún no ha sido demostrado científicamente.

Atributos

FUE 5D6+5
DES 6D6+4
INT 5D6
PES 2D6+15kg
APA 6D6
POD 5D6
ALT 2D6+3:10m

AKO 1D100
EDU 1D6
PV 1D100+76

REGLAS ESPECIALES

- Visión en la oscuridad:

  Pueden ver en la oscuridad hasta los 30m

- Barba:

  Su barba crece 1D6 cm al día y puede usarse para guardar cosas, aunque esto escape a las leyes de la física puede guardar cosas hasta 5 veces más grande que la barba sin ni siquiera notar el peso.

- Coleccionismo de cascos:

  Los nanos harán lo que sea por conseguir cascos con cuernos para aumentar su colección. Ningún nano que se precie tiene en su colección menos de 500 cascos.

- Resistencia al alcohol:

  Pueden engullir tres veces más alcohol que una persona normal sin enborracharse, pero cuándo se emborrachan cogen unos peos impresionantes que les duran días. El peo más grande de la história fue registrado en el año 5510 por el nano Grimfang Crust III que consiguió permanecer borracho más de 54 semanas.

- Manejo profesional del hacha:

Los nanos tienen automáticamente un 50% en el %ataque al manejar hachas al que se ha de sumar la tirada.

Sugerencias de interpretación:

Los nanos son muy testarudos, aunque amigables y se llevan muy bien con todo el mundo.

4.10 Belfos

Otra gran deformidad andante de Butanowordl, se trata de una sub-especie de los lerdos. Ellos mantienen que son los originales pero en realidad no son más que un lerdo con las orejas normales pero con un gran labio inferior, esto también les representa un gran problema porque si no cierran la boca pueden llegar a ahogarse.

Hatrivutos

FUE 1D6
DES 6D6+6
INT 3D6
PES 6D6+74 Kg
APA 3D6+3
POD 3D6

ALT 6D6+6:10m
AKO 1D100
EDU 5D6
PV 1D100+75

REGLAS ESPECIALES:

- Oído aguzado

+25 a la memez Oír.

- Visión en la oscuridad.

Pueden ver hasta 25 metros en la oscuridad total y hasta 100 donde haya un poco de luz.

Sugerencias de interpretación:

Los Belfos siempre se mostraran orgullosos ante los lerdos pues ellos siguen manteniendo su teoría de su legitimidad y superioridad sobre los lerdos.

4.11 Vakas Punks

Las vakas punks fueron creadas por los malvados vacomonios para utilizarlas cómo sirvientas, pero las vakas punks traicionaron a los vacomonios y ahora viven cómo una raza independiente. Les encanta montar manifestaciones sin sentido y conciertos, ocupan todo su tiempo en tales actividades y a veces provocan disturbios.

Les encanta engancharse pendientes, imperdibles y piercings por todo el cuerpo y sobre todo en los pezones, que tienen muchos.

Hatrivutos:

FUE 1D6+6
DES 6D6+6
INT 2D6
PES 6D6+47Kg
APA 3D6+3
POD 2D6
ALT 6D6+9:10m
AKO 1D100
EDU 1D6+6
PV 1D100+73

REGLAS ESPECIALES

- <u>Defensa contra hechizos de la lista de tauromaquia:</u>

  Igual que los Vakamonios.

- <u>Cuernos:</u>

  Igual que los vacamonios

Sugerencias de interpretación:

Compórtate cómo un punk actual, si tienes algún punk en tu club de rol dale esta raza sin pensártelo dos veces.

4.12 Toreros con barba

¿Por qué los toreros no tienen barba? Este era uno de los grandes enigmas de la humanidad hasta que la radiación hizo brotar barba a unos cuántos infortunados toreros imberbes.

Estas horribles criaturas están metidas de lleno en el mundo secreto y arcano del toreo profesional. El toreo fue prohibido por los lerdos silvanos pero los toreros siguieron practicándolo clandestinamente. Los lerdos silvanos crearon las temibles brigadas anti-toreo.

FUE 1D6+4
DES 5D6+3
INT 4D6+2
PES 4D6+5kg
APA 2D6
POD 1D6
ALT 4D6+8:10m
AKO 1D100
EDU 3D6+5
PV 1D100+35

REGLAS ESPECIALES

- Anti-akojonamiento por Vakas punks o Vacamonios:

  Los toreros con barba nunca se akojonarán al ver Vakas Punks o Vacomonios pues es su profesión.

- Habilidad con estoque y banderillas:

  Tiene un +50 al %ataque utilizando estoque y banderillas al que habrá que sumar la tirada.

Sugerencias de interpretación:

Compórtate igual que los toreros actuales, habla con voz de cateto y disminuye tu cultura general hasta niveles por debajo del 15%.

4.13 Guerreros de la 3ª edad

En el año 5030, la superpoblación en los asilos hizo que la calidad de vida de los jubilados bajara, y los viejos se morían de hambre. Un día en una reunión secreta entre el personal del asilo Greinwich y los viejos más adinerados y respetables, los viejos propusieron una ley por la cuál tenían derecho a comer una vez al día pero fue rechazada por el malvado director del asilo. Los viejos cogieron un berrinche y se encerraron en las sala de petanca cómo protesta pero los enfermeros los mataron por resistirse a la autoridad.

El resto de los viejos al ver esta horrible atrocidad atacaron a los enfermeros y tomaron el asilo. El resto de los asilos siguieron su ejemplo, y así comenzó la revolución de la 3ª edad. Pero, cómo todo tiene un fin tres años después intervino el ejército y expulsó a los guerreros de la 3ª edad a otros planetas dónde encontraron otros seres que no es que los recibieran muy bien sino que los echaron nada más llegar. Al final volvieron de nuevo a Butanoworld y organizaron pequeñas tribus de malhechores, en el desierto de Jaraba. Y así han llegado hasta la época actual, manteniéndose con vida a base de asaltar caravanas. Con el tiempo más viejos se unieron a ellos y aumentaron en número.

Los guerreros de la tercera edad son viejos entre los 80 y los 120 años y sus mayores entretenimientos son los siguientes:

1. Asaltar caravanas: Se lo pasan de cojón de pato cuándo asaltan carabanas.
2. Fabricar cachiporras hidráulicas y barretinas de acero inoxidable: los guerreros de la tercera edad son edad son expertos fabricantes de las

maravillosas cachiporras hidráulicas (Motor de lancha atado a un palo que es utilizado cómo arma) y barretinas de acero inoxidable de hasta 5 cm de grosor.

3. Jugar al dominó.
4. Jugar a la petanca.
5. Jugar a las cartas.
6. Reparación de sillas de ruedas motorizadas: todos los guerreros de la 3ª edad deben mantener siempre a punto su silla de ruedas motorizada que en algunos casos puede llegar a correr hasta los 100 Km por hora. Las sillas de ruedas motorizadas tienen tres marchas, en primera llegan hasta los 3 o 4 Km por hora en segunda hasta los 40Km por hora y en tercera hasta los 100Km/h

   Para utilizar con éxito la silla a partir de los 50 Km por hora deberá hacerse una tirada de conducir y si se falla el guerrero de la tercera edad caerá con su silla y se pegará una hostia. Cuándo se impacte a un guerrero de la 3ª edad deberá tirarse 1D6 y con un 4+ la silla será impactada y deberá mirarse en la tabla de localizaciones de la silla, el guerrero no sufrirá ningún daño. Algunos guerreros de la 3ª edad no pueden andar por culpa de la edad pero los que pueden son tan vagos que se negarán a bajarse de su silla.

Hatrivutos

FUE 1D6
DES 1D6+6
INT 6D6+6
PES 4D6+56kg
APA 5D6
POD 1D6
ALT 3D6+8:10m
AKO 1D100
EDU 4D6+1
PV 1D100+1

REGLAS ESPECIALES

- Achaques:

Los guerreros de la tercera edad tienen achaque pues son muy viejos. Tira 1D4 y ese será el número de achaques que tendrá el guerrero. Después tira

en la tabla de achaques por cada achaque (Si sale alguno repetido se ignora).

TABLA DE ACHAQUES:

1. Se cae la dentadura: la dentadura postiza se cae cada vez que el paleto hace una maniobra brusca si no se obtiene un resultado de 3* en una tirada de 1D6.
2. Me voy a morir: el guerrero se pasa el día quejándose y diciendo que va a morir.
3. Ojo de cristal que se cae: lo mimo que la dentadura pero con un ojo. - 25 a las memeces que requieran la vista
4. Complementos de la silla.
5. Localizaciones especiales de la silla.
6. Habilidad con cachiporra hidráulica y ballesta.
7. Gafas de culo de baso: actúa de la misma forma que cómo las gafas de culo de baso de los lerdos.
8. Amnésico: el guerrero olvidará cosas aleatoriamente, como nombres de calles personas, salir la calle vestido...
9. Si Franco estuviera vivo...: El guerrero se pasará gran parte del día hablando de tiempos de Franco y anteriores.

- <u>Complementos de la silla:</u>

Las sillas de los guerreros de la 3ª edad pueden incluir todo tipo de aparatos extraños y armas. El máster deberá inventarse algún que otro complemento para la silla de los guerreros.

- <u>Localizaciones especiales de la silla.</u>

Cuándo alguien impacte en la silla del guerrero sufrirá daños y tendrá que hacer una tirada en la tabla de localizaciones de la silla.

TABLA DE LOCALIZACIONES DE LA SILLA (Tirar 1D8)

1. Frenos: la silla se queda sin frenos y, si estaba en funcionamiento, el guerrero no podrá pararla hasta que choque con algo.
2. Se rompe la dirección: la silla irá sin control en direcciones aleatorias determinadas por el máster.
3. Palanca de cambio de marcha atascada: no se podrá cambiar de marcha.
4. Perdida de una rueda: la rueda perdida se elige aleatoriamente.
5. Depósito de gasolina perforado: se pierde la gasolina en 1D10 minutos.

6. Motor dañado: silla inutilizada.
7. Explota el motor: con un 4+ en 1D6 el guerrero es alcanzado por la explosión.
8. Silla sin tercera marcha.

Habilidad con cachiporra hidráulica y ballesta.

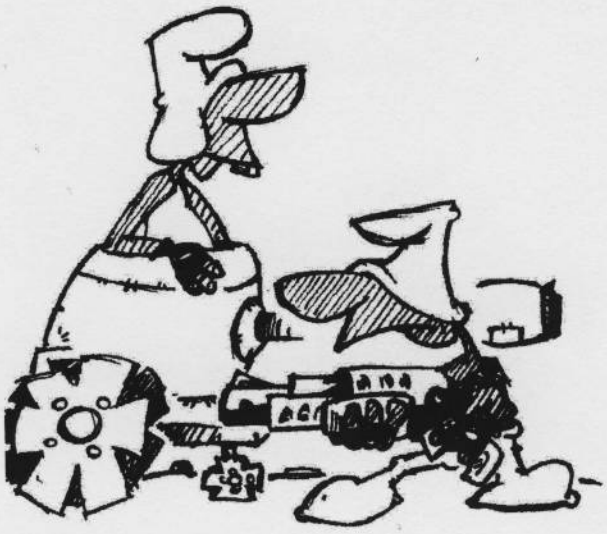
+50 automático en el %ataque con cachiporra hidráulica.

4.14 Pitufos

Los pitufos son criaturas malvadas que únicamente desean destruir a los hombres azules, viven en las afueras de Butanolandya y se dedican a sabotear fábricas u otras misiones de espionaje. Están esperando que Papá pitufo su rey ordene el ataque definitivo contra la ciudad de Butanowordl.

Hatrivutos:

FUE 6D6:2
DES 5D6:2
INT 3D6:2
PES 1D6+91gr
APA 6D6
POD 3D6
ALT 6D6+2:10cm
AKO 1D100
EDU 2D6+3
PV 1D100+38



REGLAS ESPECIALES:

- Defensa contra la magia.

  Con un 4+ en 1D6 ignoran los efectos de cualquier hechizo.

- Sumisión a Papá Pitufo.

  Los pitufos obedecen ciegamente las ordenes de papá pitufo pues es el único pitufo con barba y pantalones rojos.

- Reproducción fantasma.

Los pitufos cada noche deberán hacer una tirada de 1D100 y si sacan un 01 al siguiente día tendrán 1D4 hijos que inexplicablemente habrán aparecido y a los que se verán obligados a mantener.

- Odio a los hombres azules.

Los pitufos han recibido ordenes de Papá pitufo sobre odiar, matar y despellejar a los hombres azules y ese es su objetivo en la vida.

4.15 Conservadoras del jardín

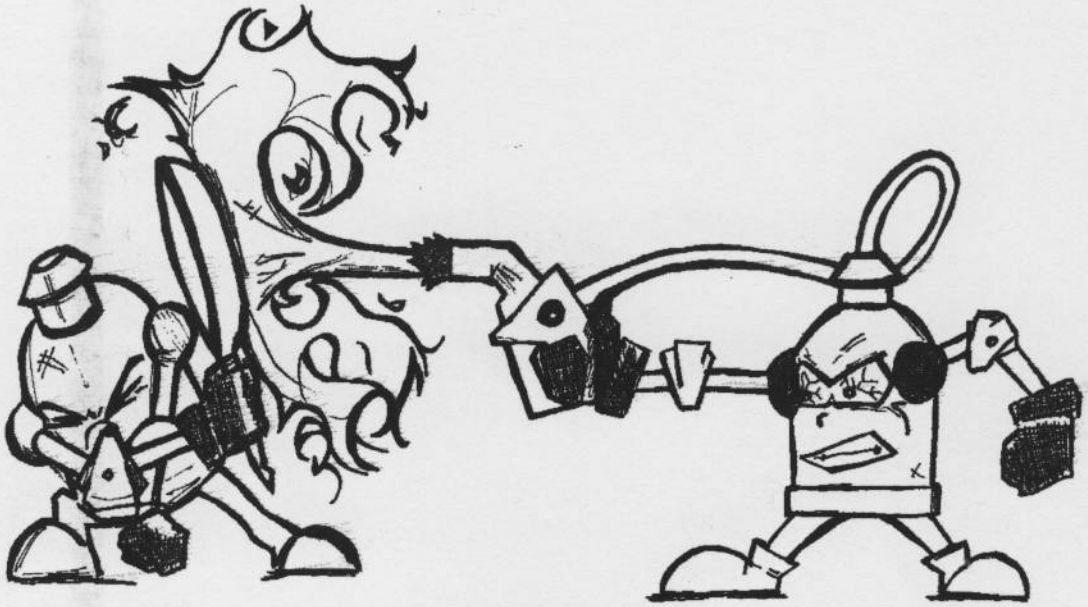
Las conservadoras del jardín son una especie humanice que se encarga de cuidar los jardines de Butanowordl. Actúan por grupos cómo pequeños clanes ninja. Poca gente las ha visto o eso es lo que ellas creen pues tienen un extraño sentido del mimetismo. Son capaces de esconderse mal en los lugares más visibles, cuándo te encuentres con una emboscada de conservadoras lo mejor que puedes hacer es ignorarlas así creerán que no las has visto.

Hatrivutos:

FUE 3D6
DES 2D6+1
INT 4D6+1
PES 6D6+54kg
APA 6D6
POD 6D6
ALT 5D6+9:10m
AKO 1D100
EDU 3D6
PV 1D100+13

REGLAS ESPECIALES:

- Mimetismo especial: - 50 al mimetismo



Arriba, cruenta lucha entre una bombona de naranja y otra plateada, sobre estas líneas un replikante emparejador de calcetines en plena labor.

4.16 Garrulos

Los garrulos viven en los bosques y lugares salvajes, son una especie de perros humanoides. Su pelaje puede ser de cualquier color pero normalmente es marrón rojizo. Muchas veces protagonizan alguna que otra escaramuza con las conservadoras del jardín por la posesión de territorios y no se llevan nada bien. Hablan bastante mal y gruñen pero saben esconderse en el bosque.

Hatrivutos:

FUE 1D6+3
DES 3D6+1
INT 2D6
PES 2D6+89kg
APA 3D6+6
POD 5D6
ALT 1D6+6:10m
AKO 1D100
EDU 6D6
PV 1D100+54

REGLAS ESPECIALES

- Mimetismo superdesarrollado.

Pueden confundirse con el entorno con facilidad y cambiar de color cómo los camaleones +50 al mimetismo

4.17 Gorilas verdes:

Los gorilas verdes, son eso mismo gorilas pero de un verde muy feo y fosforescente del tipo polo de menta, son muy agresivos, no saben hablar y temen a lo desconocido. Son muy bordes y viven en los parajes salvajes con las conservadoras del jardín y los garrulos.

Hatrivutos:

FUE 5D6+1
DES 3D6+6
INT 6D6
PES 4D6+40

APA 2D6
POD 5D6
ALT 5D6+9:10
AKO 1D100
EDU 4D6
PV 1D100+78

REGLAS ESPECIALES

- Miedo a lo desconocido.

  Casi nunca salen a la civilización, tendrán que tirar por akojonamiento por todo lo nuevo que conozcan.

4.18 Churreros

Son algunos de los malvados churreros que dominaron la tierra. Ahora trabajan para los hombres azules fabricando cortezas de cerdo con sus grandes máquinas de churrería.

Hatrivutos:

FUE 3D6+4
DES 2D6+3
INT 6D6+6
PES 4D6+8kg
APA 1D6+1
POD 5D6
ALT 5D6+9:10m
AKO 1D100
EDU 6D6+1
PV 1D100+19

REGLAS ESPECIALES

- Fabricación de productos de churrería.

Los churreros son los únicos seres capacitados para fabricar todo tipo de productos de churrería.

- Hombres respetables para los hombres azules.

Son hombres muy respetados por los hombres azules, porque si desaparecieran no habría nadie que pudiera fabricar cortezas de cerdo.

4.19 Telepubis

Los telepubis viven en la dimensión desconocida de telepubilandya y acceden a la nuestra por unos extraños agujeros dimensionales que sólo ellos saben crear. Hablan cómo niños pequeños y están divididos en cuatro rangos por color.

Hatrivutos:

FUE 3D6
DES 3D6+2
INT 3D6+5
PES 5D6+26kg
APA 5D6
POD 1D6
ALT 6D6+2:10m
AKO 1D100
EDU 1D6
PV 1D100+1

REGLAS ESPECIALES

- Escuchar al "Narrador":

Cuándo un telepubi falle una tirada de idea podrán escuchar al narrador

(una extraña voz interior que les dirá la respuesta). Sólo se permite esto una vez por partida.

➢ Código de colores:

El código de colores de los telepubis es el siguiente:
- Grado 4º Po: los telepubis de grado Po son de color rojo y muy bajitos. Son los esclavos y sirvientes de todos los demás telepubis.

- Grado 3º Lala: los telepubis Lala son de color amarillo y un poco más grandes que los Po. Están bajo las ordenes de los telepubis Dixie y Tinki-winky.

- Grado 2º Dixie: color verde chillón y bastante más grande que los telepubis. Están a las órdenes de los telepuvis Twinky-winky.

- Grado 1ºTwinky-Winky: son los telepubis más grandes y poderosos y además son lilas y tienen bolsa. Su antena es triangular y sus desviados gustos sexuales fueron criticados en varias ocasiones por malvados telepredicadores de Eurobotanolandya.

4.20 Grumos

Son las tropas de asalto mercenarias que cualquiera que quiera matar, conquistar o hacer pupa a otro debería contratar, son bastante débiles y pequeñitos aunque son muchos, saben manejar todo tipo de armas y además de cobrar poco tienen una mala hostia que te cagas. Hablan muy poco y se reproducen dentro de grandes calcetines rojos.

Son pequeñitos y negros, visten como legionarios romanos y su arma preferida son los fusiles de fabada caliente.

Hatrivutos:

FUE 2D6+6
DES 1D6+5
INT 4D6
PES 1D6+61kg
APA 3D6

POD 4D6
ALT 2D6+5:10m
AKO 1D100
EDU 3D6+5
PV 1D100+5

REGLAS ESPECIALES

- Habilidad armamentística.

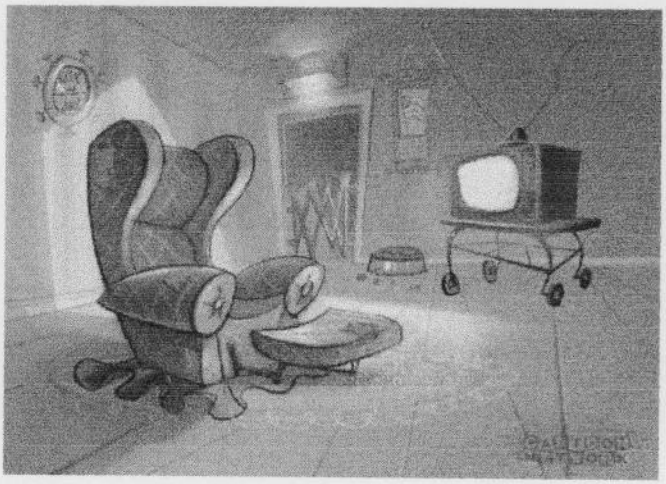
Tienen un +50 en %ataque en todo tipo de armas al que se sumará la tirada.

- Blindaje de 53 en todo el cuerpo:

- Su poderosa piel negra curtida en el combate les confiere una gran resistencia, esto es así porque en realidad su piel es un gran cayo.

Capítulo 5

Nós



5.1 ¿Cómo se usan las Memeces?

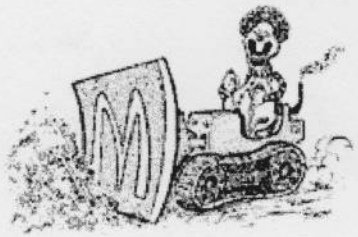
Ahora (y supongo que también dentro de un rato, a no ser que te guste comer papel o ...) en tu hoja de paleto tendrás bajo el título "Memeces" un montón de palabrejas que para ti carecerán de sentido, bien pues para mí tampoco es que tengan demasiado. Si has seguido los pasos del anterior capítulo habrás puesto unos valores porcentuales (useasé porcentajes) junto a algunas, por no decir unas cuantas de las susodichas palabrejas. Bien pues prepárate porque aunque no te lo creas te vamos a decir para que sirve esto, isí, sí y además gratis, como lo oyes!

- Las memeces son las cosas que sabe hacer tu personaje y son válidas en todos los significados que la palabra que las describe pueda tener, o sea, por poner un ejemplo la memez regatear puede servir para sacar un precio mas bajo de algo o también para esquivar en un deporte y la memez tocar instrumento para tocar un instrumento de música o también para tocar... bueno dejémoslo.

- Cuándo el máster lo considere oportuno podrá pedir amablemente, a puñetazos o a insultos que el jugador efectúe una tirada sobre la puntuación de la memez que se precise. El jugador efectuará una tirada de 100 y si saca un número inferior al porcentaje para esa memez lo habrá conseguido y la acción habrá sido un éxito de cojones pero si el resultado es superior habrá fracasado y se tendrá que joder y vivir con ello eternamente afrontando las consecuencias de la mala suerte y el infortunio que en según que ocasiones pueden acarrear la muerte del personaje o cosas peores. Por fallar una de estas tiradas puede crearse una situación de la que tus amigos hablen durante años poniéndote en ridículo ante todo el mundo, eso sí el día de tu boda si los invitas corres el grave riesgo de que salga el tema, e incluso años más tarde cuándo te apoyes en un bastón, tosas y juegues al dominó tus amigos (los que todavía vivan o sean capaces de hablar) seguirán hablando de aquella tirada que fallaste en una partida de B.A y sus horribles consecuencias. Eso sí la vida no es tan fácil cómo parece: si en la tirada se ha obtenido un resultado de 95-00 significa que además de no haber conseguido el objetivo de la acción habrás sacado una pifia y el máster. Tendrá que inventarse algo que traiga consecuencias negativas, si en la tirada te ha salido un resultado entre 01 y 05 felicidades porque habrás conseguido lo más codiciado entre los jugadores de rol: el crítico tu máster se verá obligado a inventarse algo que te favorezca y ayude en tu acción.

Ejemplo de Pifia: Mc Winckle intenta convencer al vendedor de armas de la esquina de que le venda el lanzamisiles termonuclear con simulador de rally para Nintendio 74 a mitad de precio. Mc. Winckle hace una tirada de Regatear y saca un 97. Useasé una pifia. El vendedor se lo mira mal busca debajo del mostrador y saca un bonito fusil de fabada AJ-11/500. Apunta a Mc. Winckle con él y con la otra mano llama a la policía y les dice que ha entrado un ladrón en su tienda, en menos de cinco segundos el Juez Dré y cincuenta Güardias Siviles del Estado de Butanolandya irrumpen en la tienda y abren fuego sobre Mc. Winckle. (Más o menos así de bestias deberían ser las pifias en B.A. pero si no te gusta fusilar a los jugadores hay muchas otras formas de hacer que se sientan verdaderamente molestos).

Ejemplo de crítico: Mc Winckle intenta convencer al vendedor de armas de la esquina de que le venda el lanzamisiles termonuclear con simulador de rally para Nintendio 74 a mitad de precio. Mc. Winckle hace una tirada de Regatear y saca un 01, esto es un éxito absoluto. El vendedor no sólo le regala el lanzamisiles sino que le cae simpático y le regala la tienda, todas las armas, su casa y todas sus pertenencias materiales. El vendedor se queda sin un duro y se muere de hambre cinco días después.



5.2 Idea y potra.

Para resolver según que situaciones se puede recurrir a una tirada de **idea** o de **potra**.

La **idea** se utiliza para aquellas ocasiones en las que sea necesario una tirada de inteligencia para que el paleto averigüe alguna cosa. El máster a de pedir una de estas tiradas sólo en ocasiones donde sea muy necesario y no siempre. En resumen la idea viene a ser el sentido común de tu paleto.

Para tener éxito en una de estas tiradas deberás sacar un número inferior a tu Idea en una tirada de 1D100+1D100. Cómo verás esto es muy chungo pero hay que tener en cuenta que los paletos de este juego son similares a la gente que juega y tiene muy poco sentido común.

Ejemplo: Mc. Winckle está intentando resolver unos jeroglísficos en Jipto pero no tiene la memez "Leer y escribir jeroglíficos", el máster pide una tirada de idea.

La potra puede utilizarse sólo una vez por partida y en el momento que el jugador elija. Para pasar una tirada de potra se hace de la misma forma que con las tiradas de idea (Tirar 1D100+1D100 y sacar menos). Se puede utilizar en las siguientes ocasiones:

A. El jugador ha fallado una tirada sea la que sea y decide utilizar su potra. Si la tirada de potra es superada se ignorará el fallo anterior y la acción continuará cómo si la tirada que se falló hubiera sido un éxito. En las tiradas de potra los resultados de éxito absoluto y pifias funcionan normalmente aplicándose esto a la acción.
B. Cuándo un jugador pierda todos sus puntos de vida (ver más adelante) useasé cuando la valla a espichar puede utilizar su tirada de potra y si la supera volverá a la bida con un único punto de vida. Con una pifia su cuerpo quedará desintegrado y no habrá forma de resucitarle ni con medios mágicos y con un éxito absoluto no perderá ni un solo punto de vida.
C. Cuándo necesites utilizar una memez en la que no tengas un 0% puedes utilizar la potra cómo si fuera esta memez.

Ejemplo *A*: Mc Winckle intenta robar una cachiporra hidráulica en el mercado pero falla la tirada de comprar sin dinero. Sabe que si le pillan lo van a coser a tiros así que decide utilizar su potra.

Ejemplo B: Los guardias de seguridad de Butanolandya disparan sobre Mc. Winckle por ladrón y lo matan. Mc. Winckle puede utilizar su potra para resucitar.

Ejemplo C: Mc Winckle intenta hablar con un gipcio pero no sabe hablar gipcio pues no tiene esta memez, en esta ocasión también podría utilizar su potra.

5.3 Armas y combate

Los paletos de vez en cuándo querrán ponerse a pegarle a los demás paletos, muchas veces con la intención de matarlo por lo que también querrán utilizar armas para hace mucha más pupa. Pues en este punto vamos a ver eso mismo las reglas para liarse a hostias con los demás paletos. Además en el Butanero azul el máster no se verá limitado por las pocas armas que puedan aparecer en el manual de juego sino que además podrá crear él mismo nuevas armas.

5.3.1 Combate:

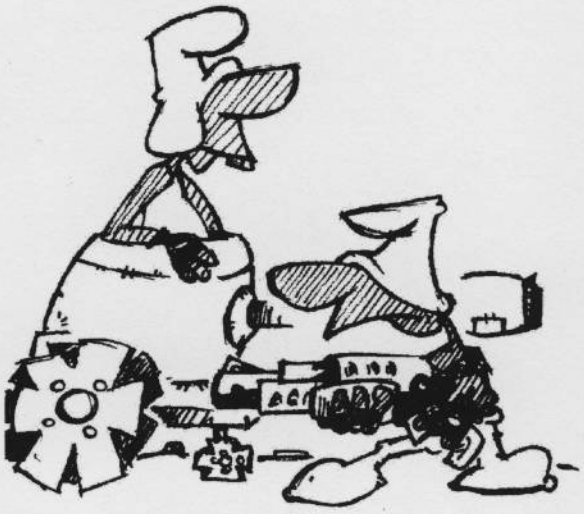
Cuándo los paletos se tengan que liar a hostias deberás aplicar las reglas que vienen a continuación. Antes de esto deberías haber leído las reglas de Armas.

5.3.1.1 Orden de acciones en un combate:

1. Determinar quién ataca primero.
2. Tirar para impactar.
3. Tiradas de esquivar.
4. Tirar para parar.
5. Tirar por localizaciones. (Sólo si la tirada para impactar es inferior al %Ataque)
6. Absorción por armadura. (Sólo si se lleva armadura en la localización)
7. Resolver los efectos del ataque.

5.3.1.2 ¿Quién ataca primero en un combate?

Cómo todas las acciones del juego se sigue por orden de destreza del paleto, el que tiene más destreza actúa primero hasta llegar hasta el que tiene menos. Es aconsejable que los jugadores levanten sus grasientos culos de sus sillas taburetes o lo que sea que estén sentados y se dispongan por ordenen de destreza de su paleto para que así el máster lo tenga más fácil para llevar en orden los turnos de acción de los paletos.



Pero en los combates la cosa se complica pues si el ataque es por sorpresa el/los sorprendido/s no podrá/n atacar primero aunque tenga/n más destreza que el/los atacante/s.

Si los paletos desenfundan cargan o cambian de sitio armas perderán el turno y no podrán atacar. En otras palabras, los paletos utilizan todo un turno en hacer cualquiera de las cosas que he dicho.

5.3.1.3 Impactar

Cuándo un paleto ataca se tira 1D100 y si se obtiene un resultado inferior al %ataque con el arma o técnica cuerpo a cuerpo con la que el personaje estaba atacando habrá golpeado a su víctima con éxito. Pero si saca una pifia o simplemente saca un resultado superior al %ataque habrá fallado el golpe y no tendrá ningún efecto.

En el caso de que la víctima del ataque no haya sido sorprendida tendrá derecho a una tirada de esquivar que se resolverá normalmente. Si esta tirada tiene éxito la víctima esquivará el impacto y yastá.

Si el paleto no puede ni parar ni esquivar el ataque aquí es donde se pone la cosa mala, por cada impacto el paleto perderá tantos puntos de bida cómo se indique en la categoría del arma que esté utilizando el atacante, si

los puntos de vida del paleto llegan a 0 el paleto entrará en coma y morirá en 1D100 turnos si nadie le aplica primeros auxilios o cualquier otra cosa útil cómo una tirita o remedios de la abuela, pero si el paleto llega a -5 puntos de vida morirá automáticamente y nada podrá salvarle.

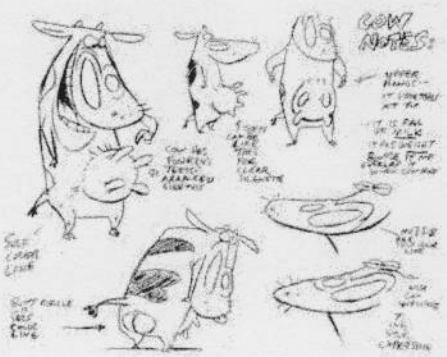
Si la víctima pese a su tirada de esquivar tiene en sus manos un arma u objeto lo suficientemente grande podrá intentar para el ataque (Si son disparos también pero lo tendrá más chungo) , pero hay un serio problema si al calcular la pupa un poco más adelante supera la resistencia del arma u objeto con el que se esté parando se romperá y quedará inservible.

5.3.1.4 Localizaciones corporales

Si el paleto saca un número inferior al 50% del %Ataque que utilizaba podrá elegir donde golpea pues su ataque abra sido preciso, pero si el resultado es superior a este 50% deberá hacerse una tirada de 1D20 en la tabla de localizaciones y el ataque habrá impactado donde el dado indique. Ciertas razas cómo los mutantes o las bombonas tiene sus propias localizaciones especiales (Ver reglas especiales).

Si la víctima llevaba algún tipo de armadura o protección en la parte impactada esta absorberá la pupa pero si en un solo impacto recibe mas pupa de la que puede absorber se romperá y el personaje recibirá la diferencia de pupa.

Si el paleto pierde más de la mitad de sus puntos de vida en un solo impacto deberá hacer una tirada de resistencia en 1D100 y si falla quedará inconsciente 1D10 turnos de juego debido al intenso dolor de la herida. Además el lugar donde haya sido herido quedará amputado, si es en la cabeza pues mala suerte porque la mayoría de las razas mueren si no tienen cabeza. (Sólo armas cortantes o de Categoría 4, si no es así quedará roto)



Cuándo un paleto sufra heridas el máster puede determinar dependiendo de la gravedad y la naturaleza de la herida si el paleto se desangra o no. Por ejemplo si un paleto ha recibido una puñalada en el estómago, el máster puede decir al jugador que pierde X puntos de vida por turno. Los puntos de vida vienen a ser la sangre que va perdiendo el paleto y deberá aplicarse primeros auxilios o algo parecido para que el paleto deje de perder sangre y no la espiche.

5.3.2 Armas

5.3.2.1 Generación de características de las armas:

En tu hoja de personaje existe una sección titulada "Armas", esta sección esta dividida en siete columnas. Estas columnas sirven para apuntar una a una las características de las armas para no tener que estar todo el rato preguntando al máster sobre el daño de las armas. Inicialmente todos los paletos comienzan con unos tres básicos de cuerpo a cuerpo que se explican en siguiente punto pero los paletos podrán conseguir durante o antes del juego todo tipo de armas de las que aparecen en las listas del libro básico de B.A. (por si no te habías dado cuenta es este, o creías que te íbamos a hacer pagar más) o inventadas por el propio máster. A continuación vamos a explicar uno a uno los pasos a seguir para crear las características del arma.

Columna 1 Nombre: esto es el nombre del arma o de ataque cuerpo a cuerpo. Cómo verás esto no es muy difícil sólo tienes que poner el nombre del arma o ataque cuerpo a cuerpo que toque y yastá.

Columna 2 Disparo (Disp.): (Sólo aplicable a armas de fuego) esto ya es más complicado que lo otro. Esto se puede aplicar de dos formas según el tipo de arma, en el caso de las armas de fuego esto significa el número de balas o disparos y en el caso de las metralletas sólo se efectuará una ráfaga de balas por turno, después deberá cargarse el arma. Para las armas inventadas por el máster excepto en casos especiales debería tirarse 1D6 para calcular las balas que gasta el arma por turno.

Columna 3 Carga: Son las balas que caben en el cargador de un arma de fuego, si el arma es cuerpo a cuerpo se deja en blanco. Para las armas

inventadas por el máster se tira 1D20 (Si sale un número inferior al resultado de la colúmna de disparo se repite la tirada hasta que sea igual o superior. Cuándo se han disparado todas las balas o ráfagas que caben en un cargador deberá cambiarse el cargador si se quiere seguir disparando con ese arma de fuego.

Columna 4 %Ataque: eto e mu inpoltante. El % de ataque son las posibilidades de acertar al utilizar ese arma. Cada vez que un paleto consiga un arma sea del tipo que sea o aprenda un nuevo golpe cuerpo a cuerpo hará una tirada de 1D100 y este será el % para impactar (ver reglas de combate).

Columna 5 Pupa: esto es el daño que hace el arma después de impactar su objetivo y está divida en cuatro categorías que se explican más abajo en la tabla de Pupa. En esta columna deberá apuntarse la tirada de pupa según la categoría.

Columna 6 Resistencia: es la resistencia del arma. Indica la pupa que tiene que recibir en un solo ataque para quedar destruida o rota o chafada o como queráis llamarla. Se tira 1D100 para calcular la resistencia (Esto también es aleatorio que pasa que no puede haber una escoba de madera más resistente que un lanzamisiles de metal, vale este juego es muy absurdo extraño y desconcertante y está redactado con el culo).

Columna 7 %Parada: cuándo alguien intente pegarte puedes intentar parar con tu arma (Sólo se puede parar con armas, no importa lo pequeñas o grandes que sean pero sólo con armas). El único problema es que el arma puede romperse si recibe más pupa que su resistencia.

Las armas en B.A. están divididas en 4 categorías según la cantidad de pupa que hacen. El máster podrá crear de esta forma todas las armas inventadas que quiera y después catalogarlas en estas cuatro categorías:

Categoría 1. Armas mínimamente dañinas: 1D100:2 de pupa.
Ejemplos: Puñetazos, ataques cuerpo a cuerpo sin armas y armas blancas de pequeño tamaño. Petardos del tipo piula.

Categoría 2. Armas medianamente dañinas: 1D100 de pupa.
Ejemplos: pistolas, machetes, armas blancas, ballestas y armas de fuego de poco calibre.

Categoría 3. Armas chungas: 1D100+ (1D100:2) de pupa.
Ejemplos: Fusiles de asalto, láser, bláster, armas de fuego grandes y granadas y explosivos de baja potencia.

Categoría 4. Armas de destrucción masiva: 1D100+1D100 de pupa.
Ejemplos: lanzamisiles, fusiles de fabada, bombas del copón, cargas de dinamita...

Todos los paletos recién generados deben tener en la lista de armas tres ataques cuerpo a cuerpo básicos: Mamporro, Cabezazo y mordisco. El mamporro es todo golpe que el paleto pueda dar con manos y pies, el cabezazo es, cómo la misma palabra dice, un golpe de cabeza y el mordisco pues eso un mordisco. Estas tres técnicas se consideran de categoría 1 mínimamente dañinos. Por lo tanto los jugadores deberán apuntar sus nombres en la sección armas de la hoja de personaje y generar sus características cómo se indica más arriba tirando su %Ataque y apuntando los dados que deberían tirar para calcular la pupa, en este caso sería 1D100:2 pues son ataques cuerpo a cuerpo (nivel 1 Armas mínimamente dañinas).

Armaduras:

Los paletos también podrán conseguir armaduras, cascos o ropas resistentes tipo protectores que cubran ciertas localizaciones de su cuerpo. Cuándo un paleto consiga uno de estos objetos el máster deberá determinar que partes del cuerpo protege y hacer una tirada de 1D100 para ver su resistencia. La resistencia de las armaduras funciona de la

misma forma que con las armas pero con una importante diferencia: el personaje se traga la diferencia entre los puntos de pupa y la resistencia de la armadura.

5.4.Otras cosas que pueden hacer mucha pupa a tu paleto:

Es muy importante que de vez en cuando hagas que tu paleto reciba por tos laos así que atento a esto:

Los paletos en sus aventuras pueden encontrarse con trampas, pueden caerse por muchos laos, ser aplastaos por cosas, quemarse... etc. Cuándo un paleto sea víctima de uno de estos dolorosos infortunios, tú el máster deberás determinar la Pupa que se hace dependiendo de la situación. Nosotros te proporcionamos una maravillosa y breve tabla de caídas para que puedas calcular la pupa que se hace un paleto cuándo cae de muy alto.

Altura	Pupa	Ruido
3m o menos	1D6pb	¡Cloc!
4-10	1D10pb	¡Uff!
11-20	1D20pb	¡Klock!
21-30	1D100:2pb	¡Croncks!
31+	1D100 pb	¡Plof!

Notas: **1** La 3ª columna indica el ruido que hace el cuerpo del paleto al caer. Esto no sirve para nada, lo he puesto sólo para que parezca más complicao.

2 Deberá hacerse una tirada de localizaciones para ver donde ha recibido el golpe el paleto.

5.5. Akojonamiento

Cuando un paleto se encuentre delante de un gran peligro o de algo muy feo o horrible el máster puede pedir al jugador que efectúe una tirada de 1D100x2 sobre la Havilidad Akojonamiento. Si el paleto falla su tirada deberá quitarse 1D100 puntos de akojonamiento y puede pasarle una de estas cosas:

Si pierde un 25% de sus puntos, el paleto se akojonará y no podrá actuar en 1D10 turnos. El máster puede determinar que es lo que hace el paleto en estos turnos, según cual sea la situación el paleto puede ponerse a correr hacerse cosas feas encima o gritar, dejamos esto a discreción del máster que pa eso está.

Si pierde más de un 50% de sus puntos a demás de pasarle lo del anterior punto, cogerá un desquicio permanente y deberá hacerse una tirada en la tabla de desquicios. Este desquicio le durará toda la vida y no tendrá cura.

¿Qué pasa cuando los puntos de akojonamientol llegan a cero?

Cuando los puntos de akojonamiento lleguen a 0 tu paleto estará tan akojonado que será incontrolable, se pasará el día escondido llorando y además no podrá dormir ni ver la tele pues tendrá miedo de todo incluso de él mismo. Hasta que el paleto no recupere como mínimo 1 punto de akojonamientol el paleto será controlado por el máster.

¿Cómo se recuperan los puntos de akojonamientol?

La única forma de recuperar puntos de akojonamientol es recurriendo a la ayuda psiquiátrica. En resumen te han de internar en un **centro psiquiátrico de alta seguridad** lleno de enfermeras feas. Tendrás derecho a una tirada de 1D6 al més:

- Si sacas un 1 debido a las malas condiciones del centro uno de tus Hatributos quedará reducido a la mitad y además no te curarás.

-Con un 2 o un 3 no pasa nada pero tampoco te curas.

- Con un 4, 5 o 6 recuperarás 1D100 puntos de akojonamientol.

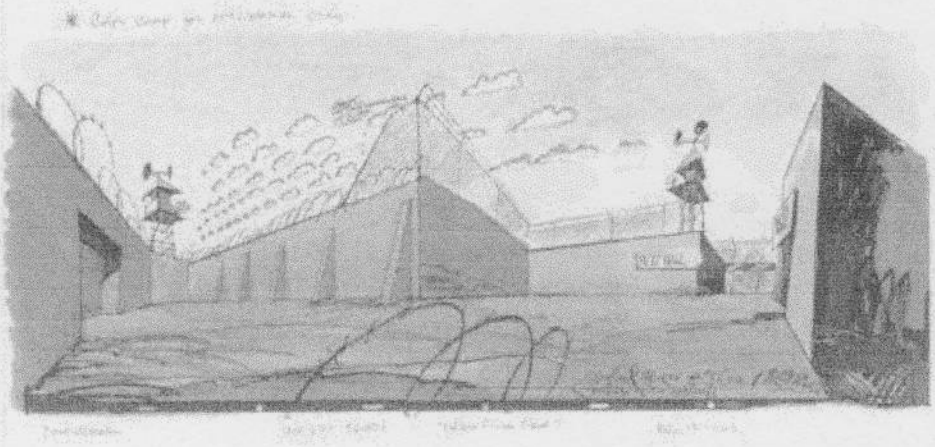


TABLA DE DESQUÍCIOS (Tirar 1D6):

1. **Aversión a los dibujos de Popeye el marino**: el paleto correrá despavorido cada vez que vea algo relativo con Popeye el marino, una pipa, un marinero, un barco, un hombre grande con barba... etc.
2. **Odio a Tintín**: cada vez que el paleto conozca a alguien que se parece a Tintín deberá hacer una tirada y tendrá el 25% de posibilidades de confundirlo con Tintín y liarse a hostias con él.
3. **Fobia**: el máster deberá inventarse una fobia para el paleto.
4. **Pijo**: el paleto se convierte en un pijo asqueroso y automáticamente se siente familiarizado con todo tipo de marcas caras y no puede impedir comprar todo tipo de cosas mientras sean muy caras o únicas.
5. **No estar callado**: los puntos del paleto en la memez no dar la nota se reducen a la mitad, por lo tanto será más difícil que pueda hacer cosas en las que se necesite sigilo con éxito pues con este desquicio el paleto no se callará casi nunca.
6. **Hablar con los arboles**: el paleto tendrá un 25% de posibilidades de pararse a hablar con los arboles y permanecerá hablando con el árbol que el máster elija 1D10 turnos.

7. **Teleadicto**: el paleto tendrá un 25% de posibilidades de resistirse a ver la tele cuando vea una en marcha, estará 1D10 turnos viendo la tele.
8. **Automutilación**: cada noche el paleto se automutilará si saca menos de un 25% en una tirada de 1D100. Si esto ocurre se levantará con 1D10pb menos.

5.6 Puntos de Experiencia

Cuándo acaba una aventura el máster ha de dar puntos de experiencia a los jugadores por haber hecho algo bien, normalmente los puntos de experiencia deberían darse así:

- 5 puntos de experiencia por interpretar bien al paleto.
- 2 puntos de experiencia por cada buena idea.
- 3 puntos de experiencia por acabar la partida con el paleto vivo.
- 5 Puntos de experiencia por ir a por la merienda del master.
- 20 puntos de experiencia por invitar al máster a 45 cubatas.
- 5 Puntos de experiencia para el mejor jugador de la partida.
- -1 punto de experiencia para el peor jugador de la partida.
- 1 punto de experiencia por cada crítico.
- -1 punto de experiencia por cada pífia.

Utilización de los puntos de experiencia:

Con cada 10 puntos de experiencia podrás subirte algún hatrivuto, memez, puntos de número de neuronas, puntos de akojonamientol o %ataque con algún arma en las siguientes cifras:

Hatrivuto 1D4
Memez 1D20 unidades
Número de neuronas 1D4 unidades
Puntos de akojonamientol 1D20 unidades.
%Ataque 1D20 unidades.

Antes de subirte cualquier cosa deberías hacer una tirada de 1D100 y si sacas un resultado inferior a 25 perderás los 10 puntos de experiencia y no podrás subirte nada.

Capítulo 6

Magia

6.1 La Masgia en Butanero Azul:

La masgia en butanero azul es completamente diferente a la de otros juegos de rol a los que hayas podido jugar, en primer lugar, aquí los magos pueden ser cualquier gilipoyas con neuronas radiactivas. Las neuronas radiactivas que los paletos almacenan en su cerebro les permiten con un poco de práctica utilizarlas para hacer cosas increíbles cómo las que más adelante aparecen en la lista de Heshisos.

6.2 Cómo hacer masgia

Antes de nada debes saber que las cosas que puedes hacer con la masgia se llaman heshisos, nosotros te proporcionamos unas cuántas lista de ellos pero el máster puede crear nuevos hechizos como él quiera. Para poder hacer hechizos hay que cumplir los siguientes requisitos:

A. El personaje debe saber hacer el heshiso. (Más adelante se explica cómo aprender a hacer heshisos.
B. Debe tener las suficientes neuronas cómo para hacer el heshiso.

¿Cómo se aprenden heshisos?

Para aprender heshisos puedes hacer una las siguientes cosas:

- Puedes aprender de alguien que ya sepa hacerlo. (Necesitarás un tiempo de estudio, más o menos un mes)

- Puedes buscar un cómic sobre el hechizo que quieras aprender (En el mundo del Butanero Azul todos los libros han sido pasados a cómic) y leerlo.

¿Cómo se utilizan los hechizos?

Tu paleto tiene un número determinado de neuronas que podrán ser utilizadas para hacer hechizos. Los hechizos están divididos en 6 categorías:

Categoría 1 Bruja novata: Son los hechizos que precisan de un número máximo de 6 neuronas y de un mínimo de 1 para ser lanzados.

Categoría 2 Màgic Andreu: Son los hechizos que precisan de un número máximo de 12 neuronas y de un mínimo de 7 para ser lanzados.

Categoría 3 Mary Poppins: Son los hechizos que precisan de un número máximo de 18 neuronas y de un mínimo de 13 para ser lanzados.

Categoría 4 David Coperfield: Son los hechizos que precisan de un número máximo de 24 neuronas y de un mínimo de 19 para ser lanzados.

Categoría 5 Rappel: Son los hechizos que precisan de un número máximo de 30 neuronas y de un mínimo de 25 para ser lanzados.

Categoría 6 Norma Andrea: Son los hechizos que precisan de un número máximo de 36 neuronas y de un mínimo de 31 para ser lanzados.

Pasos para lanzar heshisos:

1. Deberás invertir tantas neuronas cómo pida el Heshiso para ser lanzado, pero puedes potenciar el hechizo lanzado con más neuronas para aumentar las posibilidades de que salga bien.
2. Tira 1D20, si no has potenciado el hechizo con más neuronas el dado tendrá que superar la dificultad del hechizo, pero si lo potencias con más neuronas la dificultad del hechizo bajará en una unidad por cada neurona adicional gastada. Si no has potenciado el heshiso y sacas un 1 ¡Pifia! deberás mirar en la tabla de pifias de heshisos, pero aquí viene lo malo de potenciar el Heshiso, si fallas al realizar un Heshiso potenciado automáticamente será una pifia.
3. Resuelve los efectos del Heshiso.

¿Cómo se recuperan las neuronas utilizadas?

Cada noche cuándo tu paleto duerma recuperará automáticamente 1D10 neuronas pero nunca podrás tener más neuronas de las permitidas por tus puntos de poder a no ser que decidas utilizar puntos de experiencia para aumentar este límite.

6.3 Listas abiertas de heshisos

En el libro básico únicamente aparecerán las listas abiertas de heshisos, una lista abierta quiere decir que puede ser utilizada por cualquier raza pero en próximas ampliaciones o en el compendio de heshisos del B.A. aparecerán nuevas listas especiales específicas para cada raza.

Las listas de heshisos están separadas en varias clases:

Lista abierta de Tauromaquia: es la magia creada exclusivamente para el toreo. Los toreros con barba, vakamonios y vakas punks tendrán un -1 a la dificultad al utilizar estas listas.

Lista abierta de heshisos fabadescos: es la magia creada a partir de la fabada, los masgos que saben utilizar el poder que confiere la fabada son magos de gran poder.

Lista abierta de masgia etílica: la masgia etílica la utilizan los magos cuyo poder radica en los efectos nocivos del alcohol. Los enanos tendrán un -1 al utilizar estos heshizos.

Lista abierta de Tauromaquia

Estocada perfecta: 1 neurona. El paleto que lanza el heshiso necesita poseer un estoque. Su mano es guiada por una fuerza mágica que le permite impactar automáticamente allí donde aya sido designado el objetivo. El objetivo recibe un crítico automático. Duración: 1 asalto. Dificultad 10

Banderillas de fuego: 7 neuronas por banderilla. El paleto necesitará unas banderillas. Las banderillas que sujeta el paleto empiezan a arder con un fuego mágico y cada banderilla que lance el paleto hará un crítico automático si consigue impactar. Duración: Hasta que se haya lanzado la banderilla. Dificultad 12.

¡He toro!: 13 neuronas. El paleto dice ¡He toro! Y automáticamente el objetivo del hechizo resulta akojonado. Duración: lo que dure el akojonamiento. Dificultad 12

Hacer salir cuernos: 19 neuronas. Al objetivo le salen unos espectaculares cuernos de toro que miden 1D100 cm, el objetivo puede ser el propio masgo. Dificultad 12

Convertir en escarabajo pelotero gigante: 25 neuronas. El objetivo se convierte en un escarabajo pelotero gigante que despedazará y hará una pelota todo lo que se le ponga por delante. Duración: 1D12 min. Dificultad 15.

Convertir en Toro: 31 neuronas. El objetivo se convierte en un toro. Duración 1D10 min. Dificultad 18.

Lista abierta de Heshisos fabadescos:

Calentar fabada: 1 neurona. Puedes calentar fabada hasta 1D100 grados. Dificultad 10

Enfriar fabada: 7 neuronas. Puedes enfriar fabada hasta 1D100 grados. Dificultad 10

Bola de fabada: 13 Neuronas. Puedes lanzar una gran bola de fabada que hace 1D100 puntos de pupa. Duración 1D6 turnos. Dificultad 12.

Animosidad de la fabada: 19 neuronas. Puedes hacer que la fabada se mueva a tu antojo y ataque a la gente. Duración 1D6 turnos. Dificultad 12.

Convertir en fabada: 25 neuronas. Puedes convertir cualquier objeto inanimado en fabada. Dificultad 15

Convertir en monstruo de fabada: 31 neuronas. Puedes convertir a tu objetivo en un gran monstruo informe de fabada. Dificultad 18.

Lista abierta de magia etílica

Ver doble: 1 neurona. El objetivo ve doble. Duración 1D100 min.

Aumento del nivel de alcohol en la sangre: 7 neuronas. Puedes doblar el nivel de alcohol en la sangre del objetivo.

Disminuir el nivel de alcohol en la sangre: 13 neuronas. Puedes dividir a la mitad el nivel de alcohol en la sangre del objetivo.

Conocimiento de las bebidas alcohólicas: 19 neuronas. Puedes analizar un líquido en busca de cualquier bebida alcohólica e identificarla.

Coma etílico: 15 neuronas. Puedes hacer entrar en coma etílico al objetivo (actúa cómo un coma normal).

Convertir líquido en bebida alcohólica: 31 neuronas. Puedes convertir cualquier líquido excepto la sangre y los líquidos orgánicos del cuerpo humano en alcohol de 1D100 grados.

6.4 Tabla de pifias en heshisos

Tirar 1D8

1. Las neuronas radiactivas del mago explotan y a demás de perderlas todas se desmaya durante 1D100 horas.
2. T´as pasao. El heshiso afecta a todos los posibles objetivos en 1D100 metros con un resultado de 4 o más en un dado de 6.
3. El heshiso actúa sobre ti.
4. El heshiso dobla sus efectos.
5. El heshiso cambia de objetivo aleatoriamente.
6. El heshiso cambia de objetivo y además dobla sus efectos

7. Sufres 1D100 de pupa y además tienes un desquicio (Tirar en la tabla de desquicios).
8. Te llenas de verrugas y pierdes todas tus neuronas.

Capítulo 7

Capítulo

Mogan-O

MÓDULO DE INTRODUCCIÓN AL MUNDO DEL BUTANERO AZUL

LA GRAN KIRÁMIDE DE PEOPS

Achtung!! Este módulo esta pensado para ser jugado por un número entre 1 y 6 jugadores, pero si juegas tú solo lo más seguro es que te aburras. Si te aburres puedes:

A- Buscar otra persona o personas para jugar. (Hemos apreciado un aumento del nivel de diversión de un 70%).

B- Puedes ir al supermecado a buscar la merendola de todo tu club de rol.

C- Puedes dejar de jugar y ver la tele.

D- Puedes salir a la calle con tus amigos a quemar toldos de bar y contenedores y después decir que jugabas a rol, *(no aconsejable, el rol ya está bastante mal visto).*

E- También puedes comprarte una pecera, llenarla de agua hasta arriba y luego meter una tortuga de tierra para ver si flota, puedes añadir la intervención de un cable pelado dentro de la pecera y mantener la ausencia de piedras u otros elementos para que tu tortuga de tierra descanse. (*cuidado con la protectora de animales, esto es una salvajada muy cruel y una mala manera de derrochar el dinero, mejor te lo gastas en palomitas).*

F- Puedes inventar un club de rol al que sólo tú pertenezcas. (*Ej: Club de rol Anso, club de rol de Riky Martin...).*

G- Puedes dinamitar a tu gato. (*Pero la dinamita es cara y no la venden en los colmados).*

H- También puedes automutilarte;lo único malo es que eso duele.

I- Puedes beber y/o drogarte. *(las autoridades recomiendan un consumo responsable y siempre acompañados de adultos o de tus padres o tutores)*

Warning!! Tienes nuestro permiso para variar cualquier parte de este módulo con la condición de que esos cambios lo hagan más divertido y desconcertante.

BAR MANOLO (tapas variadas)

El juego empieza en el *Bar Manolo*: es el típico bar que nos podemos encontrar en cualquier sitio, lleno de mugre y con un profundo olor a fritanga. Los PJ's, que son todos amiguetes, quedan con bastante frecuencia en este antro para tomar unas tapas de calamares con ketchup, aunque hoy no saben quién las pagará porque todos están sin blanca. Con una tirada de **Buscar** cosas los jugadores podrán ver un tablón en el que hay 3 anuncios: "vendo perro pachón por 800.000 garb. razón: Manolo"; "se busca master de butanero azul para unas jornadas de rol. Rosendo" *"una gran foto con un tipo con pinta de arkeólogo, se busca. Gran recompensa. Llamar al Tel. *******"*(aquí el master puede poner el teléfono de un amigo, o de una tía/o que esté mu güena/o, así harás un buen favor a algún jugador que tenga la picardía suficiente como para apuntarlo*"*. Los jugadores que no pasen la tirada no podrán ver el tablón (cuando expliques lo que pone, échalos de la sala o pídeles que se tapen las orejas y reduzcan su capacidad de atención en un 90%). Esto simplemente es una táctica para putear a los jugadores desde el principio para que no inicien tácticas de represión contra el máster. En el bar, pegado a la barra cual lapa, está **Tomás**, un tipo curioso y con malas pulgas, engullendo cubatas; en un rincón está el **viejecito-que-bebe-leche-en-un-rincón**; el dueño del bar, **Manolo**, y unos **cincuentones** que juegan al Strip-poker. Los PJ's no saben cómo van a pagar las tapas de calamares con ketchup y necesitan conseguir dinero, (llamar al anuncio sería una buena idea). **Manolo** es muy poderoso y chungo, y no dejará que se vayan del bar sin pagar.

En el bar, tal y como mandan los cánones, también hay un lavabo (al describirlo debes insistir mucho en que está lleno de mierda hasta el techo). Si a alguien se le ocurre hurgar en la taza, encontrara un *anillo de cáscara de coco* que se le perdió a ***Manolo***.

En cuanto al **viejecito-que-bebe-leche-en-un-rincón** se pondrá borde si se dirigen a él y, si no se callan se liará a hostias con el bastón y pedirá a **Manolo** que los eche del bar. **Manolo** obedecerá al viejecito, ya que

es su mejor cliente y el principal consumidor de leche del país, y goza de protección gubernamental. Pedirá a los jugadores que paguen su consumición; pero no los echará del bar, sino que los retendrá eternamente fregando platos y pelando patatas como viles esclavos; por lo que el viejecito, enfurecido, se liará a hostias e intentará dejarlos bien tullidos.

En cuánto a los **cincuentones**, son 7 y están borrachos; si los jugadores les piden ayuda o dinero se liarán a hostias con ellos por molestar.

Si algún jugador le dice directamente a **Manolo** que no pueden pagar la consumición, **Manolo** les impedirá salir del bar para toda la eternidad como habíamos comentado anteriormente. Ahora, si tiene el anillo de coco del lavabo, **Manolo** los invita y son libres de irse.

Detrás de la barra en un pequeño armario se esconde un gran secreto: el **Bombo de Manolo**. El bombo de **Manolo** posee poderes arcanos de capacidades inimaginables.

Poderes Arcanos del bombo de Manolo

1- **Espantar moscas,** si tocas con ganas las moscas huyen al instante. ¡Realmente mágico!.
2- **Hacer ganar**. Si eres capaz de tocar el bombo muy fuerte los 90 minutos que dura el partido sin cesar y, si acompañando a ese fastuoso son, pronuncias las palabras mágicas: ¡Ra! ¡Ra! ¡Ra!, el equipo animado ganará (vaya chollo con las apuestas y las quinielas).
3- **Neuronas gratis**. El poseedor del bombo de Manolo tendrá 15 neuronas adicionales para gastar en los hechizos anteriormente nombrados. El bombo de manolo es recargable y podrá recuperar todo su poder si se le pide a Manolo que lo cargue. (*Manolo* es un gran mago y con sólo tocar el bombo con el callo de l dedo meñique del pie derecho, se recargará). El único problema es que *Manolo* nunca dejará que su bombo caiga en malas manos (o pies) y lo defenderá de cualquier robo con uñas y dientes. ¡Ah, por cierto!, Manolo jamás vendería su bombo. Lo quiere como a un hijo.

El teléfono del bar no funciona, pero no hay cartel que lo diga y *Manolo* cree que va bien. Suerte que hay la típica cabina inglesa roja en la calle; pero tendrán que convencer a **Manolo** para que alguien pueda salir a llamar (**Manolo** es muy desconfiado, el puñetero) .Cuando llamen por teléfono (primero, el que llama ha de acordarse del número de teléfono y de echar los garbanzos en la ranura) contestará un tipo duro de oído o sordo como una tapia y voz de cazalla, este tipo es **Niarigot**. El queda con ellos en el Bar Manolo, lo conoce como todo el mundo, porque es el peor antro de la ciudad (por cierto: ¿en qué ciudad estamos?. Pues que el nombre se lo invente el master). Cuando salen de la cabina entra corriendo *un* **tipo** en ésta y empieza a insultarlos de mala manera, recriminándoles su largo rato hablando. Hay una cola de unas *26* ***personas enfurecidas*** que empiezan a insultar y escupir a los Pj's que estaban llamando, seguro que hay follón, 1 D10 personas ataca a los Pj's.

Cuando el follón acaba aparece **Niarigot (**hombre azul), como por arte de magia. Los invita a un Tomasillo (vaso de agua y un palillo) y les propone la búsqueda del **Doctor Supongo Livingstone**. **Niarigot** les cuenta que el Doctor es su hermano y que tiene el presentimiento de que está en grave peligro porque parece ser ha descubierto algo muy importante y trascendental para toda la galaxia (si no te gusta te inventas otro rollo, que por algo es el butanero azul) les ofrece pasaje para Gipto y una recompensa de 20 millones de garbanzos por cabeza, más de lo que podrían soñar los PJ's. Es bueno para el master que ofrezca sólo 300.000 garbanzos por cabeza, así puede regatear cómodamente hasta 20 millones. Supongo que los Pj's pedirán dinero por adelantado, si no lo hacen no podrán salir del Bar Manolo (como master puedes ayudar un poquito, si los PJ's son más cortos que el rabo de una boina). Para ir al aeropuerto tendrán que coger un taxi, ya que se encuentra a 30 Km. de la ciudad; pero van a tener la mala suerte de coger el taxi del "son 10.000". El **taxista** sólo sabe decir dos cosas: "Vamos p'allá" y "son 10.000", éstas van a ser las respuestas a cualquier cosa que le pregunten. Si se hartan de él o no tienen garbanzos para pagar pueden matarle, pero ha de parecer un accidente; si no el gremio de taxistas, que es muy poderoso y esta conectado con numerosos delincuentes, puede tomar serias represalias. (Para que el accidente resulte convincente ha de ser bastante absurdo, grotesco, desquiciante y totalmente espectacular y pomposo).

EL DIRIGIBLE (la energía ecológica es el futuro)

¿Cómo que dirigible? Pues sí, no hay aviones para ir a Gipto y si los PJ's se hubiesen fijado en el pasaje lo pone bien claro. Cogen el dirigible del Profesor Fate (si alguien sabe quien es este profesor que envie una postal al Casal de Sarrià, Pça. Cirici y Pellicer, 2 08034BCN o E-mail: Vellmon@Yahoo.com) en el Aeropuerto de Butanolandia. Este dirigible tiene la particularidad de que es negro, va a pedales y tiene una capacidad de 2500 personas (sí 2.500, no es error de imprenta). Hay que ir con mucho cuidado con las armas de fuego, eso, si son capaces de esconder las armas y pasar el control de **aduanas**, ya que un disparo poco certero puede hacer volar a pedazos todo el invento. En medio del viaje un **sobrecargo** (azafato inútil que va en los vuelos) ofrece una almohada a uno de los jugadores (el que más rabia te dé o lo haces al azar) se la pone en la cara y aprieta mucho, mucho, mucho. ¿Qué raro?. Hay que matarlo seguro que no va de buena fe. Durante la lucha con el **sobrecargo,** se abre una puerta y hay descompresión, varios centenares de pasajeros salen volando y quizás algun jugador tambien; habrá que cerrar esa maldita puerta o moriremos todos. Al fin llegan a buen puerto, o mejor dicho, aeropuerto.

GIPTO (Bienvenidos a Gipto)

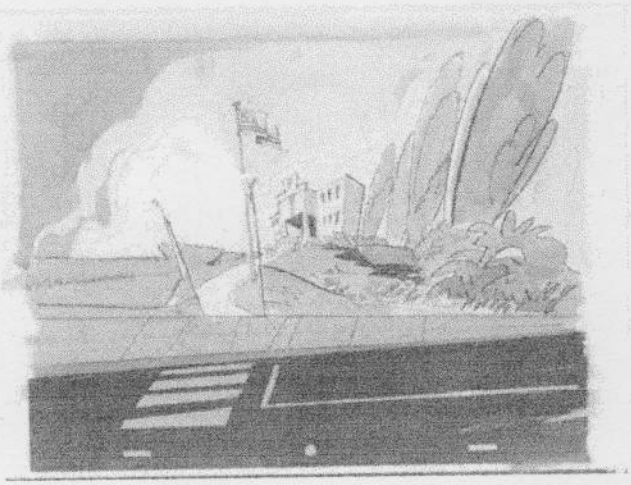
Aeropuerto Alasgrandes

Gipto es un hermoso país de Frica, donde viven los gipcios y gipcias esta lleno de desiertos y solo hay un río, que traspasa el país de norte a sur, **El Rio-que-traspasa-el-país-de-norte-a-sur**. Los gipcios son una gente hospitalaria y gozan de buena cocina, tienen numerosas pirámides y montones de piedras apiladas a las que llaman ruinas de palacios. A su derecha pueden ver el desierto y a su izquierda más desierto.

En la salida del Aeropuerto Alasgrandes los Pj tienen sus primeros contactos con los gipcios, **mendigos, pendencieros y vendedores ambulantes**. Se les acerca un **niño bastante famélico**, que les intentará vender un osito de peluche, al que llama **PIPO**, el niño está muy pesado,

incluso tira de la cuerda del osito para que oigan el mensaje: "Mamá, Mamá, no me abandones", "Yo quiero un hermanito", voz de niño. "Pertenezco al **Dr. Supongo**, debéis encontrar la Kirámide de Peops, escuchad bien porque solo lo diré una vez, veréis la Kirámide desde la palmera número 5..... 4..... 3..... 2..... 1.... ¡BOOMM! (Vaya, era una bomba si no se dan cuenta, pueden quedar bastante tullidos, el alcance de la onda expansiva es de 1 D10 metros). El niño muere, y algún PJ puede resultar herido, hay que conseguir un guía (eso no será difícil, alguien se ofrecerá). Luego se dirigirán al Hotel en el que ya tenían hecha la reserva por **Niarigot**. De camino al Hotel unos **enmascarados** intentan secuestrarlos (se darán cuenta de que son unos muertos de hambre, ya que no tienen ni idea de secuestrar a nadie). Delante del Hotel hay un mercadillo de esos guarros, pero ahora está cerrado.

HOTEL JARABA (Posiblemente el peor hotel de Gipto)



El recepcionista los recibe, (si superan una tirada de percepción verán que el recepcionista se parece mucho, mucho a uno de los mendigos del aeropuerto, da mala espina). La reserva va a nombre de **Niarigot**, si dan otro nombre no les darán habitación y tendrán que dormir en la calle. Si lo consiguen solo les darán una habitación con una cama, habrá que sortearla o ganarla a pulsos o meterse a cazos y el más fuerte duerme en la cama, por cierto, en la cama habrá chinches y el que duerma en ella se va a levantar con unos picores espeluznantes que le van a durar 1 D6 horas (todos sus hatrivutos se verán reducidos a la mitad mientras duren los picores).Si van a quejarse, no encontraran al recepcionista, se ha ido al mercado como todo el mundo.

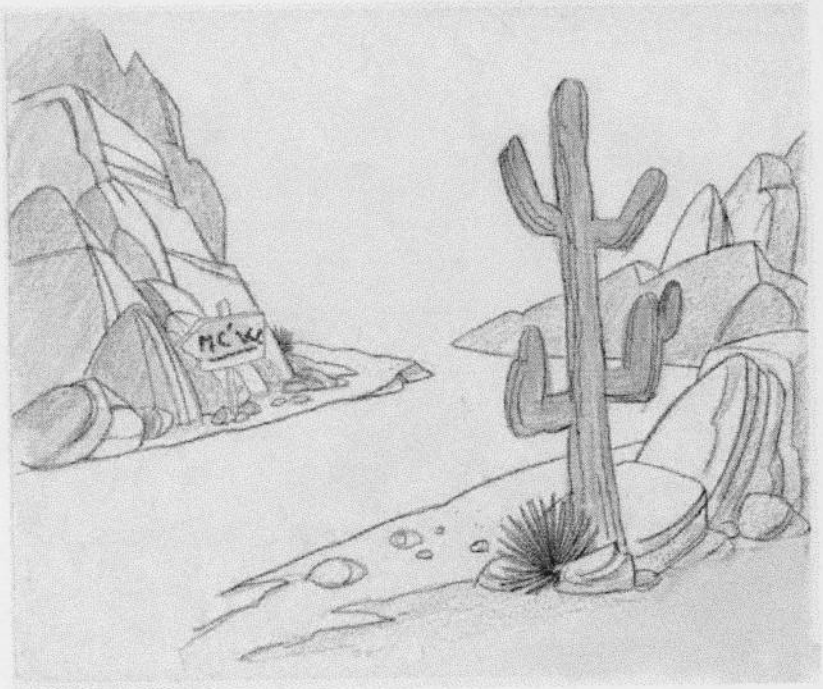
MERCADO

El mercado es un bonito lugar, hay mucha gente, más bien todo el mundo y muchas tiendas. Donde hay más gente es en el stand de Microchoft donde presentan el majestuoso güindous 99 y el stand donde se presenta la ultima novedad en juegos de rol, el magistral Butanero Asul. Allí los timaran

(los precios son totalmente prohibitivos y los productos de muy mala calidad y pueden estropearse o romperse fácilmente), también los robaran unos **ladrones**. Si son un poco listos tendrán que buscar transporte para ir al desierto y un **guía** si no lo tienen ya. Si cogen camello este les escupirá, les pegará coces y al final se escapará, si cogen un Jeep les irá de perilla, pero a medio camino se le acabará la gasolina (que putada).

DESIERTO DEL JARABA (dunas, arena y un calor infernal)

Al Jeep se le acaba la gasolina. A lo lejos, si se dan cuenta, hay unos pozos petrolíferos al lado de un parque para los niños. **El vigilante de los pozos** no los quiere dejar entrar, porque se cree que son ladrones, habrá que convencerlo, va muy bien armado. Si lo convencen este les llenara la garrafa de gasolina por un módico precio de 40.000 garbanzos, aunque las invitaciones al oasis de las 5 palmeras le bastaran si no hay más dinero. Si se olvidan de la garrafa tendrán que ir a buscarla o traer la gasolina en la boca, y eso no cunde. Cuando tengan la gasolina y vayan al Jeep se darán cuenta que ya es de noche, y los faros no van, tendrán que acampar. Mientras duermen les atacan 1 D10 **guerreros de la 3a edad**. Si cogen a alguno vivo y lo interrogan, le dirá que les han pagado para secuestrarlos. Por cierto, **¿alguien ha traído agua?** (si no hay agua los hatrivutos se reducirán en un 20%). Seguidamente se dirigirán al hoasis de las 5 palmeras.



EL HOASIS DE LAS CINCO PALMERAS (todo un lujo)

En el hoasis de las cinco palmeras se encuentran con un viejo arkeólogo que después de hablar un rato con ellos les dirá que lleva más de 30 años buscando la kirámide (si superan una tirada de percepción se darán cuenta que es el **Dr. Supongo**). Si le hablan de **Niarigot**, él se enfadará muchísimo; cree que su hermano es un bastardo que quiere matarlo y robarle todos los conocimientos sobre los gipcios que ha recopilado durante más de 40 años. En el hoasis hay un chiringuito y un montón de ricachones tomando el sol. La entrada al hoasis vale mucho dinero, pero si les quedan invitaciones no habrá ningún problema. Hay dos **seguratas** en la entrada principal. El mundo es muy cruel y tendrán que currarse algo para entrar o pagar 10.000 garbanzos. Si se fijan, verán que las palmeras están numeradas y la quinta, que es la que interesa a los jugadores, se encuentra en medio del agua, dónde hay **pirañas** (1 D6 pirañas para cada PJ). A ver cómo se lo curran para subir a la palmera para poder ver la majestuosa kirámide.

Cuándo suban a la palmera verán una espectacular **K** en el horizonte, con una tirada de inteligencia se darán cuenta de que eso podría ser la gran Kirámide de Peops.

Cuando vayan para allí se darán cuenta de que la **K** forma parte de un anuncio de *"Kuida la naturaleza"* y deberán chequear por inteligencia otra vez para darse cuenta de que la **K** no es una mera letra del anuncio sino que está hecha de cartón piedra fosilizado. Cuándo encuentren la Kirámide el arkeólogo les dará las gracias y les dirá que no quiere saber nada de su hermano **Niarigot**, luego se le cruzaran los cables e intentará matar a los personajes (esta sujeto a las reglas de la **Cortezadecerdomanía**).

LA GRAN KIRÁMIDE DE PEOPS

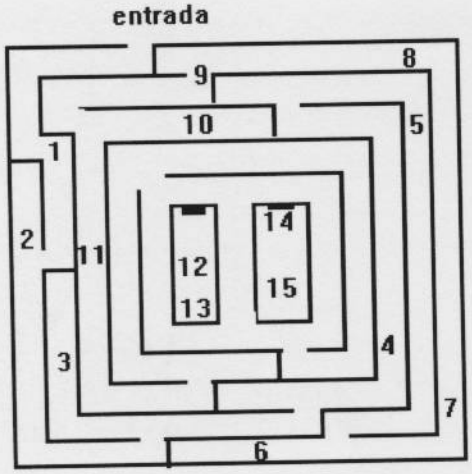
Al pie de la kirámide:

Si los Pj's registran al viejo arqueólogo, encuentran dentro de un zurrón que lleva, un antiguo manuscrito. Después de mucho investigar creen leer algo de un tal faraón **TONTOKHARTHON** (quizá esté enterrado dentro de la kirámide junto a una montaña de tesoros). Bueno, ya va siendo hora de que alguien se decida a entrar en la kirámide, pero ¿Donde está la puerta?, La puerta esta arriba, a 3 metros.

Dentro de la kirámide:

Está muy oscuro, o sea que si no llevan linternas o velas no van a ver un pijo. Dentro de la kirámide hay muchos pasadizos, parece un laberinto.

MAPA DE LA KIRÁMIDE DE PEOPS



1 Ahí hay una trampa, el primero pasará, y el segundo se caerá a un foso, bastante profundo, si el tercero va muy pegado al segundo también puede caerse. Hay que sacarlo/s para completar la misión.

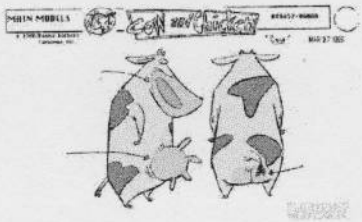
2 EL abogado que bebe vino. Muy educadamente les pregunta que hacen aquí dentro. Que han infringido una ley "Allanamiento de Morada", les dice que los va a denunciar, porque no ha oído el timbre, y esto es entrar sin permiso. Cuando los jugadores le digan que no había ningún timbre, sonará: RIIIINNNNNGGG!!!!!. El abogado que bebe vino dirá: "veis como si hay timbre, es el repartidor de vino que me trae unas cajas Cabernet Sauvignon". Empujado por la furia y la ira de que han quebrantado una ley, coge un micrófono conectado a una red de megafonía y dice."Atención a todas las unidades, INTRUSOS !!!". y SE METEN DE CAZOS.

3 Si los jugadores toman ese camino erróneo, les espera un nido de ametralladoras bastante chungo.

4 Otra Trampa, a decisión del máster (puede bien ser la típica piedra redonda que va rodando por el pasillo). Pero que sea jodidilla.

5 Les esperan unos 20 guerreros de la 3a edad.

6 Hay una caja de madera bastante grande. Dentro habrá lo que quiera el máster. Si van jodidos: alimentos y medicinas o armas y, si van estupendos: una bomba.



7 Otra jodida Trampa, típico de las Kirámides de los Gipcios. Se abre una compuerta del techo y empiezan a caer Toros, 2 D6 Toros.

8 Una puerta cerrada, la llave lo más seguro que esté escondida encima del dintel, pero si no puede derribarse. Al abrir la puerta o derribarla sonará una alarma. Ésta puede desconectarse, ya que hace un ruido infernal, En la pared hay un cartel que pone: PARA DESCONECTAR LA ALARMA PULSE EL BOTÓN Y ESPERE CONTESTACIÓN DEL MAQUINISTA.
Este le preguntará ¿cuantos animales puso Moisés en su arca?. La respuesta es: NINGUNO, fue Noé; si aciertan la pregunta la alarma se desconectará.

9 2 D10 toreros con barba acechan a los PJ, momento de máxima tensión.

10 En este rincón hay varias máquinas tragaperras, tendrán que hacer una tirada de ludopatía, para no quedarse enganchados jugando y perder sus ahorros y echar por los suelos una bonita familia.

11 Escrito en sangre, leen un texto en la pared: **TENED CUIDADO CON PIPO, NO ES DE FIAR**, Se supone que saben quien es pipo.

12 Muchos **gipcios seguidores de Tontokharthon**, intentan apresarlos.

13 Hay un sarcófago de oro y muchas joyas y diamantes, por lo que hace suponer a los PJ que están dentro de una cámara mortuoria falsa. Si abren el sarcófago encontrarán , junto con los huesos y restos de la mortaja, una

llave y una daga de plástico barnizada que escrito con rotulador pone: **Daga para matar al capataz de los seguidores sin rumbo, se adjunta manual de instrucciones.**

14 Puerta que hay que abrir con la llave, la puerta se abre hacia fuera.

15 Allí se encuentran con **Niarigot** vestido de Faralaes, con peineta y mantilla, les dice que él es el capataz de los seguidores sin rumbo, y que han sido conducidos hasta la kirámide para ser sacrificados en el nombre de Maria del Monte e Isabel Pantoja para que los seguidores sin rumbo puedan librarse del tormento que dichas cantantes les ocasionan en sus menguantes cerebros, y que ellos sólo reconocen un dios EL FARY. **Niarigot** tiene en su poder un control remoto que hara posible volar la kirámide si no colaboran, ademas, estan también unos 20 seguidores sin rumbo, si superan una tirada de percepción, podrán ver entre ellos a: el recepcionista del hotel, a algunos de los ladrones del mercado, al **dependiente del stand de Microchoft** y al **viejecito-que-toma-leche-en-un-rincón**. Realmente espeluzanante, se dan cuenta que han sido víctimas de un complot muy bien tramado; pero no llegan a entender porque han sido elegidos. **Niarigot** les dice que ellos eran los elegidos, que así estaba escrito en las sagradas escrituras. Espero por el bien de los PJ's que puedan detener a ese loco de Niarigot y ya de paso quedarse con los tesoros de la Kirámide.

Fin de este módulo tan infame, mal escrito y esperpéntico.

Si tienes el valor de jugarlo envianos una carta contandonos la experiencia, pero no lo critiques, que ya sabemos que está mal hecho.Bye

INSTRUCCIONES PARA LA DAGA DE MATAR CAPATACES DE LOS SEGUIDORES SIN RUMBO:

1. La daga es sólo una, ni dos ni tres, una es la daga.
2. Dos son las manos que han de coger la daga, ni una ni tres.
3. Tres son las puñaladas que hay que dar, ni 2 ni 4.
4. En la costilla número 4 hay que clavar la daga, ni en la 3 ni en la 5, la 4
5. Por el culo te la ahinco.
6. Ya no lo veis.
7. Sólo siguiendo los pasos correctamente podreis liberar al mundo del maléfico capataz. BUENA SUERTE, que la fuerza os acompañe

Una pequeña muestra de algunos de los PNJ's que aparecen en el módulo

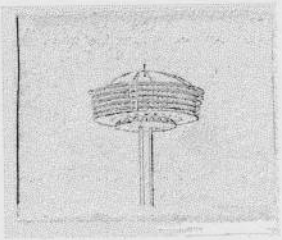
Manolo (humano) FUE 13 POD 17 DES 2 ALT 1.6 INT 10 AKO 18 PES 74 EDU 22 APA 18 PV 145	**Sobrecargo** (Alto lerdo) FUE 20 POD 8 DES 19 ALT 3.2 INT 16 AKO 99 PES 35 EDU 7 APA 23 PV 78	**Dueño del pozo** (nano) FUE 25 POD 11 DES 26 ALT 0.9 INT 18 AKO 38 PES 23 EDU 1 APA 18 PV 148
Tomás (Garrulo) FUE 9 POD 20 DES 10 ALT 1.2 INT 7 AKO 64 PES 93 EDU 16 APA 18 PV 89	**Cincuentones**(humanos) FUE 14 POD 7 DES 1 ALT 1.5 INT 6 AKO 62 PES 79 EDU 26 APA 14 PV 89	**Viejecito**...(Guerrero 3a edad) FUE 6 POD 1 DES 12 ALT 1.8 INT 21 AKO 88 PES 73 EDU 17 APA 18 PV 73
Tipo Cabina (Gorila verde) FUE 24 POD 16 DES 20 ALT 2.2 INT 14 AKO 34 PES 50 EDU 11 APA 11 PV 98	**Niarigot** (hombre azul) FUE 24 POD 16 DES 23 ALT 1.4 INT 9 AKO 50 PES 171 EDU 25 APA 13 PV 89	**Toreros con Barba** FUE 8 POD 8 DES 20 ALT 2.0 INT 19 AKO 67 PES 35 EDU 15 APA 9 PV 102

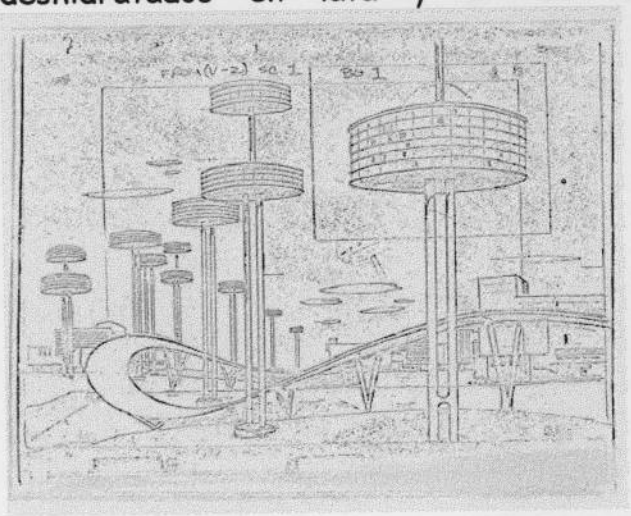
Apéndice 1

1. Qué visitar en butanoworld

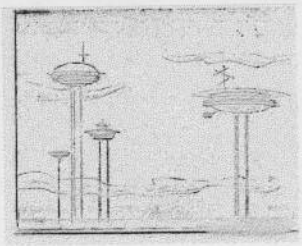
A lo largo de este capítulo podrás encontrar algunos, por no decir todos, de los lugares de interés de Butanoworld. Si te fijas cada uno de estos lugares tiene un número de estrellitas cómo los hoteles. Estas estrellitas indican la importancia de visitar el lugar y la calidad cultural del mismo.

★★★★★. **Butanolandya:** es la capital de butanoworld, primera productora del país de pirómanos deshidratados en lata y 2ª en la venta de hamburgues as de bote.

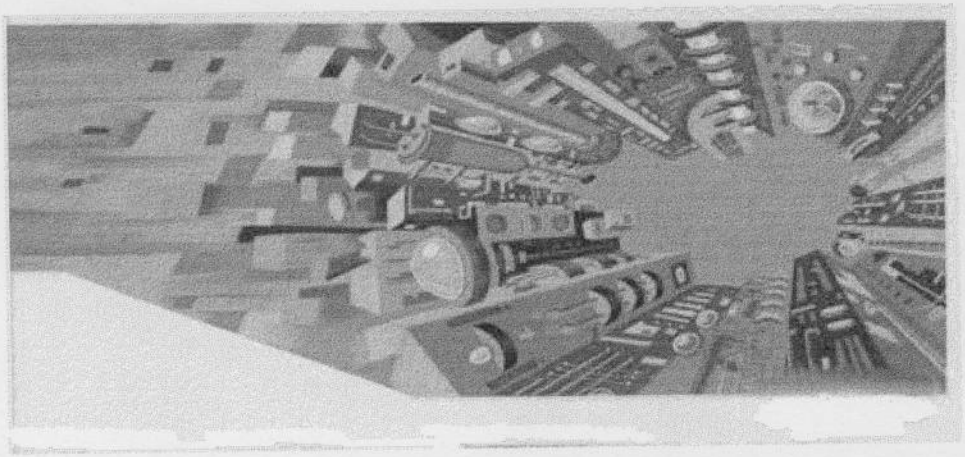




Principales actividades lúdicas: Aquí se organizó el 1er torneo oficial de Kao (juego parecido al parchís pero un poco más complicao), y también se practica la pochípica, bello deporte sobre la monta y doma de pochacos.



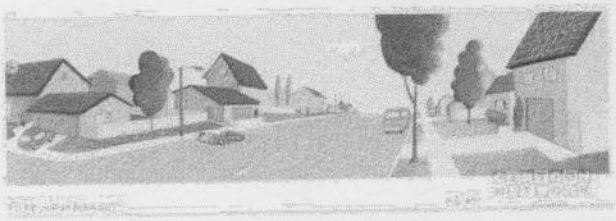
Idioma: Propaniano.



★★★★. **Eurobutan olandya:** fue formada por los terratenie ntes del Butanero Azul que decidieron formar la Comunidad Económica Butanera. No tiene tanta calidad tecnológica como butanoworld pero es mu bonita de visitar.

Principales actividades lúdicas: la Pochípica y el polo sobre pochacos es el principal deporte de esta bella localidad.

★★★★ **Estados Butaneros**: otra gran ciudad. Esta ciudad está llena de polis chungos, gordos y crédulos. No hay mucho que ver en esta ciudad pero es grande y hay muchos Mc. Donald´s, Kentucky Fried Chicken y Burguer King.



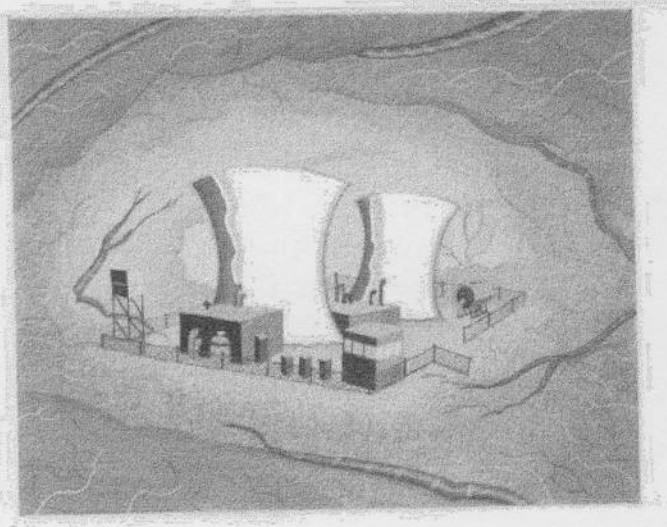
Principales actividades lúdicas: Rujvi, tiro al pato y tocar la gaita.

★★ **Bosque de Tim Berberín**: este extraño bosque es el típico bosque encantado de los cuentos, aquí viven algunos pitufos pero son mantenidos a raya por un guía turístico Tim Berberín que también es el dueño del bosque. Tim Berberín es un degenerado y vive con su amiga Boya de Plástico que por cierto está tope de buena y tiene unas peras que...

Principales actividades lúdicas: tu entras en el bosque y entonces te pilla un árbol animado que intenta comerte vivo pero cuándo estás a punto de morirte te encuentras con Tim Berberín que te rescata y te da de comer. Es entretenido pero no mata.

★★★ **Castillo tenebroso de Disneyworld**: es un castillo lleno de monstruos de plástico de Disney de esos que no asustan pero que hacen gracia.

Principales actividades lúdicas: Te subes a un carro con una barra de seguridad y entras por una puerta del castillo, entonces allí dentro intentarán asustarte con unos patéticos monstruos de poliespán, plástico y alambre. Cuesta unas 1500 pelas y al cabo de 5 minutos sales por la misma puerta y te vas a casa.



★★★★★ **Zona industrial**: Aquí podrás encontrar la central nuclear de Sfringpield y alguna que otra fábrica más, todas en funcionamiento. Se encuentra rodeada de altas montañas y eso hace que el humo se estanque y se amontone creando un bonito panorama londinense.

Principales actividades lúdicas: puede ir mirar e irte. De esos se trata la visita. Además el humo tapa la visibilidad y hace difícil la respiración.

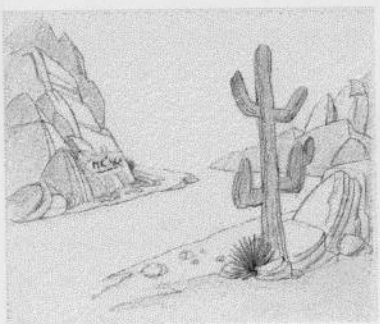
★★ **Reserva natural**: aquí hay muchas cosas interesantes que visitar cómo el casal de Sarriá o el Casal de Sarriá. Podrás sufrir emboscadas de tres tipos de seres diferentes. Los gorilas verdes, las conservadoras del jardín y los garrulos.

Principales actividades lúdicas: puedes morir por culpa de una emboscada o ir al casal d´avis del Casal de Sarriá a jugar al dominó.

★ **Zonas de hielo**: aquí no hay nada importante que ver pues está todo blanco y hace frío. Cómo no se escribir sobre esto voy a escribir tacos: cabrón, lerdo, gilipollas, mamón, capullo, degraciao, gilipuertas, caraculo...

Principales actividades lúdicas: puedes esperarte un rato para ver cómo te pones lila y te congelas, entonces tus miembros se irán quedando inertes uno a uno y no sentirás dolor (Buen momento para ponerte un piercing).

★★ **Desierto de Jaraba**: aquí viven los guerreros de la 3ª edad. Si ves llegar una gran nube de polvo por el horizonte seguramente serán ellos o los cangrejos gigantes del desierto. Si son ellos te matarán y te robarán, si son los cangrejos también te matarán pero estos no te robarán.



Principales actividades lúdicas: Aquí puedes morirte por deshidratación o por muerte a

cachiporrazos, aunque yo personalmente encuentro mucho más divertido que te mate un cangrejo gigante.

★★★ **Gipto:** Gipto es un país en el norte de Frica lleno de gipcios y gipcias. Los gipcios son buena gente aunque tienen la manía de timar a los turistas en sus comunes mercadillos. Por gipto pasa un río de norte a sur que recibe el nombre de Río que traspasa el país de Norte a Sur.

Principales actividades lúdicas: es bastante entretenido, si quieres que te timen y roben.

★ **Ciudad de los guerreros de 3ª edad:** si consigues atravesar el desierto de Jaraba llegarás a la ciudad de los guerreros de la 3ª edad dónde te lincharán si no tienes más de 80 años y quieres entrar en el club.

★★★★★ **Ludocity**: esta es la ciudad del juego, tipo a las Vegas pero hasta tal extremo de que la ciudad tiene forma de dado con el cuatro repetido. Dentro está todo lleno de máquinas recreativas, chiqui parks, tragaperras, mesas de ruleta... y cosas dónde gastar el dinero sin obtener nada a cambio.

Principales actividades lúdicas: aquí podrás jugar sólo eso, jugar. Si alguien no gasta dinero durante más de 5 minutos es expulsado de la ciudad por los guardias de ludocity. Los guardias de Ludocity son grandes y llevan albardas y cascos con forma de dado.

2. ¿Que es un pochaco?:

Llevo todo el puto libro hablando de pochacos pero aún no he explicado que es, bien pues ahora lo sabrás.

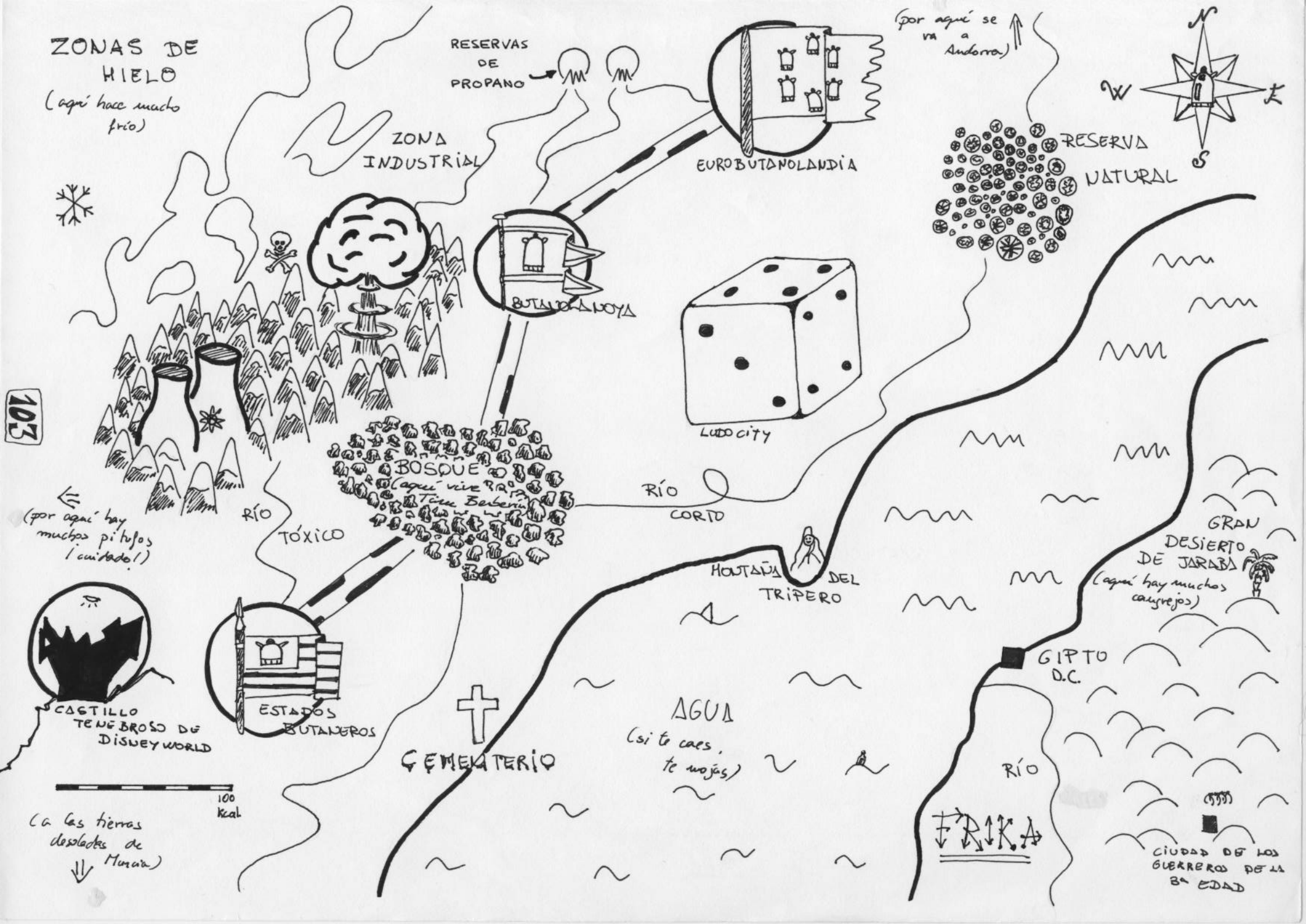
Los pochacos son el sustituto del caballo en

Butanero Azul. Cuándo los caballos desaparecieron los científicos crearon los pochacos, los pochacos incluyen genes de caballo combinados con genes de otras muchas cosas. Hay muchas clases de pochacos pero en el libro básico sólo podemos explicar una de ellas porque si las explicáramos todas no podríamos poner nada nuevo en la guía de crianza de pochacos de próxima aparición.

Para que podáis empezar a familiarizaros con el maravilloso mundo de los pochacos os vamos a dar algunos dato sobre el pochaco espumoso, que es uno de los pochacos más comunes.

El pochaco espumoso hay donde lo veis puede se montado y aguantar hasta 200 Kg. de peso, cómo todos los pochacos se comunica por medio de un sonido parecido a Gweewl que hace con sus dos trompetillas laterales. Este pochaco puede lanzar espuma cómo si fuera un extintor, pero atención esta espuma se vuelve compacta cómo la que echan para frenar los aviones.

Normalmente los pochacos espumosos son de color blanco para poder camuflarse entre su propia espuma.


ZONAS DE HIELO
(aquí hace mucho frío)
RESERVAS DE PROPANO
ZONA INDUSTRIAL
EUROBUTANOLANDIA
(por aquí se va a Andorra)
RESERVA NATURAL
BUTANOLANDIA
LUDO CITY
103
BOSQUE
(aquí vive Tim Berners)
RÍO TÓXICO
RÍO CORTO
(por aquí hay muchos piltrafos ¡cuidado!)
MONTAÑA DEL TRIPERO
GRAN DESIERTO DE JARABA
(aquí hay muchos cangrejos)
GIPTO D.C.
CASTILLO TENEBROSO DE DISNEY WORLD
ESTADOS BUTANEROS
CEMENTERIO
AGUA
(si te caes, te mojas)
100 kcal
(a las tierras desoladas de Murcia)
RÍO
ERIKA
CIUDAD DE LOS GUERREROS DE LA 3ª EDAD

EL MÁS NEFASTO JUEGO DE ROL Y MAS DESQUICIADO DE ESTE MUNDO

EL BUTANERO AZUL 4.0

Gold Edition

Nombre del Paleto.....
Ocupación.....
Desviaciones Sexuales.....
Edad..... Raza.....
Nacionalidad.....

PUNTOS DE VIDA

HATRIBUTOS

FUE..... DES..... "INT"..... Idea.....
TOR..... CIN..... CAD.....
PES..... APA..... POD..... Potra.....
ALT..... AKO..... EDU.....
Conocimentos.....
¿Quien te enseñó todo lo que sabes,eh?
.....

NUMERO DE NEURONAS

1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
7	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**
13	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**
19	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**
25	**26**	**27**	**28**	**29**	**30**
31	**32**	**33**	**34**	**35**	**36**

RECUALDO PA DIBUJAL TU PELSONAJE

PUNTOS DE AKOJONAMIENTOL

(***DESQUICIO*** .....) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72

73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

MERECES

Astrología(10).....
Automoción.....
Bombillas, cables.....
Brincar(10).....
Buscar Cómics(10).....
Cantar Coplas.....
Cartografía.....
Comer la olla.....
Comprar sin dinero(10).....
Conducir Maquinaria.....
Chapotear.....
Discutir(10).....
Drogas psicotrópicas.....
Encontrar cosas(10).....
Escalar.....
Esconderse.....
Esquivar(DES x2).....
Fotografia y video.....
Ginecología.....
Hablar Idioma nat.(EDUx5).....
Hablar_____.....
Hablar_____.....
Historia.....
Hurgar en desperdicios.....
Ludopatía.....
Leer/esc. Idioma nat. (EDUx5).....
Leer y escribir_____.....
Leer y escribir_____.....
Leer y escribir_____.....
Leyes.....
Montar.....
Mimetismo.....
No dar la nota.....
Ocultismo.....
Odontopediatría(10).....
Tauromaquia.....
Oír.....
Oler(10).....
Percepciones paranormales .....
Pilotar Naos.....
Pornografía .....
Primeros Auxilios.....
Química.....
Remedios de la abuela(10).....
Regatear.....
Reconocer bichos.....
Robótica.....
Sumar, restar, etc.....
Teología.....
Tirar(10).....
Tocar instrumento.....
Tratar a insanos.....
Vegetaciones.....
Vender la moto.....

ARMAS

Nombre	Disp	Carg	%Ataque	Pupa	Resist.	%Parada	Otras tonterías, bobadas y demás.
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

Bida i echoz

Dinerito

Paga anüal

Ucha

puntoz de hexperienzcia

1- Cabolo	11- Pata der.
2- Pecho lobo	12- Pata izq.
3- brazo der.	13- Pinrel der.
4- brazo izq.	14- Pinrel izq.
5- Antebrazo der.	15- Entrepierna
6- Antebrazo izq.	16- Ojo
7- Pezuña der.	17-Horeja
8- Pezuña izq.	18-Nariz
9- Muslo der.	19-Voka
10- Muslo 1zq.	20-Kulo

El Butanero Azul

Disfruta de la versión 4.0 del juego de rol más desquiciante de todos los tiempos, ahora en vídeo...no era broma no tenemos presupuesto para hacer un juego en vídeo y además siempre es más divertido ver como te dejas la vista intentando leer tablas en cuerpo de letra 8.

Sumérgete en el apasionante mundo de Butanoworld donde toreros con barba, hombres azules y pitufos, entre otras muchas razas creadas en un mundo post-apocalíptico, luchan entre sí por el futuro del mundo. Arrasa ciudades enteras a golpe de cachiporra hidráulica o monta en un pochaco espumoso mientras disparas tu blaster de fabada a los horribles gorilas verdes en medio de una emboscada.

Si quieres saber que puñetas quiere decir todo esto y pasar un buen rato fastidiando a tus amigos compra este libro y no te lo pienses más porque si te lo piensas un poco más acabarás por decir: "¿Pero que tontería estoy leyendo, en esta perdida de mamarrachez voy a gastarme tanto dinero? Podría irme al super de la esquina y comprar un par de Xibecas.

Características técnicas:

— El único juego de rol con un handicap psicocultural y fluorescente.
— Juego recomendado para ovejas paralíticas y lamparas a vapor.
— La sorprendente no inclusión de acentos abiertos.
— Sorprendentes ilustraciones de artistas de fama mundial como Marck Er Güan y Toño Jadsi Xanef.
— Con la escasa pero extremadamente útil colaboración moral de papá Dosenro Bilasecta.
— Reglas mejoradas y revisadas, esta versión es jugable.
— El único juego de rol con 5.547 erres sonoras.
— El juego que compite directamente contra juegos tan populares como Birraoca y Parchís.

Requerimientos máximos:

— C.I. de 40 (Recomendado 10).
— Windows 98 (Con licencia, navegador y denuncia del gobierno estadounidense)
— Serie completa de los pitufos en vídeo.
— Discografía básica de King Crimson.
— Haber visto el Trailer de Armagedon más de 5 veces por la radio.
— Ser adicto a la horchata de chufa.