

## **Exclusiva En Verde**

Exclusiva en Verde es una aventura muy especial. Se trata de un crossover entre dos de los mejores juegos de humor que han sido editados en España, Paparazzi y Mili KK.

Si conocéis el historial de ambos juegos, y habéis jugado alguna vez ellos, comprenderéis que la mezcla puede ser explosiva.

Los personajes, en adelante PS (Paparazzi-soldado) deben de tener una amplia experiencia en estas lides, por lo que recomendamos que estén bien provistos de todo lo necesario para localizar y aprovechar exclusivas y que afinen su olfato periodístico.

Pero basta de cháchara, pasemos a la acción.

### **Reglas y estadísticas.**

Esta aventura se puede jugar con cualquiera de los dos sistemas de reglas de ambos juegos, o con las reglas de Role Master, pero nosotros querríamos aprovechar para reivindicar un sistema perdido en el tiempo que apenas es conocido en España, os recomendamos efusivamente que lo utilicéis. Se llama D20.

Podéis utilizar cualquiera de las fichas pregeneradas que tengáis, o las que se incluyen en los juegos, o podéis adaptar vuestro personaje de cualquier otro juego. No nos vamos a engañar, visto lo que se pasea por ahí, un orco o un enano no van a llamar mucho la atención en el mundo del colorín, y del cuartel imaginario que os presentamos, ni os cuento.

### **Escena Uno: La Fiesta**

Todo comienza en una noche de verano, en la discoteca Super Wau, regentada por el famosísimo presentador televisivo Oscar Lucas Grigander.

Los PS (Paparazzi-jugadores) han sido invitados por su Editor para cubrir la fiesta, por lo que deben estar allí hasta que termine el cotarro. El Editor se sentía indispuesto y no puede acudir, por lo que les envía en su lugar. La verdad es que se ha ido a Marbella a pasar el fin de semana con dos vikingas ninfómanas que conoció cuando hizo la mili hace ya unos diez años (nota si alguno de los jugadores recuerda a las vikingas ninfómanas, dale algún euro y que se tome unas sopitas, por carca o por listo).

Ya en la discoteca los PS tienen que disfrazarse de soldados, pues los viernes es la noche temática, y esta semana toca Revival de la Mili. Así que en la entrada les hacen entrega de unos uniformes para que se los pongan. El que eligió los uniformes debió ser el mismo que decidió pintar de rosa a la Cibeles, porque tiene menos gusto que un cocodrilo sin retina.

Haz que realicen una tirada de 1D4 para ver cómo les queda el uniforme, te recomendamos que en esta escena seas muy descriptivo, no por que afecte al juego en sí, sino porque te lo podrás pasar en grande viendo las caras de tus jugadores.

<b>Resultado</b>	<b>Uniforme</b>
1	Se confunden de sexo, pierden uno en apariencia ( o lo que más se le parezca) y uno en destreza
2	Menor talla de lo debido. Te aprietan los pantalones. Pierdes un punto de destreza
3	No sucede nada
4	Te sienta como un guante (ajustado) – Ganas un punto en apariencia.

A medida que va transcurriendo la fiesta, se va volviendo más coñazo. Los invitados verdaderamente importantes sólo hablan de las plantas de su nuevo chalet, del jardinero jamaicano o de su nuevo Porsss (se dice así).

Si se acercan a cualquiera de ellos, inmediatamente salen corriendo en la otra dirección gritando no se sabe qué de "...ois basura" o algo así.

Los únicos que quieren conceder una entrevista o algo parecido son los petardos de siempre, Luci Lui, la bailarina Camboyana divorciada por el rito Cantonés de su primer marido, el constructor, Ataco Ladrillo, Paco Tal, Sandra Salmonero, todos ellos personajes de tercera, o cuarta.

Ataco Ladrillo, el constructor de la costa más famoso no está presente. De hecho, no se le ha visto en ningún sarao desde el anunciado divorcio Camboyano, y algunos de los invitados que han acudido a un banquete de la señorita Lui, su ex esposa, recelan de la receta culinaria de los famosos tacos de mango con carne de picadillo.

Pero de pronto, todo parece cambiar, al otro lado de la habitación se forma un gran revuelo. Alguien ha pegado a un periodista. Se trata del famoso Sargento Fojones, alias “Festículos”, el cuál está saliendo con la famosa bióloga evolucionaria Cassandra Novás, que en la actualidad es la modelo insignia de una famosa marca de crece pelo.

Ambos se escabullen por la puerta renegando de los periodistas y diciendo que no pueden estar tranquilos ni debajo del agua, a lo que alguien responde con un fino sentido del humor, que debajo del agua se ahogarían antes de que se encendiese el flash.

Esta es la oportunidad de los personajes de lograr una exclusiva. La pareja de enamorados se va a su nidito privado y nadie más parece con ánimos para seguirles. El sargento Fojones es muy persuasivo.

Además, han abierto la urna de cristal en la que guardaban la colecta para los soldados destinados a Trajanstán y dentro han aparecido Luci Lui y Paco Tal en una pose comprometida.

Si los personajes les siguen pasa a la siguiente escena. Si no, déjales que se ahoguen en sus propios vómitos cuando Paco Tal anuncie que va a casarse con la señorita Lui y que están esperando trillizos que se van a llamar como los tres tormentas de Golpe en la Pequeña China y que si uno es niña le van a poner el nombre de Lo Pang.

### **Escena Dos: Qué verde era mi valle**

La pareja de enamorados viaja hasta la sierra norte de la ciudad. En concreto, una hora y media después de salir de la discoteca el Sargento Fojones sale del coche tras parar cerca de un chalet en medio de la nada.

Si los personajes se bajan del coche para seguirle, haz que tiren una tiradilla para evitar que les muerda un alacrán cebollero que pasaba por ahí (el pobre no es que quiera joder, pero está muy cabreado porque la parienta le ha mandado a por unas cebollas a esas horas de la noche, y se está perdiendo el famoso programa rosa Carrusel). Nota: para ver el efecto del veneno debes utilizar las tablas de Rolemaster, o bien la séptima tabla de la página 48 de la segunda edición de la revista Drungeon (Venenos y sus efectos en tierras extremeñas).

Si sobreviven al encuentro con el animalito, descubrirán que no están tan cerca de la exclusiva como esperaban. El sargento simplemente ha bajado a orinar y al rato se pone en marcha. Si continúan siguiéndoles llegarán hasta el acuartelamiento General Pinganillo. Un soldado de uniforme sale a abrirles la barrera, y el coche se pierde entre los árboles.

Si los personajes persisten en su idea de lograr una exclusiva y deciden colarse pueden hacerlo de varias formas. Primero, utilizar sus uniformes para intentar colarse (Tirada de “Colarse en fiestas”), o bien, saltar la verja de alambre que rodea el cuartel.

Si optan por esta última opción tendrán un pequeño problema. Se trata de las Tres Gemelas, tres perras pastor alemán del tamaño de un dromedario que vigilan en el pasillo de seguridad. En realidad no es que pertenezcan al cuartel, sino que les gustaron los terrenos, y decidieron quedarse. El Ejército intentó echarlas, pero ellas son muy persistentes, y podrían persuadir incluso a los Perros Hulk de que ese terrenito es suyo.

Al final, los jefes del acuartelamiento decidieron dejarlas en paz. Después de todo, algún carro de combate volcado no es una gran molestia si lo comparamos con lo que podrían hacer los tres animalitos si

se enfadan. Ah, y los rumores de desapariciones en el cuartel son sólo eso, rumores. Cualquiera dentro del cuartel los negará vehementemente con una expresión de miedo en su cara.

Sea como sea, deberías dejar que consiguiesen entrar, eludiendo a los vigilantes o a los perros. Aunque si te sientes especialmente cruel puedes hacer que en lugar de llegar a donde querían caigan exactamente en un sumidero de las letrinas (tirada para no pillar el tifus, la gonorrea o la peste porcina).

Una vez dentro se suceden diferentes escenas hilarantes que describiremos brevemente, pero que te pedimos que por favor amplíes a tu gusto.

#### ***Encuentro Uno.***

Nada más entrar, los PS son descubiertos por un cabo primero que les ordena que se retiren a sus compañías. Los chicos irán al dormitorio de los chicos y las chicas al de las chicas, a menos que alguno obtuviese un uniforme cambiado en cuyo caso podrá colarse en el otro dormitorio (haz una tirada para ver si lo consigue).

La luz es muy mala, y el primero, experto francotirador, se ha dejado las lentillas en cocina (justo al lado de su sobriedad, aunque dicho sea de paso y en su descargo, no está de servicio).

Si alguno de los PS se infiltra en uno de los dormitorios que no le corresponda según la ropa interior que use normalmente, podrá pegarse la fiesta padre si así lo desea. La mitad del cuartel lleva arrestado tres semanas cuando alguien confundió el coche nuevo del Tecol con un objetivo de pruebas de tiro, y lo dejó más tieso que los fondos de Gescartera. Así que la compañía se parece más a Sodoma y Gomorra que a un sitio para descansar.

Los PS que logren mojar esa noche, deberán realizar una tirada de constitución, fuerza o lo que más se parezca en las reglas que utilices para ver si logran escaparse de una buena dosis de “ladillas tremendus”, que son una variedad autóctona que sólo se da en este cuartel, y que sólo escoge para criar a víctimas con un coeficiente de inteligencia por debajo de una máquina peladora de patatas.

Si no logran pasar esta tirada, perderán un punto de constitución, y tendrán que mantener una seria abstinencia sexual durante uno o dos meses.

#### ***Encuentro dos.***

Al día siguiente se reparten los destinos de servicios. Como nadie conoce a los PS y todos creen que son nuevos son enviados a los peores destinos. Cocina, batallón, vigilar las bellotas del monte del cuartel para que no se las coman las cabritas de las ardillas, (que todo sea dicho, corren que se las pelan), etc. Déjales sufrir un poco y gástales alguna novatada mientras se esfuerzan por escaquearse y seguir buscando al sargento Fojones.

#### ***Encuentro tres.***

Han oído rumores de que Fojones y Cassandra están en los dormitorios de los oficiales, por lo que los PS deberían ir hacia allí.

Si consiguen colarse con cualquier excusa, deberán eludir al Subteniente Ramírez, apodado El Buitre pues si les pilla, les enviará a limpiar las letrinas de los oficiales, y como no hay presupuesto para mochos, pues tendrán que hacerlo con cepillos de dientes. Fojones no está allí, quien sí que está es Lupita Estévez, la cabo primero que les enganchará para que la ayuden a mover sus armarios y su habitación al completo a las planta de arriba, la tercera, y como no hay presupuesto para reparar el ascensor, pues deberán hacerlo a pulso y por las escaleras.

Se impone una tirada de escaquearse.

#### ***Encuentro cuatro.***

Si consiguen salir bien librados de esta, al caer la tarde, verán al teniente salir a hurtadillas y dirigirse al monte del cuartel, donde se hacen las acampadas y maniobras de supervivencia. Cassandra debe de estar

allí metida, pues los personajes oyen a Fojones decir que esa noche irá allí a enseñar a todo el mundo cómo se porta un hombre de verdad. En realidad, Fojones ha dejado a su amante en el cuartel, y va a las prácticas nocturnas, donde espera impresionar a sus superiores con sus habilidades tácticas.

Los PS se verán envueltos en todo tipo de altercados, desde meterse en un campo de tiro hasta pisar a un teniente camuflado y que les arresten de por vida. Tira en la siguiente tabla para ver qué les acontece durante la noche.

1. – Al ir a mear se tropiezan con una tienda de campaña, la cual se cae. De su interior sale un subteniente y una soldado que estaban realizando maniobras nocturnas. El subteniente está muy enfadado y sale con la pistola desenfundada dispuesto a dejar seco al que le haya jodido el plan.

Por suerte, con las prisas se le ha olvidado cargarla, y no va a ser capaz de alcanzar a nadie con los pantalones verdes por los tobillos. Al no haber luna esa noche tampoco parecerá capaz de reconocer a los cafres que le han chafado el fin de semana, pero tener por seguro que los buscará.

2. – Prácticas de instrucción nocturna. Los PS están enrolados en la sección de Fojones, el cual, les despierta en plena noche para impresionar a tecol con una marcha y una instrucción de supervivencia nocturnas.

El coronel y sus subalternos, de capitán para arriba, se esconden en el bosque, donde los soldados de Fojones deben localizarlos y llevarles “prisioneros” sanos y salvos a la tienda de los oficiales, donde verán el partido de la selección y tomarán un vinitos a la salud de sus bien entrenados reclutas.

Todo sea dicho, los soldados de Fojones están bien entrenados (y motivados, pues al que la cague Fojones ha prometido darle de latigazos hasta que su piel parezcan las obras del Ave a Zaragoza). En pocos minutos los compañeros de los PS han localizado a la gran mayoría de los oficiales escondidos en la maleza.

Haz que los PS hagan una tirada de vista, perspicacia o percepción. Si la falla alguno de ellos (pónsela muy difícil, por favor), notará cómo en la oscuridad algo cruje. Al momento escucharán un alarido inhumano. Se trata del coronel, al que uno de los paparazzis infiltrados le ha pisado en sus partes íntimas. El grito atrae a varios oficiales y soldados, por lo que los PS deberán ponerse a salvo a toda leche para evitar ser descubiertos. Recuérdales las penas por infiltrarse en una instalación militar, y por tocarles (pisarle) los wüevos al coronel del regimiento.

3.- Prácticas de tiro nocturnas.

Comienza el concurso de tiro nocturno. Debido al estado de embriaguez de alguno de los participantes no militares, venidos desde los mejores cotos de caza para competir con los frnacotiradores del ejército, la cosa se pone bastante peligrosa.

Puedes inventarte el efecto que quieras, desde algún disparo desviado que prende las tiendas de campaña al acertar a una lámpara nocturna, a algún cazador herido al disparársele el arma contra su propio pie, y con los PS obligados a llevarle al botiquín del campamento, el cual no tienen ni idea de donde está,

4.- Hay más infiltrados aquí que ladillas en Hong-Kong.

Resulta que, aprovechando las maniobras, en el monte se han infiltrado un grupo de manifestantes antiglobalización, y que están dando su propia fiesta protesta al otro lado del monte. El capitán de vuestra compañía ha recibido el encargo de poner fin al libertinaje que esos vándalos están trayendo al cuartel, y expulsarles sin montar mucha bronca.

Al llegar allí, verán que la fiesta es un auténtico fiestorro, con guiris venidas de Alemania, Francia, USA y Suecia correteando desnudas como bellas sílfides entre los árboles, perseguidas por todo bicho viviente con más de dos patas. El bosque está tomado por unos doscientos manifestantes hasta arriba de alcohol y porros. Uno de ellos, con pinta de ser el cabecilla, corre hacia el Capitán con algo en la mano. Si alguien le intercepta, su carga caerá en una de las fogatas y se prenderá fuego. Eran dos kilos de hachís (la provisión de los doscientos manifestantes para los dos días) que ahora mismo están llenando la sierra de un olor dulzón que a los PS les es extremadamente familiar.

Una nueva tirada de constitución para evitar caer adormilados, y los personajes podrán verse libres de sus superiores, que ahora mismo se encuentran roncando o corriendo tras las alemanas. Así, podrán hacer lo que quieran hasta que amanezca y el resto del regimiento venga a ver qué ha pasado.

5 .- Por la noche, bien entrada, otros soldados les invitarán a pasarse por una fiesta que se va a dar al otro lado de la colina. Sobre todo si entre los PS hay mujeres. Si acuden, deberán tirar una tirada para no emborracharse (nota: a menos que no quieran, en cuyo caso, las bebidas alcohólicas se han terminado y todo el mundo está bebiendo batido de chocolate), al tiempo que intentan sonsacar a los presentes. Los rumores que se pueden oír son varios. Tira 1D4

Resultado	Rumor
1	Fojones es en realidad el hijo secreto del Coronel, y tiene un enchufe más grande que la Presa de Asuan
2	Fojones tiene un lío con una cupletista del pueblo, a la que lleva todos los días a ver la puesta de sol
3	Debajo del cuartel hay un tesoro escondido por Ragnar el Rojo
4	El ligue de Fojones está en las oficinas.

Por fin, con esta escena, se terminan las prácticas nocturnas, y los PS podrán intentar conseguir de nuevo su exclusiva. (Nota: si alguno de vosotros se da cuenta de que sólo se han descrito cinco encuentros, es que está más sobrio de lo que esperábamos a estas alturas). Como no sabemos si tenéis dados de cinco caras utilizad un dado de seis y si sale un seis dejad de jugar e iros a ligar, porque hoy es vuestro día de suerte.

### Escena Tres: Con el arma a punto

Sea como sea, si consiguen sobrevivir a la noche del sábado sin ser arrestados podrán seguir a Fojones hasta las oficinas del Regimiento. Que hagan una tirada para ver si son descubiertos siguiéndole, en cuyo caso ya pueden inventar una buena excusa para no ser sometidos a un consejo de guerra y expatriados a Guantánamo.

Si le consiguen seguir, o hacen caso del rumor cuatro, deberán llegar a las oficinas el domingo por la mañana, con el campamento vacío, y justo a tiempo para escuchar unos gemidos que salen del cuarto de las fotocopadoras.

Los PS deben arreglárselas para hacerles una foto infragantes y salir a la carrera del cuartel aprovechando que a Fojones le cuesta abrocharse los pantalones debido a que a él también le dieron un uniforme dos tallas menores.

Su editor publicará las fotografías, así como una entrevista robada a Fojones admitiendo que está enamorado de Cassandra, y que esperan gemelas para el año que viene (todo claramente falso, pero muy al uso de este mundillo). El clamor general es que como esto siga a sí va a terminar pareciendo “Siete novias para siete hermanos”.

De lo que nadie se acordó fue de comprobar que las fotos correspondían a Cassandra Novás realmente, y deberían haberlo hecho, porque la mujer que estaba con Fojones no era ella, sino la hija del Coronel Jefe del Acuartelamiento.

Os podéis imaginar el jaleo, Fojones arrestado hasta que se le caiga el bigote o Bush abandone Irak, saliendo después a buscar venganza. Cassandra, engañada, liándose con su antiguo amor, un multimillonario llamado Lex que dirige una fábrica química en Algeciras junto al que perdió el pelo en un accidente, y los PS ocultos por el programa de protección policial mientras el Editor se forra vendiendo exclusivas.

Nadie dijo que la vida fuese justa, el hombre es el único animal que tropieza dos veces con la misma piedra, y es que no aprendéis.

- Fin - (Por fin)