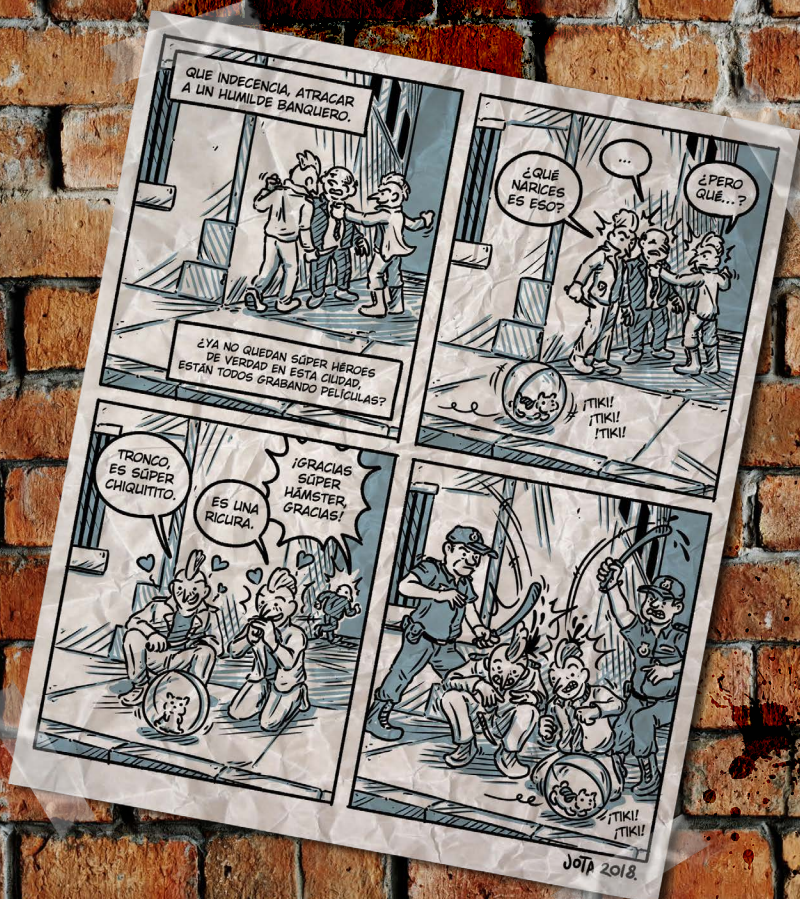


TURBOTÓNICO

EL JUEGO DE ROL DE SUPERHÉROES ABSURDOS



PARENTAL
ADVISORY
EXPLICIT CONTENT



EL NAUFRAGIO

CRÉDITOS

Turbotónico, Versión 1.2

Este documento ha sido escrito por **Adrián Diego** (@starkvind) mientras estaba muy enfadado. También lo ha maquetado y ha dibujado alguna parida, pero nada importante.

Ha sido corregido por **Cristina Borrego** (@AmyAnkoku) entre contracciones y dolores de parto.

Y ha sido ilustrado por **Juan Jesús Sánchez** (@Jota_MFM) mientras se tomaba unas birras.

Alberto Méndez (@sharowdanser) se ha currado **Turbopote** porque debes jugar a esa puta aventura, en serio.

Las pruebas de juego han requerido la participación de ciertas personas magníficas: **Jimmy** (@Einsk86), **Borja Garrido** (@KazeBorja), **Parvus Domus** (@ParvusDomus), **Cristina Borrego** (@AmyAnkoku), **Juan Jesús Sánchez** (@Jota_MFM), **Alberto Méndez** (@sharowdanser) y **Javier Villalón**.

El reglamento está basado en conceptos arrancados de:

- » **Apocalypse World** de Vincent Barker
- » El hack **Simple World** de Joe McDaldno
- » **Offworlders** de Chris Wolf
- » **Dungeon Hack** de YipiKaYei

LICENCIA

Todo el texto es **Creative Commons** BY-NC-SA. Las ilustraciones y logotipos son **Product Identity** y no pueden ser reproducidos sin permiso expreso de sus autores.



- » **El Naufragio**: <https://naufragio.net/>
- » **Muerte Fatal Mortal**: <https://www.behance.net/muertefatalmortal>

Déjanos unos likes y unas visitas para que sigamos sacando material de calité.

ÍNDICE DE CONTENIDO

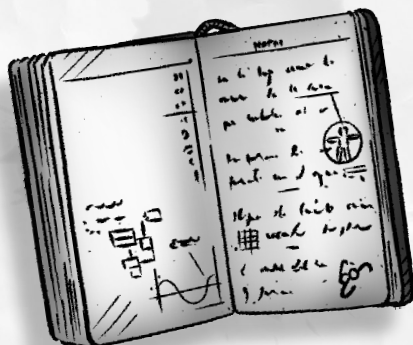
INTRODUCCIÓN	4	PODERES	28
¿Qué es un juego de rol?	4	Activar un Superpoder	28
Cosas para jugar	5	Lista de Poderes	29
Términos	6	DIRIGIR EL JUEGO	38
MECÁNICAS DE JUEGO	7	Trasfondo del Mundo	39
Tabla de éxitos	7	Organizaciones chungas	41
Tiradas porcentuales	8	Defensa contra los Aumentados	42
Contadores de potra	8	Marcas de Turbotónico	43
PERSONAJES	10	Sustancias ilegales	45
Atributos	10	YONKIS E HIJOPUTAS	48
Recursos	11	Habilidades especiales	48
Habilidades	12	Lista de hijos de puta	49
Equipo	13	FILMOGRAFÍA	50
Desarrollo	15	Películas	50
Creación de personaje	16	Series de Tv	50
COSAS QUE HACER	17	YouTube	51
Atributo único	17	Videojuegos	51
Atributo variable	18	Cómic	51
MOVIDAS	19	TURBOCACCIÓN	52
Orden de actuación	19	Introducción rectal	52
Cosas que hacer en una Movida	20	Menudo marrón	53
Causar daño	20	El francés	55
Esquiva y bloqueo	21	Finalizar todo esto	55
Muerte o sufrimiento	21	TURBOPOTE	56
ARQUETIPOS	22	Preludio	56
El Broncas	22	Los baretos	57
El Chistoso	23	El movidote	57
El Coleguita	23	Los autóctonos	58
El Héroe	24	Todo el meollo	60
El Hijo de Puta	24	GRÁFICOS E IMÁGENES	62
El Jefe	25	Viñetas	62
El Lobo Solitario	25	Decoraciones	62
El Lumbreras	26	Dibujos	62
El Puto Amo	26	Fuentes	62
El Sicofante	27	HOJA DE PERSONAJE	63
Otros arquetipos	27		

ÍNDICE DE PODERES

Esta lista contiene todos los **Poderes** que vas a encontrar en este manual. Se puede usar como referencia rápida o para mostrar de un solo vistazo las opciones de las que dispone un PJ.

O puedes ignorarla y no hacer nada. Qué sé yo, tronco.

Absorción.....	29	Persuasión.....	33
Armadura.....	29	Portales.....	33
Armas naturales.....	29	Regeneración.....	34
Ataque de energía.....	30	Robo de identidad.....	34
Atmoquinesis.....	30	Sensor.....	34
Cambio de forma.....	30	Súper-Atributo.....	35
Campo de anulación.....	31	Súperfuerza.....	35
Campo de detención.....	31	Súpersalto.....	35
Campo de fuerza.....	31	Súpersentido.....	35
Control de efigies.....	31	Súpervelocidad.....	36
Curación.....	32	Tecnopatía.....	36
Elasticidad.....	32	Telepatía.....	36
Glosolalia.....	32	Telequinesis.....	36
Inmortalidad.....	32	Teletransporte.....	37
Invisibilidad.....	32	Transmutación.....	37
Modificación de tamaño.....	33	Voz celestial / infernal.....	37
Multiplicación.....	33	Vuelo.....	37



INTRODUCCIÓN

¿Alguna vez has soñado con ser un yonki que es invisible salvo la droga que corre por sus venas? ¿O un hinch del fútbol que posee la asombrosa capacidad de generar petardos con sus excrementos? Suponemos que no, porque son unas preguntas de mierda, literalmente.

Esto que estás leyendo es la introducción a **Turbotónico**: un juego de rol español tremendamente idiota e irrelevante que te permitirá interpretar adolescentes sin futuro, cuarentones acabados y marujas estridentes. Todos ellos afectados por una condición especial: tienen superpoderes y son gilipollas.

Te avisamos de una cosa: no te tomes nada en serio de lo que leas en estas páginas o puedes acabar en urgencias con una angina de pecho. No nos vamos a cortar un pelo a la hora de describir las mongolidades que puedes hacer en un universo tan ridículo como es **Turbotónico**. Te vamos a insultar por norma general y estamos seguros de que ciertos textos, referencias y sátiras te van a hacer llorar. Si esto te ocurre, te recomendamos llamar a la *buambulancia* y dejar que las lágrimas fluyan. Nosotros también hemos llorado.

Tienes que tener más de 18 tacos para jugar a esto. Mentalmente, sí. Te hemos avisado, hijo de puta, te hemos avisado.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

¿En serio te preguntas esto? ¿Cómo cojones has llegado aquí? Está bien, supongo que no queda otra que explicarte esta mierda. Verás, una partida de rol reúne a varios individuos, unos cuatro o cinco, en una misma habitación.

Estos tipos representan una especie de obra de teatro improvisada, regida por unas reglas concretas, usan unos dados de formas extrañas para decidir cosas y cuentan una historia cojonuda. O una historia de mierda, según se dé el caso.

Todos se lo pasan chupi-piruli y guardan un montón de anécdotas para contarselas a otros jugadores de rol y presumir de lo guay que son sus personajes ficticios y lo mucho que matan. Obviamente no le importa un carajo a nadie, pero se sienten genial.

Esta explicación es una puta mierda, pero te haces una idea. Jugar al rol es bueno para tus habilidades sociales, aunque curiosamente la mayoría de

jugadores de rol tienen la sociabilidad de una piedra de papel maché. Que vale, que eso. Nada de tópicos, que luego no nos compren esta basura.

Espero que esto te sirva para responder a semejante incógnita, aunque si quieres saber más, pregúntale a tu buscador favorito a ver qué te cuenta.

COSAS PARA JUGAR

¡De puta madre, tío! O tía, lo que seas. Te ha molado la premisa y ahora el culo te está temblando pensando en crear al drogadicto con más superpoderes de **Espiña**. ¡Relaja! Primero tienes que asegurarte de que tienes las siguientes mierdas a mano. Algunas las puedes comprar y otras igual son más difíciles de obtener si no te aguanta ni Dios. Pero no te preocupes, a la fecha de estar escribiendo esto, tenemos constancia de que hay una empresa que dirige partidas a domicilio. Igual ahí tienes más suerte. Entonces, ¿qué necesitas?

» Una copia de este manual. Como es mierda gratis, puedes fotocopiarlo las veces que te salga del ojete. Puedes usar una impresora o calcarlo a mano, lo que te pida el cuerpo.

» Unos cuantos colegas que quieran jugar; si no tienes, te los puedes imaginar. Uno de ellos debe ser el **Dillei**, el máster, el **Director de juego**, el **Árbitro**.... ya sabes, el que manda y mata personajes. Aquí lo llamaremos **Dillei** porque somos más chulos que un ocho, chaval.

» Dos dados de diez caras para cada jugador. Estos los puedes comprar en cualquier tienda friki que se precie. Son los más famosos después de los de seis caras, gracias a cierta franquicia de mundos oscuros y siniestros.

» Unas hojas de personaje. Aunque puedes usar las que vienen al final de este manual. También te vale una servilleta, una tira de papel del váter o cualquier cosa en la que puedas escribir.

» Unos bolis o lápices. Sí, además del poder de leer, tienes que tener el poder de escribir para jugar a **Turbotónico**. Si no sabes, ve a la escuela más próxima y sácate la puta **ESO**, analfabeto.

» Un sitio donde jugar. Procura que sea en un lugar dónde la peña que pase por ahí sepa lo que estás haciendo. No se te ocurra ponerte en mitad del vestíbulo del metro para jugar con los vagabundos y hipsters que pululan por ahí, tío guarro.

Con todo esto listo, prepara tu raja anal, piensa una historia de mierda copiada directamente de la última temporada de **Cofio de Hornos**, ¡y deja que la imaginación fluya!

¡Es Juego de Tronos, subnormal!

TÉRMINOS

- » **PJ:** Personaje Jugador. Los protagonistas del juego.
- » **PNJ:** Personaje no jugador. Los extras que interpreta el **Dillei**.
- » **Dillei:** Director del juego. El que se encarga de contar la historia y esas cosas.
- » **2d10:** Dos dados de diez caras. Cada jugador tiene que tener un par.
- » **Tirada:** Cuando se tiran los dados para resolver algo por el azar.
- » **Sesión:** Si comparas la partida con una serie de TV, una **Sesión** es un capítulo. Esa partida que juegas por la tarde con tus colegas.
- » **Escena:** Parte de una **Sesión** en la que ocurren cosas. Puede ser una **Movida** o una secuencia de eventos.
- » **Movida:** Secuencia de acción/combate en la que los PJ y/o PNJ se dan de hostias o se persiguen.
- » **Turno:** Fracción temporal de una **Movida** en la que actúa un PJ o PNJ.
- » **Aumentado:** Individuo con **Poderes**. Los PJ de **Turbotónico** lo son.
- » **Tónico:** La mierda que da **Poderes** en este universo. Se presenta como líquido inyectable, pirulas o bebidas energéticas. O como se te ocurra...



MECÁNICAS DE JUEGO

Las tiradas en **Turbotónico** son más sencillas que el mecanismo de un chupete. En serio, incluso tú vas a aprender a dirigir este juego sidoso en menos de lo que tarda un cocainómano en visitar los **Alpes Suizos**.

Quédate con esta abreviatura: **2d10**. ¿Recuerdas los dados que tienes que tener para jugar a esta mierda? Tuti, pues son los que tienes que tirar cuando la ficción necesite el azar para resolver una acción o escena. Lo más común es que sumes los números que salgan, además del valor del **Atributo** o **Poder** que estés usando. Después comparas el resultado final con la tabla de éxitos y pista. No te rayes, esto no es el *Trolemaster* ese en el que necesitas una licenciatura para jugar a gusto, la tabla es cortita.

Por si la sutileza no es lo tuyo, por d10
nos referimos a esta mierda de aquí...



Esa es otra: si eres el **Dillei**, haz que tus jugadores tiren solo cuando haga falta de verdad, no porque te salga de los cojones o quieras putearlos, jodido cabrón. Un garrulo pueblerino será capaz de arrancar de cuajo una puerta de madera o el friki granudo de la universidad sabrá programar en *BASIC* para salvar el colegio de la explosión. No des por culo con las putas tiradas, hostia.

Aquí no hay ni pifias ni críticos, somos un juego narrativo (por mis cojones) y esas mierdas son de dungeoneros.

TABLA DE ÉXITOS

Resultado	Lo que pasa
9 o menos	Cagada. No logras una mierda y haces el ridículo. Te jodes como Herodes, chaval.
De 10 a 17	Por el bigote de una gamba. Haces lo que querías hacer, pero la lías de alguna forma por el camino. Sufrirás una putada menor.
18 o más	¡De puta madre! Tienes éxito y eres el mejor, al menos durante dos segundos. No te malacostumbres.

TIRADAS PORCÉNTUALES

Cuando veas que hay un % de posibilidades de que ocurra algo, solo tienes que tirar tus 2d10. No hemos dicho nada (porque somos mongolos, básicamente) pero uno de ellos tiene que representar las decenas, de forma que cuando los tires obtengas un resultado entre 00 y 99; no como en las otras, que hay que sumar los números. Bien, cuando una tirada sea porcentual debes sacar más que lo que el % indique.

Ejemplo: Un borracho tiene 30% de posibilidades de darte una tremenda chapa sobre lo injusta que es la ley de protección bovina. Te lo encuentras en un bareto, tiras esos dados y sacas un 30. Pues te jodes, tronco, vas a recibir la mayor brasa de la noche, pero al menos aprendes algo sobre ganadería.

Y ya está, no hay más misterio. Las mierdas de **Turbotónico** se resuelven así. Ah, el **Dillei** no tira: solo los jugadores deben tirar dados. El **Dillei** putea y decide sobre la ficción.

CONTADORES DE POTRA

Seamos francos: a veces los PJ toman decisiones de mierda o tienen la tarde torcida y sus tiradas dan sida. Esta regla se puede obviar si el **Dillei** es un cabrón sin corazón, pero nosotros la redactamos porque somos unos másters mamá.

Cada PJ tiene una cantidad limitada de **Contadores de potra** (CP a partir de ahora) según el **Arquetipo** del PJ. Se recuperan cuando al **Dillei** le dé la puta gana. Así de simple.

Nosotros recomendamos que reciba 1 CP cuando el PJ tenga buenas ideas, interprete bien o sobreviva un encuentro jodido. O que se establezca una determinada cantidad a recuperar entre sesiones (1 o 2 máximo, tron). No se pueden tener más CP que el máximo indicado por el **Arquetipo**.

Después de una tirada mierdosa o una **Degradación de Recurso** desastrosa, pueden declarar gastar 1 CP para repetir esa tirada; se quedan con el resultado menos pernicioso para ellos.

Otro uso de los CP es permitir a ese PJ que acaba de cascar el huevo no quedarse mirando el techo mientras sus colegas siguen dándose de hostias con el hijoputa de turno. Si el **Dillei** lo permite, el PJ moribundo podrá actuar hasta que acabe el combate, la escena o seguir con vida pero con secuelas horribles, siempre gastando 1 CP.

Ejemplo: Pedro el albañil mutante está intentando seducir a Eustaquio, el sexy portero de discoteca que impide su paso. Realiza una tirada de **Labia** a ver qué pasa después de intentar comerle la oreja alabando su musculoso y peludo pecho.

Pero la suerte no está de lado de **Pedro** y los dados tienen un resultado de 1 y 3; una puta mierda, vamos. Así que el jugador de **Pedro** le dice al **Dillei** "eh, eh, loco, me voy a gastar potra porque esto tiene que salirme, cojones". El **Dillei** sonríe y la tirada se vuelve a hacer: quizás **Pedro** es el tipo del gorila...

Como regla graciosa e innecesaria, invitamos a quien nos quiera hacer caso que el **Dillei** represente los CP como algo físico y palpable sobre la mesa: unos cubatas, un cenicero lleno de chustas, gominolas rancias, etc. Así, cuando se consumen en la ficción, el jugador deberá comérselo para disfrutar de sus efectos. Y de una diarrea explosiva también.



Este infeliz tendrá que gastarse 1 CP para librarse de semejante brasas.

PERSONAJES

Un personaje (PJ) es la pieza principal de un juego de rol. En **Turbotónico** son los que parten la pana, los que investigan lo que ocurre con las extrañas corporaciones y los que dicen *Lorem ipsum dolores fuertes de cabeza*.

Al grano, cojona; te vamos a ir explicando paso a paso qué es cada cosa y cómo funciona. En cada sección encontrarás las pautas para repartir puntos, y luego lo verás resumido en la **Creación de personaje** (pág. 16). En el siguiente texto hablamos de tiradas y mierdas similares: no te rayes, lo explicamos más adelante.

Atributos

Los **Atributos** tienen un valor mínimo de -5 y un máximo +5. Una persona normal posee valores que oscilan entre -1 y +1. Normal hemos dicho, ¿eh?

Estas puntuaciones nos muestran si es un matado en ciertos campos, si es un lumbreras, si no sabe dónde está **Europa**, etc. Te ponemos una serie de ejemplos para que pilles de qué va cada uno. Es sencillo, ¿eh?

» **Frialdad**: Echarle huevos a las cosas, resistir una hostia bien dada, despedir a un inútil de tu empresa, matar a un hijo de puta sin remordimientos. Color azul.

» **Chulería**: Ser un jeta, intimidar a un grupo de pringaos, levantarle la novia a un manta, colarte con toda la cara en una cola. Color rojo.

» **Maña**: Enredar con mierdas tecnológicas y que funcionen, memorizar un plan y llevarlo a rajatabla sin equivocación, argumentar y mantener el argumento. Color verde.

» **Labia**: Capacidad para relamer culos (metafóricamente), seducir a otra persona, vender una tonelada de humo a un volcán, convencer a un pueblerino de que vote a otro partido político, hablar sin decir nada y que parezca profundo tu discurso. Color rosa.

» **Razón**: Tener dos dedos de frente, saber que meter papel de plata en el microondas es malo, intuir qué enciclopedia hay que consultar para aprender algo que no sabes, poner límites a tus vicios. Color amarillo.

Un PJ inicial reparte la siguiente matriz de valores entre sus **Atributos**: +3, +1, 0, -1 y -3. Joder qué intelectuales hemos quedado usando semejante lenguaje de subnormal. Venga, va, que sabemos que no te mola.

Si al **Dillei** no le gusta que todos los PJ tengan el mismo reparto de puntos, no hay problema. Siempre y cuando la suma inicial de todos los **Atributos** sea 0, el jugador puede repartir esos puntos como le salga de los cojones. Atento que esto te puede salir mal: un notas con +5 se saca todas las tiradas con el rabo pero estará puteado de la virgen cuando tenga que usar otro **Atributo** a -5.

Además, cada PJ tiene dos **Atributos** guays. El primero se lo otorga su **Arquetipo** y el otro se lo da un jugador distinto. Este tema se amplía en la sección de **Desarrollo**, más adelante. Tenlo en cuenta, lince.

RECURSOS

Sí, sabemos que el nombre no te dice nada. Un recurso es una puntuación variable y mutable del PJ que cambia muy a menudo, y que por lo general rige lo que puede hacer y cuando puede hacerlo.

» **Salud**: Pues lo bien que se encuentra el PJ. Si su **Salud** es baja, estará hecho una puta mierda. Si llega a agotarse, está muerto.

» **Ánimo**: Las ganas de vivir que tiene. Si su **Ánimo** es bajo, se sentirá gris, irrelevante y se cuestionará filosóficamente cada decisión que ha tomado en la vida. Si se agota, el PJ está catatónico y/o abrumado hasta que se recupere.

» **Energía**: No es la energía vital ni nada que hayamos descrito antes. Es la energía mística alienígena peluda mutante que le permite usar superpoderes. Cada vez que el PJ use sus poderes, consumirá **Energía**. Sin **Energía**, no hay poderes.

Los **Recursos** de un PJ nuevo poseen un valor máximo de 2 (33%). Después, el jugador puede repartir 3 puntos entre todos ellos, a gusto y disgusto. Fíjate en la siguiente tabla, porque según tu puntuación actual de **Recurso**, tiene un % de ser degradado.

Rango	Valor	Degradación
Atroz	1	50%
Deplorable	2	33%
Pasable	3	25%
Estupendo	4	20%
Impecable	5	17%
Alucinante	6	10%

Degradación

Cuando un **Recurso** se degrada el PJ hace una tirada porcentual y compara el resultado con el valor de **Degradación**. Si es menor o igual, se degrada un punto. Un PJ que se quede sin **Salud** o **Ánimo** no podrá con su puta vida y tendrá que ser arrastrado hasta un hospital o un bar, según le de al **Dillei**. Si éste es especialmente cabrón, tendrá que ser arrastrado al ataúd más cercano.

*O sea, que si tienes 33 y sacas 33 o menos,
te jodes como Herodes*

Recuperación

El **Dillei** decide cómo se recuperan los **Recursos** agotados. Lo normal es restaurar 1 punto de **Recurso** por noche de descanso en un lugar que no sea un callejón que apesta a meados. Otras movidas, como las drogas duras, el sexo sin protección o la ultraviolencia, pueden recobrar **Recursos** a los PJ si les va ese rollo.

Pero no penséis que somos unos psicópatas que no conocen el amor: los mimos, las buenas palabras y cumplir en la vida como seres humanos también restaura **Recurso**. Solo hay que echarle un poco de imaginación.

HABILIDADES

¡Ja, ja, ja! ¿Pensabas que nos ibas a pillar con esta? ¡Y una polla! La lista de habilidades es tan grande como le salga de los cojones al **Dillei**. Una **Habilidad** es algo que tu PJ sabe hacer muy bien y empiezas conociendo dos. Ni más ni menos, no calientes la cabeza.

Cuando haces una tirada en la que una **Habilidad** que tengas sea relevante (a criterio del cabrón del **Dillei**), podrás repetir UNO de los dados que tires y quedarte con el resultado que más te mole. Esto es muy útil cuando no paras de sacar tiradas de mierda.

Ejemplos

Papirreflexia	Venta de humo al por mayor	Leer
Levantamiento de birra	Escaqueo profesional	Jugar muy fuerte al PortNite
Doblar la lengua	Soluciones para el país	Montar en sancheski
Tocar el piano	Hablar sin decir nada	Odiar a los payasos
Estirarse	Aguantar chapas	Conducir cansado
Contorsionismo corporal	Dar la brasa	Ser muy guapo
Mentir sin vergüenza	Encontrar ofertas cojonudas	Edición para OurTubes
Detección de hijos de puta	Ser más rata que las ratas	Hacer kárate

*Muy fan de la increíble habilidad de
"Hablar sin decir nada"*

Equipo

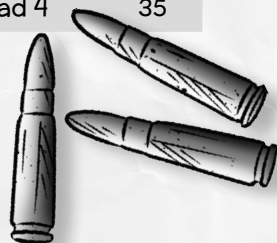
Al igual que las **Habilidades**, el equipo de un PJ puede ser tan variado como se os ocurra. Os vamos a poner una tabla con basura para comprar, pero tampoco importa tanto. Para esos pajeros obsesionados con la economía ficticia de un juego de rol, empezáis con 1d10 pesetas. Después, podéis gastar esa pasta en comprar mierdas para vuestros PJ. Sí, la moneda oficial del universo **Turbotónico** es la peseta.

Si no te mola este rollo, pues no pasa nada. Dale a cada PJ lo que le salga de los cojones y punto. Si total, lo más probable es que sea tan mongolo que no sepa usarlo, que ni recuerde lo que lleva encima o que una horda de yonkis se lo robe en un garito.

Si un arma tiene +X%, es que suma ese valor al porcentaje de **Salud** del objetivo que daña. Un arma que tenga **Efectividad** X requiere que se hagan tantas tiradas de **Degradación** como indique el valor y se guarde el resultado más bajo. Una putada, vamos. Y olvídate de munición o paridas así. ¿Qué te piensas que es esto, unas reglas serias y simulacionistas?

Armas

Arma	Daño	PTAS
Bate de béisbol, Tubería de plomo	+5%	1
Cuchillo, navaja	Efectividad 2	2
Piedra grande, bloque de cemento	+10%	3
Espada, katana, hacha	+15%, Efectividad 3	10
Motosierra, taladro percutor	+10%, Efectividad 4	15
Pistola, revólver, fusca	+30%	20
Escopeta, rifle, AK-47	+40%, Efectividad 3	50
Dinamita, cóctel molotov, explosivos	+60%, Efectividad 4	35



Otras cosas

Cosa	Detalles	PTAS
Kebab grasiento	De algo tienes que comer...	1
Paquete de tabaco	Esto te prova cáncer, tío.	1
Lata de birra o refresco	De marca <i>Nisu</i> .	2
Billete del metro	Ida y vuelta. Una estafa, vamos.	2
Mechero	De tipo clip.	3
Paquete de pilas	De marca <i>Nisu</i> . Alcalinas o algo.	3
Ropa del chino	Para que no vayas en pelotas.	4
Litrona	De las que te bebes en el parque.	4
Condomes	Para no pillar la gnomorrea.	5
Sancheski	¡Para patinar por la ciudad!	5
Drogas duras	Pirulas, nieve, jaco, etc. Ya sabes.	10
Ropa gruesa	-10% a Degradación de Salud .	15
Smartphone	Modelo chino. Una puta mierda.	25
Zapatillas de marca	Con algún nombre mongolo.	40



DESARROLLO

Al finalizar cada **Sesión**, si tu PJ ha sobrevivido se lleva 1 punto de **Desarrollo** (PD). Además, si te has comportado como se espera de tu **Arquetipo** te llevas 1 o 2 PD adicionales. Y si has realizado una tirada de alguno de tus dos **Atributos guays** te llevas 1 PD extra adicional. Luego no digas que tu PJ no evoluciona o que se queda atrás, deja de acumular PD como un mamón.

Cuando reúnas 5 puntos de **Desarrollo**, estos se transformarán en un **Aumento**. Con uno de estos puedes mejorar las puntuaciones de tu personaje de la siguiente manera:

- » Obtener un +1 a un **Atributo** de tu elección, hasta un máximo de 5 **Aumentos** por **Atributo** o un valor de +5 en dicho **Atributo**.
- » Aumentar en 1 uno de tus **Recursos** hasta un máximo de 6 (10%).
- » Obtener una nueva **Habilidad**. Si tienes más de 5 **Habilidades**, debes olvidar una antes de aprender otra. Es lo que hay, chaval.
- » Obtener un +1 a uno de tus **Poderes**, hasta un máximo de 4 **Aumentos** por poder (+5). No puedes aplicar dos **Aumentos** seguidos a tus poderes.
- » Desarrollar un **Poder** nuevo (bajo criterio del **Dillei**) a +1.
- » Conseguir un elemento beneficioso en la ficción para tu personaje: ganar la lotería, recibir una beca, conocer a un aliado importante, etc. Esto te lo tendrá que narrar el **Dillei** cuando considere, así que no des demasiado por el culo.
- » Por 2 **Aumentos**, puedes retirar a tu PJ del juego de forma segura. Después de tantas aventuras, llega el momento de vivir la vida lejos del peligro y la emoción. Vamos, que lo jubilas y lo metes en un asilo de mierda. Puta vida, tete.

*A este le han retirado de la partida de forma segura.
Y no parece que le vaya mal...*



CREACIÓN DE PERSONAJE

Después de haberte leído semejante troncho no tendrás ganas ni de esperar a la película. Pero no te alarmes, querido *padagüan*, que te lo resumimos así no más para que te esfuerces lo mínimo.

1. Piensa en qué hostias quieres hacerte: un yonki del dinero, una maruja piruja de la peluquería, un gordo maloliente o un macarra de barrio.
2. Establece tus **Atributos**. Reparte +3, +1, +0, -1 y -3 entre los cinco, o como te salga de los huevos siempre y cuando la suma total sea 0.
3. Establece tus **Recursos**. Empiezas con 2 en cada **Recurso** básicos. Luego repartes 3 puntos entre los tres a tu gusto.
4. Elige o invéntate dos **Habilidades**. Tienen que ser muy concretas, no seas *munchkin*. Si tienen que ver con el trasfondo de tu PJ ya sería la hostia.
5. Calcula tus **Pesetas** tirando 1d10 y compra **Equipo** con ellas. O el **Dillei** te da lo que tienes que tener según tu historia. Aclaraos entre vosotros.
6. Piensa los orígenes de tus superpoderes. Algo interesante, ¿eh? Tienes 2 puntos para gastar: empiezas con 2 **Poderes** a Nivel 1 o con un **Poder** a Nivel 2.
7. Elige tu **Arquetipo** (pág. 22), que te indica qué **Atributo guay** tienes y de cuántos **Contadores de Potra** dispones.

¡Ya está tu **Turbotónico** hecho! Ahora a vivir desopilantes y absurdas aventuras. Ah, espera. Elige el otro **Atributo guay** del notas que juega a tu derecha (en el mundo real, mamón). Tiene que ser un **Atributo guay** distinto al de su **Arquetipo**.



El jugador de la abuelita tendrá que hacerse un PJ nuevo.
Menos mal que tiene esta lista...

COSAS QUE HACER

Este capítulo os va a ayudar a definir qué cosas y cómo las pueden hacer los PJ. No abarca todas y cada una de las opciones de un juego de rol, pero concreta lo necesario para que el listillo de turno no tuerza las reglas a su favor.

Se asume que todas estas acciones se hacen fuera de **Movidas**, aunque también se pueden aplicar a eventos que ocurran durante una, como **Salir por patas** (ver **Movidas**, pág. 19). Ten en cuenta que si fallas el **Dillei** te va a putear bien a gusto.

ATRIBUTO ÚNICO

Echarle huevos: cuando tengas que hacer algo desagradable, vergonzoso, peligroso o una mezcla de todo, tira **Frialdad**. Si no lo haces **¡De puta madre!**, lo harás a medias tintas y el **Dillei** podrá hacerte una putada.

Montar un pollo: si las cosas no salen por las buenas, tienes que montar un cristo para llamar la atención, así que tira **Chulería**. Si no lo haces **¡De puta madre!**, harás el ridículo y el lamentable espectáculo que has protagonizado te supondrá un problema en el futuro.

Caciquear: cuando quieras saber de qué pie cojea alguien, averiguar qué se cuece en el barrio o darte cuenta de que te la están jugando, tira **Mafia**. Si no lo haces **¡De puta madre!**, lo que sea que estés husmeando se da cuenta y te la puede liar.

Vender humo: cuando tengas que convencer a alguien para que haga, te compre, o te crea algo que en un principio no quiere, tira **Labia**. Si no lo haces **¡De puta madre!**, tu credibilidad pasará a ser casi nula y eso te puede traer consecuencias.

Hincar los codos: cuando te enfrentes a algo que no comprendes y quieras entender qué es lo que pasa tira **Razón**. Si no lo haces **¡De puta madre!**, la información que obtienes es en parte falsa o equivocada.



ATRIBUTO VARIABLE

Dar un voltio por el barrio: cuando necesites encontrar a alguien que te solucione la papeleta, que te venga drogaína o te piratee la **Pena Station**, tira **Frialdad** o **Mafia** (según te diga el **Dillei**). Si no lo haces **¡De puta madre!**, el notas que te echa un cable es un vendimias y te hará una putada gordísima.

Enredar con trastos: cuando quieras saber cómo funciona un aparato, tunearlo, joderlo o encontrar información interesante, tira **Mafia** o **Razón** (según te diga el **Dillei**). Si no lo haces **¡De puta madre!**, algo nada divertido sucederá: la maquinita explota, se frie, salta una alarma incómoda, etc.

Buscar de cabo a rabo: cuando busques algo en una habitación, una nave industrial abandonada o cualquier lugar parecido, tira **Frialdad** o **Razón** (según te diga el **Dillei**). Si no lo haces **¡De puta madre!**, llamarás la atención mientras buscas lo que sea y eso te puede traer problemas. O puede que encuentres algo que no querías encontrar.

Dar la turra: cuando quieras conseguir algo de alguien que jamás en la vida te lo daría, tira **Chulería** o **Labia**. Si no lo haces **¡De puta madre!**, tu alta brasa trasciende los límites humanos y es posible que te metas en una movida bastante gorda.

Conversación de bar: cuando te metas en una discusión en la que no deberías con un parroquiano o con otro notas, tira **Labia** o **Mafia** (según te diga el **Dillei**). Si no lo haces **¡De puta madre!**, vas a quedar como un gilipollas y quizás sufras una **Degradación de Ánimo** por no defender tus ideales.

Salir por patas: cuando estés en un movidón y quieras (o debas) salir corriendo, tira **Frialdad** o **Chulería**. Si no lo haces **¡De puta madre!**, quedas como un cagao y no te alejas lo suficiente del lugar.



¡Menudo pollazo! Si esto no es hacer cosas... xD

MOVIDAS

En **Turbotónico** no hay *combates* ni *enfrentamientos*. Lo que hay son **movidas**, como la que puedes tener en los campos de fútbol cerca de tu casa o en los antros de mala muerte por dónde parais los fines de semana. El ser humano es un cúmulo de ideas cabronas y malas intenciones, así que las palizas y las hostias son algo bastante común.

ORDEN DE ACTUACIÓN

○ **Iniciativa**, como se llama en otros juegos. No nos vamos a complicar la cabeza: el **Dillei** establece cuán chungos son los oponentes (ver **Yonkis e hijoputas**, pág 48) de los PJ y hace que el líder del grupo (el PJ más guapo, el jugador más simpático o quién cojones sea) tire 1d10.

» Si el resultado es mayor que el valor más alto de **Chunguedad** de los oponentes, los PJ actúan primero.

» Si no, los oponentes actúan primero. Los empates los gana el **Dillei**, así de simple.

Los PJ actúan en grupo. Deben ponerse de acuerdo entre ellos para tomar acciones. Si pierden el tiempo pensando estrategias mongólicas, perderán su oportunidad y los malos les darán de hostias. Que se jodan.

Cuando todos los miembros de un grupo hayan hecho algo, le tocará a la oposición. Y así se repite hasta que la policía disuelva la movida, todos se mueran o pase algo que lo interrumpa.



COSAS QUE HACER EN UNA MOVIDA

Un PJ puede hacer una de estas acciones durante su turno. Si no obtiene al menos 10 o más en la tirada, se pone en peligro.

» **Dar de hostias a alguien.** Tira **Frialdad**, **Chulería** o **Maña** según indique el **Dillei**. Con éxito, haces **daño** a tu objetivo.

» **Cubrirte a ti o a un colega.** Tira **Frialdad**, **Maña** o **Razón** según considere el **Dillei**. Con éxito, te **defiendes** a ti mismo o a un aliado (ver **Esquiva y Bloqueo**, pág 21).

» **Hacer el gamba.** Tira **Chulería**, **Labia** o **Razón** según considere el **Dillei**. Con éxito, **provocas** a los notas con los que tienes la **Movida** (ver **Esquiva y Bloqueo**, pág 21).

» **Usar un Superpoder** entra dentro de cualquiera de las opciones anteriores: levantar una barrera, lanzar un rayo, correr a hipervelocidad, etc.

Cuando le toca al **Dillei**, elige simplemente los objetivos de sus cabrones. Señala al jugador en concreto y le suelta "Tú, van a practicar el **Art Decó** con el culo de tu PJ" y si no se ha puesto en peligro, intenta evitar el golpe (ver **Esquiva y Bloqueo**, pág 21).

*¡Este sistema es sida puro!
¡Es muy <mortal>, <facilón>, <injusto>,
<inserte adjetivo de mierda aquí>!*

CAUSAR DAÑO

Un PJ que cause daño a un oponente no jugador hace una tirada porcentual y lo compara con el valor de **Salud** del objetivo. Recuerda que hay que sumar cualquier modificador relevante: si es un arma chungu, si el PJ tiene **Poderes** concretos como garras, rayos láser, etc. Si es igual o menos, la **Salud** del cabronazo se degrada.

Cuando un PJ sufre daño a su **Salud** efectúa una **Degradación de Salud** sumándole el % que tenga el arma del oponente.

En general, cualquier golpe en la cabeza multiplica por 2 el % del arma. Si un PJ o PNJ acumulan 100% o más de **Degradación**, su **Recurso** se reduce de forma automática y hace la prueba con el valor restante.

Ejemplo: Al **Jatu** le pegan un espadazo en la cara. Su **Salud** es **Atroz** (50%), y el arma va con un precioso +25% * 2. En total acumula un 100% de **Degradación**, así que no realiza tirada; su **Salud** se degrada automáticamente. El **Jatu** es un fiambre ahora.

ESQUIVA Y BLOQUEO

¿Recuerdas que te hemos dicho que el **Dillei** no tira dados? Verás, cuando un oponente controlado por él ataca a un PJ y éste no se encuentra en peligro, el objetivo debe realizar una tirada de **Atributo** correspondiente (por lo general con **Frialdad** o **Maña**) para evitar ser herido.

Un PJ que se **defienda** obtiene +3 a la tirada para esquivar. Un oponente que esté **provocado** otorga +1 a la tirada para esquivar de su objetivo. Si el PJ se ha puesto en peligro no puede tirar para defenderse y se come la **Degradación** como un campeón.

- » **¡De puta madre!**: no hay **Degradación** de recurso.
- » **Por el bigote de una gamba**: provoca **Degradación** de recurso estándar.
- » **Cagada**: añade +1 a la **Efectividad** del golpe o +20% a la **Degradación** (a elegir por el PJ en el momento de sufrir).

Cada **Degradación** sucesiva a la primera (aunque haya sido superada), hace que el PJ sume 5% a su valor de **Recurso**.

Ejemplo: Al **Pelos** le enchufan un hostión, pero supera su **Degradación** (tiene **Salud** 2 [33%]). La siguiente piña que le peguen será con un 38% en lugar de 33%; si le vuelven a untar el morro, será con un 43% y suma y sigue hasta que la diñe o salga por patas.

MUERTE O SUFRIMIENTO

Cuando uno de los PJ reduce a 0 la **Salud** de un oponente, es el jugador quien decide si la hostia es a aplastar el cráneo o no. El **Dillei** debe tener en cuenta si lo que han usado para “*dejar fuera de combate*” a **Bob el Esbirro Mierdoso** es un palo de madera o un fusil AK-47. Hasta dónde sabemos, las balas no suelen ser narcóticas.

Con las normas en la mano, un tipo a 0 de **Salud** está más cadáver que otra cosa, aunque la medicina moderna puede darle una nueva oportunidad si lo requiere la trama.

Por cierto, por mucha **Degradación de Salud** que haya y esas mierdas, si a un hijoputa le pegan un tiro en la cara se muere de forma instantánea. No hagas el ridículo haciendo tiradas para ver si le impactas, joder.

¿Qué dices? ¿Que una pipa puede suponer un peligro para Peña con superpoderes? ¡Vaya, no me lo esperaba!

ARQUETIPOS

¿Pero qué es esto? ¿Clases de personaje? ¡Qué locura! Bueno, relaja la raja, chaval. Esto no es, ni por asomo, clases de personaje encorsetadas ni vas a recorrer mazmorras incoherentes, hostia ya.

Los **Arquetipos** son formas de vida, cómo interactúa tu PJ con los que le rodean y cómo se desarrolla como persona. Ya te hemos informado de que tu PJ será un fracasado, pero no todos los fracasados son iguales: los hay simpáticos, los hay bordes, los hay absurdos, los hay muy mongólicos, etc.

Lo más probable es que ninguno te guste, porque no están hechos para que molen. Están para que elijas el menos negativo para ti. Y tienes que quedarte con uno. ¿Qué cabrones somos, eh?

Si no te mola el **Arquetipo** que has elegido, puedes cambiarlo después de anunciarlo (ya sea en partida, de copas con el **Dillei** o lo que se te ocurra) y jugar una **Sesión** más con el **Arquetipo** anterior. Ese cambio surtirá efecto en la siguiente **Sesión** que juegues.



El BRONCAS

Te va más la jarana que a un tonto un lápiz. Buscas movidas allá donde vas y te mola dar la nota, dar el cante y comportarte como un garrulo con cualquiera. Eres el típico mongolo que le monta el pollo a la camarera porque su **Tuco-Cola** no tiene limón o se encara con cualquier pibe que le mire mal.

» **Atributo guay:** Chulería

» **Potra:** 3

» Una vez por **Sesión**, si resuelves un conflicto utilizando la violencia, obtienes 1 PD. También nos vale si buscas movidas porque sí.

» Sin embargo, si dejas pasar la oportunidad de meterte en una buena movida, pierdes 1 PD.

El Chistoso

¡Joder, eres como la reencarnación de **Chiquito** en el cuerpo de **Carlos Latre**! ¡La hostia! Te crees el alma de la fiesta, contando chistes de mierda allá dónde vas. Es probable que tus colegas te rían las gracias, aunque se cansan de ti al rato. No es que seas demasiado brasas, pero es que no callas ni debajo del agua.

» **Atributo guay:** Labia

» **Potra:** 3

» Una vez por **Sesión**, si sueltas un chascarrillo o comentario jocoso (y que sea acorde, no vale cualquier parida) en mitad de un encuentro épico, obtienes 1 PD.

» Si te ves envuelto en una situación extremadamente seria y no dices alguna tontería, pierdes 1 PD.



El Coleguita

¿Sabes ese pavo que siempre intenta que nos llevemos bien, que nunca discute con nadie y que queda con un montón de peña distinta todos los fines de semana? Pues ese eres tú. Quizás no tengas amigos de verdad y vayas de flor en flor, pero al menos no estás solo.

» **Atributo guay:** Maña

» **Potra:** 3

» Una vez por **Sesión**, si logras resolver un conflicto que estaba condenado a convertirse en un festival de superhostias y rayos láser sin que se monte la de *Dios es Cristo*, obtienes 2 PD.

» Si tienes la oportunidad de emplear tus capacidades o tu labia para evitar una bronca entre dos personas o grupos y pasas de ello, pierdes 2 PD.

El Héroe

Has visto demasiadas películas de **Stallone** y **Van Damme**, y te crees que eres un puto héroe de **Hollywood** solo porque has desarrollado unos poderes de mierda. Te pones en peligro sin pensarlo y el día menos pensado te vas a llevar un tiro en la cara o una mojada en el costado. Al menos eres buena gente, o eso crees.

» **Atributo guay:** Frialdad

» **Potra:** 4

» Una vez por **Sesión**, si pones en peligro tu integridad protegiendo a otros o a tus ideales, obtienes 1 PD.

» Si reniegas a tu código de honor, hieres voluntariamente a una persona indefensa o actúas como un antihéroe, pierdes 1 PD.

El Hijo de Puta

No desaprovechas oportunidad para sacar algo en cada interacción que tienes con seres humanos. Siempre en tu puto beneficio, eres un cabrón simpático que cae bien al principio pero no tardan en calarte. Pero de mientras, le echas jeta todo lo que puedes. Menudo hijo de puta estás hecho.

» **Atributo guay:** Labia

» **Potra:** 4

» Una vez por **Sesión**, si manipulas a uno o a varios para lograr algo que te beneficie y tú no mueves un dedo, obtienes 1 PD.

» Si engañas tanto a la gente que te revelas como el miserable mentiroso que eres, pierdes 1 PD (y quizás la confianza de tus colegas, pero eso no importa, ¿verdad?).

Este no es un hijo de puta propiamente dicho, pero se le acerca.





El JEFE

Tras tanta hostia con los superpoderes y esas mariconadas estaba claro que alguien debía mandar. Menudo puto descontrol hubo al principio, pero menos mal que los tenías bien puestos. Eres el jodido líder, quien parte el bacalao y a quien hay que hacer caso. Y pobre del gilipollas que crea que es más listo que tú.

» **Atributo guay:** Frialdad

» **Potra:** 3

» Una vez por **Sesión**, tendrás que enfrentarte a una situación peliaguda que afectará a personas importantes para ti. Si tomas una decisión con rotundidad, obtienes 2 PD.

» Si cuando tienes que tomar una decisión las dudas te comen y prefieres estar a medias tintas, pierdes 2 PD. El **Dillei** tiene la última palabra sobre esto y no puedes rechistar. Haber elegido otro arquetipo.

El LOBO Solitario

Eres tan siniestro y oscuro que jiñas petróleo. Los demás nos preguntamos por qué no te han invadido aún los **Estados Unidos**, pero eres tan solitario que es jodido quedar contigo. Y que contestes a los mensajes de móvil más. Vamos, que actúas solo con tus cojones y un palito, a tu absoluta bola. Serás un infierno para el pobre **Dillei** que te toque.

» **Atributo guay:** Maña

» **Potra:** 4

» Una vez por **Sesión**, si resuelves un problema por tu cuenta sin la ayuda de nadie, obtienes 2 PD.

» Si se presenta ante ti un desafío que esté a tu altura y decides pedir ayuda (por el motivo que sea), pierdes 1 PD. Es lo que tiene renunciar a tus principios y dejar de ser subnormal durante un momento.

El LUMBRERAS

Eres el típico enterado que sabe que hay algo más allá de esos poderes: un experimento genético militar o una invasión secreta extraterrestre, y tienes que demostrárselo a todo dios poniendo a prueba tus capacidades y las de otros. Lo más probable es que seas insoportable y, ahora que tienes superpoderes, hayas empeorado.

» **Atributo guay:** Razón

» **Potra:** 4

» Una vez por **Sesión**, si logras forzar tus habilidades sobrehumanas a un nuevo límite o descubres información desconocida sobre los poderes de otro **Aumentado**, obtienes 1 PD.

» Si al finalizar la **Sesión** no has usado tus poderes siquiera una vez o ignoras una posibilidad de ampliar tu conocimiento, pierdes 1 PD.

El Puto Amo

¿En qué coño estarían pensando cuando gasearon a la población civil y les dieron esos poderes tan guapos? Tú has sido afectado, pero te parece una mierda que otros mongolos tengan las mismas posibilidades. Eres el puto amo, cojones. Y lo peor es que te lo crees. El mundo no es como es, el mundo es cómo tú dices que es.

» **Atributo guay:** Chulería

» **Potra:** 4

» Una vez por **Sesión**, cuando demuestres que los demás son imbéciles y que tú eres el que tiene razón, obtienes 2 PD.

» Esto te va a sorprender, pero existe una posibilidad, por pequeña que sea, de que tú también seas gilipollas. Y que puede (solo puede) que, en algún momento, no tengas la razón. Cuando eso pase pierdes 2 PD, por capullo.



El Puto Amo resuelve las cosas así. Sus víctimas no tienen tiempo para responder con payasadas.

El SÍCOFANTE

Sabemos que no quieres admitirlo, pero no tienes ni puta idea de lo que debes hacer a partir de ahora. Necesitas a alguien que te diga exactamente lo que hay que hacer, punto por punto. Enfrentarse a tus problemas es algo tan agotador como incómodo: mejor ser parte del redil, no vaya a ser que te equivoques.

» **Atributo guay:** Razón

» **Potra:** 3

» Una vez por **Sesión**, si otro PJ decide por ti en un asunto importante o te dice lo que tienes que hacer, obtienes 1 PD.

» Si por cualquier motivo se te ocurre tomar una decisión o hacer algo por ti mismo, sin que nadie lo supervise, pierdes 2 PD. A ver si te aclaras, hostia ya.

Otros ARQUETIPOS

Nos jugamos el cuello y no lo perdemos a que, cuando presentes esta lista a tus jugadores, vas a recibir lloriqueos y quejas como si estuvieses en una guardería infantil. No te preocupes, *champion*, que tenemos aquí unos parches que ni un juego de AE Sports; mediante esta sencilla guía, vas a crear tus **Arquetipos** personalizados.

» Elige un nombre. Por ejemplo, **OurTuber**, **Pijo**, **Mamarracho**, etc.

» Escoge un **Atributo guay** y dale 3 o 4 de **Potra**. No es tan difícil.

» Piensa una cosa chula pero difícil para que obtenga más PD.

» Ahora piensa otra cosa chula pero fácil para que pierda PD.

¡Y voilà! **Arquetipo** personalizado hecho. Toma, un par de ejemplos.

El OurTuber

Atributo guay: Chulería o Razón. **Potra** 3. Te llevas 1 PD extra cuando grabas algo para tu canal. Pierdes 1 PD cuando tienes la oportunidad de grabar y pasas de ello porque eres un cagao.

El Normalito

Atributo guay: Maña o Labia. **Potra** 4. Te llevas 1 PD extra cuando haces algo normal, como ver la televisión o irte de vacaciones a París. Pierdes 1 PD cuando haces cosas raras.

PODERES

Primero de todo, tienes que tener claro que el origen de tus poderes es irrelevante. Quizás eres una foca ninja mutante que ha aprendido vale tudo o un encorbatado de **Azca** que se ha metido por la nariz el polvo equivocado. Esto es un juego sencillo, no una larga y tediosa paja de reglas, cálculos y raíces cuadradas. No nos importa.

Un PJ inicial comienza con 2 puntos a repartir en **Poderes**. Puedes empezar con dos poderes distintos a Nivel 1 o con un poder a Nivel 2. Cada **Poder** puede tener dos efectos, a saber.

» Uno pasivo, que siempre está en funcionamiento y viene a ser las ventajas continuas de tenerlo (tener un esqueleto de titanio, ser muy listo, ser inmune a las drogas).

» Otro activo, que sucede y ocurre cuando quieres usarlo (lanzar bolas de fuego por las orejas, dominar a un desgraciado, convertir en un escupitajo a un enemigo).

El **Nivel del Poder** indica su potencia: a más **Nivel** mayor capacidad, duración, etc.

ACTIVAR UN SUPERPODER

Solo tienes que decirlo durante la partida y si el **Dillei** te deja. No vamos a entrar en cuestiones político-morales ni teorías roleras: si te dejan hacerlo, lo haces. Después de usar un **Poder**, sufres una **Degradación de Energía** y no puedes evitarlo.

Si tu **Poder** afecta a otras personas o cosas que no seas tú, tendrás que hacer una tirada y sumarle el **Nivel del Poder**. Los resultados de cagarla disparando rayos oculares pueden ser muy cómicos, la verdad.

Si el **Poder** solo te afecta a ti (si es una barrera, una autocuración, etc.), no tendrás que tirar nada y disfrutarás el efecto de forma automática. Como los botones de **Omizon** para que te lleven la compra a casa, acojonante, ¿eh?

Ejemplo: **Molly Millones** es una espía francoalemana con el superpoder de hacerse intangible como el viento. Debe infiltrarse en una filial de **Aproventel**, por lo que decide colarse por el tejado usando su poder. Realiza una tirada de **Degradación** para activar su poder y se cuela por la entrada del ático sin problema alguno. En el d100, saca un 49, mucho más que su **Recurso de Energía** actual, 20% (Estupendo). La **Energía** de **Molly** no se degrada y sigue con sus aventuras.

LISTA DE PODERES

Encontrarás una amplia lista de **Poderes** a continuación. No te saques el rabo aún, que hay que leer un huevo. Ten paciencia, ya tendrás tiempo de *munchkinear*, hijo puta.

Una cosa tiene que quedar clara: el **Dillei** te puede vetar el uso de cualquiera de estos **Poderes**. Si lo hace, tendrá sus motivos. No seas gilipollas y no des por culo cuando no te dejen imitar a tu superhéroe favorito de *DC* o *Marvel*.

Absorción

- **Efecto pasivo:** Puedes acumular tantos superpoderes ajenos como **Nivel de Poder** durante 1 día cada uno (a contar desde que lo adquieres). Funcionan de igual manera que como si los hubieses aprendido.
- **Efecto activo:** Realiza una prueba de **Frialdad** o **Chulería** contra el objetivo, como si fuese un ataque. Si se deja o está inconsciente, no necesitas hacer tirada.

Elige un **Recurso: Salud, Ánimo o Energía**. Provocas un daño a ese **Recurso** con +5% de **Degradación** y si el objetivo conoce algún **Poder** lo obtienes para ti durante 1 día, al Nivel que lo tuviese -1 (mínimo +1). Aumentas en 1 **Rango** el **Recurso** absorbido y de regalo te llevas memorias incómodas o rasgos de personalidad de tu víctima.

Armadura

- **Efecto pasivo:** Una vez por **Sesión**, si se degrada por completo tu **Salud** al sufrir daño, se mantiene en **Atroz** en lugar de agotarse.
- **Efecto activo:** -10% por **Nivel de Poder** a la **Degradación de Salud** por sufrir daño. Dura una **Escena**.

Armas naturales

- **Efecto pasivo:** Siempre estarán ahí para cuando las necesites.
- **Efecto activo:** Sacas armas naturales (decides cuantas y su aspecto cuando creas el PJ) de tu cuerpo que causan +6% **Degradación** por **Nivel de Poder** y tienen **Efectividad 1**. A Nivel 3, obtienen **Efectividad 2**. Duran una **Escena**.



¿En serio? ¿Ni lo disimulas?

Ataque de energía

- **Efecto pasivo:** -10% a la **Degradación** de daño si sufres un ataque del mismo tipo que el tuyo.
- **Efecto activo:** Puedes lanzar pulsos, rayos o lo que se te ocurra de forma ofensiva. Elige también el elemento (*Energía oscura, Fuego, Frío, Rayos, Ondas sónicas, etc.*) durante la creación del PJ.

En términos de juego, son ataques realizados con un arma natural que causa +10% **Degradación** y tienen **Efectividad** 1. A Nivel 3 hacen un 10% de **Degradación** adicional y a Nivel 5 su **Efectividad** pasa a ser 3.

Atmoquinesis

¿Atmo-qué?

- **Efecto pasivo:** Creas pequeñas alteraciones del clima a tu alrededor según tu estado de ánimo.
- **Efecto activo:** Alteras el clima de forma peligrosa en un radio de 10m² por **Nivel de Poder** a tu alrededor. Si usas el clima para hacer daño, cuenta como un arma con +10% **Degradación** y **Efectividad** 2.

Cambio de forma

Eres capaz de convertirte en cosas inanimadas con este **Poder**, pero no en personas o animales. Las cosas que elijas tienen un tamaño adecuado respecto a tu altura.

- **Efecto pasivo:** Memorizas tantas formas como **Nivel de Poder** en las que puedes convertir tu cuerpo o tus extremidades.
- **Efecto activo:** Transformas partes de tu cuerpo (o todo él) en otra cosa a tu elección durante tantos minutos como **Nivel de Poder**. Dichos cambios pueden provocar que obtengas un arma, una armadura, etc.; todo según criterio del Dillei.



Campo de anulación

Todo es cuántico, ¿eh?

- **Efecto pasivo:** Provocas -1 a cualquier **Poder** que sea utilizado contra ti.
- **Efecto activo:** Creas un campo cuántico que absorbe toda la energía de los **Poderes** en un radio de 50m² por **Nivel de Poder**. A efectos de reglas, provocas una penalización igual a tu **Nivel de Poder** a todos los **Poderes** de los individuos a tu alrededor.

Campo de detención

- **Efecto pasivo:** Tu reloj de pulsera nunca se quedará sin pilas.
- **Efecto activo:** Durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder** paralizas el tiempo en un radio de 5m² a tu alrededor. Desaparece el efecto de tu poder si realizas hostilidades contra un objetivo.

Campo de fuerza

- **Efecto pasivo:** Generas un pequeño campo energético en tu cuerpo que te da -5% a **Degradación de Salud** por sufrir daño.
- **Efecto activo:** Creas un campo de fuerza con forma de domo a tu alrededor que detiene cualquier tipo de ataque, proyectil o explosión hasta un máximo de 50% * **Nivel de Poder** durante 2d10 segundos. Absorbe un impacto por cada **Nivel de Poder**.

Control de efigies

Entendemos como efigie un muñeco, una estatua o un objeto inanimado que cobra vida (una muñeca hinchable, por ejemplo). Decide con el **Dillei** qué capacidades tienen: por lo general podrán pelear, realizar tareas sencillas, moverse, etc.

Tienen **Salud** 0,5 (75%) y atacan con +1% **Degradación**.

El ataque de las muñecas hinchables!

- **Efecto pasivo:** Manipulas una única efigie a tu voluntad, sin causar daño directo. El resto de tus efigies permanecerán en estado latente.
- **Efecto activo:** Activas durante una **Escena** tantas efigies como **Nivel de Poder** +1.

¿Y esta marcha?
¿Podéis dejar de llenar de mierda el manual, cojones?
Parece un escroto, putos guarros!

Curación

¡No puede tener más **Salud** que su máximo, tramposos de mierda!

- **Efecto pasivo:** Ninguno.
- **Efecto activo:** Toca a un objetivo y realiza la tirada de **Poder**. Si sacas al menos un 10, le restauras 1 de **Salud**. Con un 18+, recobras tanta **Salud** como **Nivel de Poder**. No puedes curarte a ti mismo, es lo que hay.

Elasticidad

Imagínate foliar con alguien así...

- **Efecto pasivo:** -10% a la **Degradación de Salud** al sufrir daño.
- **Efecto activo:** Estiras tu cuerpo o extremidades hasta límites insospechables: hasta 10m por **Nivel de Poder**. Si te usas como arma, causas +10% **Degradación**. A Nivel 3, puedes alterar tu aspecto para parecerte a otra persona durante una **Escena**.

Glosolalia

¡Siempre pensando con la polla!
¡Qué puto ascoáis!

- **Efecto pasivo:** Aprendes tantos idiomas adicionales como **Nivel de Poder**.
- **Efecto activo:** Si encuentras un texto o escuchas un dialecto que no conoces, realiza una prueba de **Frialdad** o **Razón** (según considere el **Dillei**) y adquirirás el conocimiento de dicho idioma durante tantas horas como **Nivel de Poder**.

Inmortalidad

¿Qué pasa si te cortan el cerebro?

- **Efecto pasivo:** Cuando se degrada por completo tu **Salud**, te recuperas hasta el segmento **Atroz** en 1d10 días. Cada **Nivel de Poder** reduce en 1 los días de espera (mínimo 1); a Nivel 5, te recuperas en la siguiente **Escena**. Aumentas en 1 el segmento de **Salud** recuperado por cada **Nivel de Poder** por encima del 1.
- **Efecto activo:** Ninguno. Joder, se usa solo, ¿qué más quieres?

Invisibilidad

- **Efecto pasivo:** En situaciones de estrés cómico, tu cuerpo se vuelve invisible pero tú ropa no.
- **Efecto activo:** Te vuelves completamente invisible (ropa incluida) durante tantos minutos como **Nivel de Poder**. Si atacas a alguien o sufres daño mientras está activo, debes realizar una tirada d100: si sacas **Nivel de Poder** * 10 o menos, no pierdes el efecto.

¡Otro que ha dejado la puta piba encima del papel, me cago en Dios!

Modificación de tamaño

El **Tamaño** normal de un notas es 0, el **Tamaño** de un perro grande (husky, pitbull, etc.) es -1 y el de un perro patada (chihuahua, yorkshire, etc.) es -2. Vamos, que con este **Poder** te haces más grande o más pequeño.

- **Efecto pasivo:** Mantienes tu **Tamaño** actual si la trama lo necesita.
- **Efecto activo:** +1 o -1 (a elección del PJ) **Tamaño** durante una **Escena**.

Multiplificación

Este sensual poder te permite crear duplicados de ti mismo, que piensan (poco, seguro) y actúan como tú. Cada copia tiene **Salud** 1 (50%) y ataca con lo mismo que tú (+0%).

- **Efecto pasivo:** Puedes intercambiar el cuerpo principal con otra de tus copias, que pasa a ser el cuerpo principal.
- **Efecto activo:** Creas tantas copias de ti como **Nivel de Poder**, que tienen una esperanza de vida de 1 **Escena**. No puedes tener más copias activas que tu **Nivel de Poder**, bribón.

Persuasión

- **Efecto pasivo:** +1 a las pruebas de **Chulería** o **Labia** que requieran convencer a alguien de algo.
- **Efecto activo:** Realiza una prueba de **Chulería**, **Labia** o **Razón** (según considere el **Dillei**). Si no lo haces **¡De puta madre!**, recordarán que les has obligado a hacer algo. Con un éxito, lo hará sin rechistar ni causarte problemas.

Portales

- **Efecto pasivo:** Eres capaz de detectar líneas ley (*¿qué?*) y portales de realidad permanentes. Lo que sea que signifique eso.
- **Efecto activo:** Creas un portal, del tamaño de una puerta común, entre dos puntos durante 1d10 **Turnos**. Pueden estar separados entre sí un máximo de 100m por **Nivel de Poder**.



Vórtice fatal

O en otras palabras: brasas que te pasas

Peores que ellos, vamos no me jolán...

Tu culo

Regeneración

Para activar este **Poder** debes realizar una tirada de activación, aunque solo te afecte a ti. Es lo que tiene ser un poder muy pajas.

- **Efecto pasivo:** Recuperas 1 de **Salud** al finalizar cada **Escena** si has sido dañado (hasta tu máximo).
- **Efecto activo:** Si lo haces *¡De puta madre!* recuperas tanta **Salud** como **Nivel de Poder**. Si lo haces *Por el bigote de una gamba*, recuperas 1 de **Salud**; mientras que si la cagas no te regeneras pero tampoco consumes **Energía**.

Robo de identidad

Pues esto vale para pescar el palo sin que nadie se de cuenta... ¡qué guapo!

- **Efecto pasivo:** Puedes alterar tus rasgos faciales o corporales de manera sutil para enmascarar tu apariencia. No pueden ser cambios demasiado evidentes.
- **Efecto activo:** Conviertes, durante una **Escena**, todo tu cuerpo (o varias partes, a tu elección) en otra criatura orgánica. Puedes elegir un animal, otra persona o una mezcla de las dos.

La calidad de tu **Robo de identidad** depende del **Nivel de Poder**: a partir de Nivel 3 eres capaz de generar tejidos, aparatos electrónicos y demás enseres de tu transformación; sin embargo, son una imitación no funcional.

Tienes que conocer a quien le robas la cara, no te vale haberlo visto en una fotografía o un vídeo.

Sensor

Elige qué quieres detectar (durante la creación del PJ) al usar este poder: **Aumentados**, mentiras, hombres, cobre, ingenuos, semen, etc.

- **Efecto pasivo:** Sientes, de forma sutil, si hay algo de lo que detectas cerca. Pero tienes que concentrarte para encontrarlo activamente.
- **Efectivo activo:** Detectas el concepto seleccionado de **Sensor** en un radio de 1km² por **Nivel de Poder**. El **Dillei** te puede provocar un -2 si lo que sea que estés buscando se está escondiendo activamente; si fallas, sabrás que ha fallado tu **Poder**.

¡Sentir cocaína! ¡COOOO-CAAA-INA!



A veces me presinto si estoy corrigiendo algo serio o a veces no me paro de un adolescente gracioso...

Súper-Atributo

Este **Poder** te permite tener un **Atributo** la hostia de bueno. No es que seas superdotado, es que tus capacidades aumentan hasta ser sobrenaturales.

- **Efecto pasivo:** +1 al **Atributo** seleccionado. Puedes superar incluso el límite de +5, campeón.
- **Efectivo activo:** +1 por **Nivel de Poder** al **Atributo** seleccionado durante una **Escena**. No se acumula con el **Efecto pasivo**.

Súperfuerza

¿Se te ha olvidado hacer piernas? XD

- **Efecto pasivo:** Estás muy mazado. Puedes lograr proezas de fuerza increíble sin despeinarte. Cuando atacas con tus manos desnudas o tu cuerpo causas +10% **Degradación**.
- **Efecto activo:** Superas tu límite forzado, obteniendo un +1 por **Nivel de Poder** para lograr acciones inhumanas como levantar un camión cisterna y arrojarlo como si fuese de poliespán o reventar una plancha de acero reforzado con titanio.

El **Dillei** te puede dar bonificaciones si lo considera necesario. Si golpeas a alguien se te puede exigir una tirada de **Poder** y aplicar ciertas consecuencias, como gente partida por la mitad o transformada en pudding contra la pared.

Súpersalto

- **Efecto pasivo:** Tus extremidades inferiores se han vuelto fantásticas. No recibes daño por caer desde grandes alturas.
- **Efecto activo:** Pegas un gigantesco e inhumano salto hasta **Nivel de Poder** * 10m, que puede ser horizontal o vertical.

Súpersentido

Elige uno de los cinco sentidos cuando obtengas este **Poder**.

- **Efecto pasivo:** Tienes un +1 a cualquier tirada 2d10 relacionada con el sentido.
- **Efecto activo:** Obtienes una bonificación igual al **Nivel de Poder** (no acumulable con el **Efecto pasivo**) para una tirada 2d10 relacionada con el sentido.

Menos mal que la originalidad se va acabando, porque vaya suplicio...



Súpervelocidad

- **Efecto pasivo:** +1 para esquivar daño si estás consciente.
- **Efecto activo:** Te mueves a 50km/h por **Nivel de Poder** y actúas tantas veces por **Turno** como **Nivel de Poder**. Si necesitas hacer manio-
bras deberás superar una tirada de **Frialdad**. Y pobre de ti como no la saques.

Tecnopatía

El poder favorito de Johnny Techno-Skai

- **Efecto pasivo:** Puedes comprender cualquier sistema informático con sólo mirarlo.
- **Efecto activo:** Das órdenes a una máquina inteligente (según consi-
dere el **Dillei**), que te hará caso durante tantos turnos como **Nivel de Poder**. A Nivel 3, puedes transferir tu mente a una red de ordenadores, como una LAN o internet o crear una copia digital de tu personalidad. Qué guapo, ¿eh?

Telepatía

- **Efecto pasivo:** Lees los pensamientos de las personas en 1km² por **Nivel de Poder** que no estén protegiéndose contra intrusiones psíqui-
cas. Puedes insultarles o hablarles mentalmente.
- **Efecto activo:** Controlas la mente de un objetivo, alteras sus recuer-
dos o accedes a información que oculte tras superar una tirada de **Frialdad**, **Chulería** o **Razón** (según considere el **Dillei**). Afectas a tantos objetivos a la vez como **Nivel de Poder** +2.

Telequinesis

- **Efecto pasivo:** Puedes mover a voluntad pequeños objetos para hacer tareas mundanas que no requieran esfuerzo.
- **Efecto activo:** Empleas tu talento telequinético para usar objetos como armas, que causan +5% **Degradación**. A mayor **Nivel de Poder** más pesados son los objetos que podrás mover y tantos ataques harás por **Turno**.

¿Y esta súper-paja? (Cuando jugamos no era tan poderosa!)



Teletransporte

Teletransporte \Rightarrow

- **Efecto pasivo:** Puedes teletransportarte sin esfuerzo, a 4m o menos de ti, hacia una posición que puedas ver.
- **Efecto activo:** Te desintegras en el aire y te reformas hasta en un punto a 10m por **Nivel de Poder** o menos que puedas ver y no esté bloqueado por paredes, otras personas, etc.

Puedes llevar contigo tantas personas como **Nivel de Poder**, pero el espacio que elijas debe tener sitio para todos.

Transmutación

¡No pierdes en ese anime de los hermanos, copón!

- **Efecto pasivo:** Conoces automáticamente la densidad de cualquier material.
- **Efecto activo:** Conviertes tantos m^2 por **Nivel de Poder** de materia en otro material. O moldeas un material a tu gusto como si fuese plastilina, o alteras las propiedades de un material (incluido tu propio cuerpo) para que adquiriera otras.

Voz celestial / infernal

- **Efecto pasivo:** Tu tono y dicción evolucionan hasta adquirir la perfección humana. No volverás a trabarte hablando ni a balbucear, pedazo de paleta.
- **Efecto activo:** Pronuncias un discurso, cantas una canción, etc. que cala en el alma de quienes te escuchan. Obtienes una bonificación igual al **Nivel de Poder** a tus tiradas de **Chulería** (infernal) o **Labia** (celestial) que requieren que uses tu voz.

Vuelo

- **Efecto pasivo:** Puedes flotar con facilidad a tantos metros como **Nivel de Poder** del suelo.
- **Efecto activo:** Vuelas por los aires a 30km/h por **Nivel de Poder** y hasta una altura de 1km por **Nivel de Poder**. Si necesitas hacer maniobras, deberás superar una tirada de **Frialidad**, y será muy divertido si no la sacas.

Joder, munda catatada de poderes. Como alguno se queje de que no sabe qué pillar es para matarlo.

DIRIGIR EL JUEGO

Te has leído toda la mierda que hemos escrito, te has enterado del sistema y no puedes esperar a putear a tus colegas enfrentándoles a engendros surgidos de la farándula más cutre y salchichera del imaginario español. Pero hay algo que no cuadra, algo que no has pillado entre tanto texto tan mal redactado... ¿qué es **Turbotónico**?

Es normal que te lo preguntes, aunque a nosotros nos mola usar el adjetivo "**Truñotónico**". Una vez, un colega me dijo que esta idea era mezclar **Barrio Xino** con **Superhéroes Inc.** No he jugado a ninguno de los dos, pero por sus sinopsis... tendrá razón, supongo. Tampoco intentamos reinventar la rueda rolera.



Bien, ¿qué cojones es **Truñotónico**? Te damos unos ejemplos teóricos.

- » Que vayas a un hostel cutre a pasar la noche y que, por la mañana, una prostituta desdentada suplique por una tarifa de *love-hotel* a la dueña para poder ejercer. Con el notas delante.
- » El garrulismo fanático que orbita alrededor de los partidos de fútbol de la liga nacional. ¡Joder, si es que tiene el nombre de un banco!
- » El yonki que repite el MISMO recorrido todos los días por las líneas de transporte público mendigando dinero porque no encuentra trabajo y nadie se lo quiere dar. Pero lo que saca, para comer no es.
- » El olor a rancio y a cocido ancestral del que está impregnada la casa de tus padres / abuelos, que te repugna aunque no quieras admitirlo.

Asúmelo. No te gusta ir. Vas por presión familiar.

En definitiva, **Truñotónico** es la puta esencia del español. La cutreza y envidia que rezuma cada rincónapestoso de nuestra geografía ibérica. La actitud despreciable y desdeñable de los empresaurios que siguen anclados en mitad del siglo pasado. Y de eso, de esa miseria tangencial, sacaremos las aventuras para este juego de rol.

Piensa en cualquier evento de tu día a día: el larguirucho que se cuela en el metro ante la indiferencia de los vigilantes o el vecino cansino que cae bien a todo el mundo menos a ti. Lo que tienes que hacer es coger lo mundano y retorcerlo hasta volverlo diabólico, estúpido o una combinación repugnante de ambas cosas.

Imagino que ya lo tienes claro. Suelta mierda chungu por la boca, descríbeles escenas grotescas y escabrosas a la vez que ridículas e hilarantes. Déjales que hagan planes, que piensen tonterías y que se comporten como completos patanes. La narración y la descripción son los elementos más importantes de un buen **Truñotónico**, pero aquí no lo vas a encontrar mascado. Te vamos a dar trocitos de ideas y vas a tener que forjarlas. Agárrate fuerte, no te vayas a caer.

TRASFONDO DEL MUNDO

+50 en relaciones comerciales

¿De verdad importa? Lo más seguro es que sí. **Turbotónico** empezó siendo un juego gamberro, inspirado en películas y series cutres (ver **Filmografía**, pág. 50) pero con el tiempo ha adquirido conciencia y sabor propio. Como la caca de bebé.

Estamos en la segunda década del siglo XXI: en algún punto entre el 2011 y el 2012, un equipo especial de la **NASA** interceptó un misterioso asteroide bautizado como **Zarerranu**. Según el informe, la superficie de ese trozo de roca sideral estaba cubierta por unos extraños cristales azules. Mientras los astronautas lo exploraban, el jefe de la expedición se volvió majara y lanzó un misil nuclear a la superficie. **Zarerranu** se fue a tomar por el culo y el tipo fue encerrado en un psiquiátrico en cuanto pisó la **Tierra**.



Pero sus colegas, que deberían haber sido desintegrados por la onda expansiva, pudieron sobrevivir. Uno de ellos desarrolló los superpoderes más típicos de la ficción y los utilizó para regresar y plantar cara al hijoputa que los abandonó en la órbita terrestre. Desde entonces, pequeños cristales azules han caído sobre la superficie del planeta, otorgando poderes extraños a aquellos con los que se cruzan. Y la **NASA**, o el **FBI** o cualquier agencia gubernamental norteamericana que te salga de los cojones, desarrolló un suero sintético que imita los efectos de esas piedras azules. Esto es el **Turbotónico**.

¡Coño, esto es grasa de pollo!
¡Que no comáis cuando estáis escribiendo, hostial!

Podríamos acabar aquí, pero sabemos que la estupidez humana no tiene límites. A medida que el secreto de los tónicos se iba extendiendo por el mundo, las organizaciones criminales, la policía y cualquier kinki que andaba por ahí empezaron a mostrar interés. Así es como salieron a la luz los **Aumentados**, tipos con superpoderes como en las películas de **Hollywood** pero más peligrosos que un gremlin en el **Aquópolis**.

Y la sociedad empezó a odiar a estos individuos superpoderosos y superabsurdos. Los gobiernos intentaron legislar, la policía intentó poner soluciones y la gente de a pie seguía votando a los partidos políticos de derechas. No es que cambiase mucho la cosa, lo que ocurriría es que cada vez era más común morir aplastado por la acción mongólica de un **Aumentado**.



Lugares interesantes

» **Teapot Dome**: Una ciudad norteamericana ubicada en la **Cosa Oeste**, a un par de horas de **San Francisco**. Fue una de las primeras en verse afectada por yonkis **Aumentados** y el tráfico de tónicos.

» **Alcantarilla**: Una ciudad española ubicada en la región de **Murcia**, España. La empresa **Aproventel** usó a varios ciudadanos para probar el **Turbotónico**, y por ello ha adquirido el título no oficial de "*la meca de los Aumentados*".

» **Santander**: Esta ciudad del norte de España, capital de **Cantabria** e infestada de turistas, fue elegida para construir la primera escuela oficial de **Aumentados**. Como uno se puede esperar, la cosa no salió demasiado bien.

» **República de Turbinia**: Una isla artificial levantada en el **Mar Mediterráneo**, a unos 200km de la **Isla de Menorca**. Creada por un **Aumentado** para ser la nación oficial, se ha terminado convirtiendo en una prisión al aire libre.

Hay más pero nos los guardamos para el Manual del Jugador.

ORGANIZACIONES CHUNGAS

¿Qué te pensabas, que la aparición de un puto mineral alienígena que da superpoderes no iba a provocar que sociedades secretas intentasen liarla y hacerse con todo? Pues claro que sí. Ahora te describimos unas cuantas agrupaciones repletas de hijoputas que pueden servir como antagonistas, colegas o elementos de fondo para tus partidas.

» **Equipo Colisión Inminente:** También conocido como **ICT** por sus siglas en yanki, este es un grupo de militares norteamericanos entrenados para acabar con Aumentados de la forma más gore y efectiva posible. Una panda de cabrones asesinos amparados por su gobierno, vamos.

» **Los Tolarios:** Una banda de descerebrados murcianos que luchan por la independencia total de su región, creyendo ideas absurdas e incoherentes.

» **Unidad España Segura:** Un grupo supremacista español fundado por un ex agente de la **Guardia Civil** después de que su hijo, un adolescente alcohólico y porrero, fuese descuartizado por un **Aumentado**. Buscan purgar **España** de esos repugnantes tipos con poderes.

» **El Brazo Púrpura:** De esta organización no se sabe una puta mierda, salvo que es un grupo selecto de **Aumentados** que viajan por el mundo buscando elegidos. Y eso no puede significar algo bueno.

» **Blue Dynamics:** Después de las cagadas monumentales de **Teapot Dome** y **Alcantarilla**, el gobierno de los **Estados Unidos** fundó varias empresas privadas para controlar a los **Aumentados**. Esta en concreto se encarga de diseñar aparatos y medicamentos para mantener a raya los superpoderes.



Una de las diversiones más sanas de Unidad España Segura: manifestarse.

DEFENSA CONTRA los AUMENTADOS

Armamento especializado

Cuando los **Estados Unidos** desarrollaron el **Suero Crítico** también pensaron en como enfrentarse a **Aumentados**. Son como ese tipo millonario que tiene colegas súper poderosos y esconde un plan para matar a cada uno de ellos, ¿qué te pensabas?

Bueno, que la policía y otras fuerzas de seguridad suele contar con equipo diseñado específicamente para neutralizar gilipollas con poderes. No es muy común ya que cuesta un ojo de la cara fabricar cada aparatito pero se espera que, al menos, cada comisaría cuente con uno de estos maravillosos trastos.

» **Cañón de impulsos:** Incómoda arma pesada que dispara pulsos cuánticos. Al transeúnte ocasional no le hace nada, pero provoca mareos y vómitos a los **Aumentados**.

» **Esposas de Anulaxetina:** Son unas esposas normales, salvo por su coloración rosácea. Quien entre en contacto con el metal no podrá usar **Poderes**.

» **Implantes mensuales:** Fabricados por **Blue Dynamics**, son unas movidas de plástico que se colocan bajo la piel de la mano y anulan los **Poderes** del paciente mientras los lleve puestos.

» **Radar de poderes:** Un GPS que registra la ubicación (exacta a 100m) de cualquier oleada de poder. Suele fallar bastante.



Prisiones de Anulaxetina

Seamos sinceros, la mayoría de habitantes de este mundo podrido son lo más incompetente que te puedas echar a la cara. Esta civilización aún no se ha ido a la mierda ya que, por suerte, hay algunos que sí hacen su trabajo.

Las prisiones para **Aumentados** están recubiertas de campos y paredes de **Anulaxetina**, un componente químico que algún científico avisado hizo para evitar que un tipo con poderes masacrara a la población. Aunque ya hayan pasado (es lo que tiene curar en vez de prevenir), los cristos de **Teapot Dome** y de **Alcantarilla** promovieron la creación de diversas prisiones especializadas.

Los motivos para encerrar a un **Aumentado** suelen ser variados y la mayoría de las veces injustificados. Cualquier hijoputa capaz de lanzar rayos por los ojos no suele durar mucho en la calle liándola: o le pegan un tiro en la jeta o le terminan metiendo en una de estas instalaciones carcelarias.

Un **Aumentado** que pase un mes expuesto a la **Anulaxetina** pierde 1 Nivel de uno de sus poderes (elegido al azar como le dé la gana al **Dillei**) de forma temporal. En cuanto pierde todos sus **Poderes**, vuelve a ser una persona normal. Si es que antes lo era, claro.

Si se le pone en libertad tendrá un 20% cada mes de recuperar sus **Poderes**, probablemente tras experimentar alucinaciones lisérgicas y otras movidas chunguísimas. Tú como **Dillei** tienes que tener en cuenta que los planes de defensa y contención contra **Aumentados** no llevan mucho tiempo en funcionamiento y que esto puede cambiar.

Una de las prisiones de **Aumentados** más famosa del mundo de **Turbotónico** es el **Bastión**, una instalación enorme de pelotas ubicada en la provincia de **Madrid**, en los antiguos terrenos conocidos como la **Cañada Real**. Aquí se alojan de por vida unos 300 cabrones peligrosos e hijos de puta como ellos solos.

MARCAS DE TURBOTÓNICO

Como en la vida real, en el mundo misterioso de **Turbotónico** hay varias marcas y empresas que se han hecho un hueco en la sociedad. La gente las consume o las utiliza sin importarle demasiado su origen o su significado.

Alimentación



- » **Tuco Cola**: Un refresco de cola famoso por su producción en una fábrica de **Lorca**. La famosa bebida que empieza por Co es una cosa limitada a los **Estados Unidos**.
- » **Toro Rojo**: Bebida energética de fabricación sevillana que ha tomado el logotipo del toro de **Osborne** y lo ha pintado rojo con el **Gimp**. Sabe igual de mal que el original, ¡pero es español!
- » **Enerji gücü**: Supuesto tónico energético procedente de **Azerbaiyán** que ha durado menos en el mercado que un caramelo en la puerta de un colegio. En secreto es el compuesto **Turborizante**, que proporciona poderes permanentes.

Establecimientos

» **Ornito Queen:** Una cadena de comida rápida que ha experimentado un auge súbito tras su llegada desde **Australia**. Sus menús de hamburguesas y patatas fritas hechas con mango han triunfado en toda **España**.

» **GunkFour:** Cadena de grandes almacenes especializada en vender desde alimentos a electrodomésticos. Su director afirma que provienen de **Francia**, aunque por su aspecto y acento, todo indica que vienen de algún país asiático.

Internet

» **Friendbook:** Una red social programada por la **NSA** con el fin de que subas tus fotos y comentes tus próximos delitos para que te puedan detener mejor. ¡Ah, y viene con propaganda gratis del *Partido Republicano*!

» **LegBook:** Tras la caída de **Tuenti** como el gigante español de las redes sociales, unos informáticos de la **Universidad de Oviedo** crearon para enseñar fotos de sus piernas y sus sesiones de running. La fama les explotó en la cara y ahora es la red más famosa de toda **España**.

» **Trolo:** Un buscador web que almacena tus datos y se los entrega al gobierno español para ver qué tipo de porno te gusta y qué talla de calzoncillos tienes. Se encarga también de mapear con su camión de **TroloMaps**.

» **OurTubes:** Nuestros tubos es una red social para compartir vídeos de payasadas de origen onubense. Una copia descarada de cierta plataforma de vídeos, la juventud cañí prefiere utilizar **OurTubes** en lugar del resto de opciones más... internacionales.

» **Kiwikipedia:** Es ese lugar al que acude todo el mundo para consultar sus dudas y a culturizarse un poco. Nótese, también, que es el lugar al que todo estudiante acude para sacar toda la información posible; y con un riguroso Ctrl+C y Ctrl+V tienen el aprobado asegurado. Parece ser que es de origen neozelandés por la imponente presencia de un kiwi en todas las páginas.

» **Pwitch:** Plataforma de streaming online de dudosa calidad en la que un montón de niños rata y *attention whores* exponen sus vergüenzas para ganar un par de visualizaciones más.

pa ke kieres saber eso? ¡jaja salvados

Pocas hostias te has llevado en la vida, me cago en mi madre...

SUSTANCIAS ILEGALES

Raro es el PJ que en algún momento de su existencia no se ha metido un tiro de cocaína o un chute de caballo. En cualquier estrato social, las drogas hacen acto de presencia jodiendo el cuerpo, la mente y la economía.

Una droga tiene efecto durante 1 **Escena**. Después, el PJ debe hacer una prueba de **Frialdad** o **Razón** (decide el **Dillei**): con menos de 17, debe realizar una **Degradación de Ánimo**. Si la caga, pues pasará a tener sudores fríos y su **Ánimo** se degradará automáticamente. Si mezclas dos tipos de drogas, el **Dillei** decide qué efecto es el que experimentas.

Después tendrá un día o dos de paranoias hasta que, o bien se le pase el efecto, o se vuelva a drogar. Estas cosas no suceden si se toma una dosis cada día, pero aquí viene lo jodido. Por cada 7 días de consumo, el PJ tiene un 50% de volverse un yonki de dicha sustancia. Si aún así sigue abusando, sumará un 10% más a cada prueba semanal, hasta pasarse de vueltas completamente. Recuerda que esto sólo pasa si caga la tirada.

Mono y sobredosis

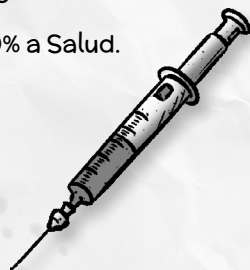
Un PJ enganchado a una droga concreta requerirá 1d10 -4 dosis (mínimo 1) cada día o perderá 1 de **Razón** (acumulativo) hasta que se drogue como el puto drogadicto que es. El que llegue a -6 de **Razón** se vuelve majara, le da una pálida o casca el huevo de inmediato.

Además, si un PJ se toma tantas dosis de droga como su **Frialdad** (sin modificar, mínimo 2) en una **Escena**, su **Salud** se degrada automáticamente y después debe realizar otra **Degradación de Salud**. Si no la supera, se muere por sobredosis. Saluda a Heath Ledger, gilipollas.

Drogas duras

Aquí reglamos los efectos de cara a lo que pase en el juego; no seas mamón y te pongas a drogarte para subir tu **Chulería** ficticia, gilimemo. El precio de esta mierda lo tienes en la sección de **Equipo** (pág. 14).

- » **Cocaína**: +1 Frialdad y Chulería, -1 Maña y Razón. -20% a Salud.
- » **Heroína**: +1 Salud y Ánimo (temporal).
- » **Speed**: +2 Chulería. -20% a Salud.
- » **Ketamina**: Alucinaciones chungas. Estás indefenso.
- » **Cannabis**: +1 Labia y Razón, -1 Frialdad y Chulería. +1 Ánimo (temporal).
- » **Éxtasis**: +1 Chulería y Labia. +2 Ánimo (temporal).



¡Esto es muy ofensivo!

Pueste jodet!

No conozco a un notos que dice que cuf en más!

Tónicos

En el mundo de **Turbotónico**, la peña adquiere sus poderes al consumir drogas sintéticas. No causan adicción por sí solas, aunque ciertos mafiosos mezquinos las mezclan con cocaína o speed para que sean más adictivas.

» **Turbotónico**: La original. Se inyecta. Si el usuario no tiene **Poderes**, desbloquea 1 **Poder**. Si tiene, obtiene +2 a todos sus **Poderes**. Dura 1d10 x 10 minutos o una **Escena**.

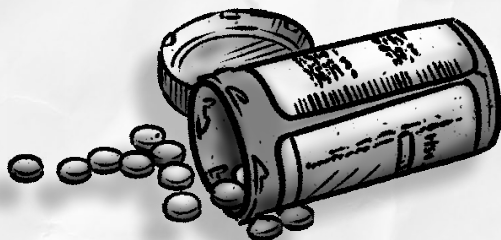
» **Turboracetol**: Un derivado sintético de baja calidad. Es una pirula. Si el usuario no tiene **Poderes**, funciona como el **Turbotónico** pero dura 1/4, más o menos. Si tiene, recupera 1 de **Energía**.

» **Turborizante**: Una versión mejor. Se bebe, suele ser una bebida energética. Si el usuario no tiene **Poderes**, le causa una diarrea explosiva durante 1d10 días y al recuperarse, desarrolla 1 **Poder**. Si ya tiene, sus **Poderes** se descontrolan durante 1d10 horas. Lo más probable es que, como **Dillei**, le putees pero bien.

Otras mierdas menos chungas

Joder, ha quedado serio de la hostia lo de las drogas. Venga, va, no seamos tan chungos que no queremos causar traumas. Si no te mola usar sustancias de la vida real por el motivo que sea, no te alarmes, chiqui. Aquí te damos una serie de opciones más alegres -que no *family friendly*- para que pongas en tus aventuras truñotoniquiles. No tienen ningún efecto adverso ni provocan el mono, así que son la puta hostia para jugar los domingos con tus cuñados y tus suegros.

Cada elemento tiene una única dosis: si se consume o usa ya no hay más. Aunque sea un bote de colonia o de champú. El precio de una dosis se puede calcular muy fácilmente: saca el último recibo del supermercado o consulta los movimientos de tu tarjeta. Pilla la anteúltima cosa que hayas comprado y lo multiplicas por dos. Ahí tienes su precio en **Pesetas**.



» **Botiquín de la mutua:** Una caja de plástico llena de vendas, esparadrapo y cuatro mierdas más. Supuestamente, si alguien con dos dedos de frente usa esto en alguien herido, le permite recuperar 1 de **Salud**. Pero a ver quién es el simpático que cumple este requisito.

» **Colonia mosqueante:** Una frasco sin etiqueta ni nada, más cutre que un pantalón de pana. Si vacías el contenido sobre ti, harás que todo el que huela el pestazo esté cabreadísimo con el mundo durante una **Escena**. Vamos, como el tipo de *Un día de furia*. Después se preguntarán qué cojones ha pasado y más te vale no estar cerca.

» **Gel de resurrección:** ¿Perdona? El papel dice que, si te duchas con esta mierda (*tienes que limpiarte bien el ojete*), tendrás una vida extra. O sea, que si cascás el huevo te levantarás a la **Escena** siguiendo como si tuvieses el **Poder de Resurrección** a Nivel 5.

» **Pirula de calambres:** No se sabe quién leches ha elaborado esto, pero es una pirula que provoca que lances chispazos aleatorios (50% por **Turno**) a la peña que tienes alrededor durante 1 **Escena**. Si algún infeliz se lleva un calambre, sufre un ataque +5%. ¡Cuidado por dónde vas, manguirrián!

» **Pirula de chiquitez:** Reduce en 1 tu **Tamaño** durante 1 **Escena**, hasta un límite de -3. Ten en cuenta que eres más pequeño pero conservas tus capacidades físicas. Puedes tomar varias para ser más pequeñín aún.

» **Pirula de flotación:** Esta divertida pastilla con alas te permite disfrutar del **Poder de Vuelo** a Nivel 1 durante 1 **Escena**. De verdad, tiene alas. Como las compresas. Si tomas varias, acumulas **Nivel de Poder** hasta llegar a 3.

» **Pirula gigantizadora:** Aumenta en 1 tu **Tamaño** durante 1 **Escena**, hasta un límite de +3. Ten en cuenta que eres más grande pero conservas tus capacidades físicas. Puedes tomar varias para poder besar las *Torres Kyo*. O no.

» **Pirula musculosa:** Obtienes los beneficios del **Poder de Súperfuerza** a Nivel 1 durante 1 **Escena**. Esto no son esteroides, son unas píldoras con músculos. Van al gym, sí. Si tomas varias, acumulas **Nivel de Poder** hasta llegar a 3.

» **Pirula pétrea:** ¡A mi no me la pegas, esto es un guijarro y no una pastilla! ¿En serio? Si te tomas esta... mierda obtienes los beneficios del **Poder de Armadura** a Nivel 1 durante 1 **Escena**. Sí, tu piel se convertirá en una costra de piedra y barro. Si tomas varias, acumulas **Nivel de Poder** hasta llegar a 3.

» **Pirula de tréboles:** Te permite repetir la próxima tirada que hagas si el resultado es una puta mierda. Solo una vez por **Sesión**, sinvergüenza.

YONKIS E HIJOPUTAS

Como todo manual de rol tiene que tener un bestiario y **Turbotónico** parece ser eso, aquí tienes una lista de cabrones para lanzárselos a tus jugadores si no se te ocurre nada mejor.

Como usar la tabla: Tira 3d10 y suma los resultados. Después, compara el número final con la tabla y voilá. O elige a quién te salga del culo.

Asumimos que con su nombre y ataques es suficiente para que te hagas una idea de qué cojones son; esperamos no equivocarnos. Además, ten en cuenta lo siguiente, fenómeno.

- » Si se pone en compromiso el **Recurso** de un PNJ, se degrada su **Salud** y ya. No te compliques.
- » La **Chunguedad** (CH) es un valor que cuantifica lo chungo que es el mamarracho en cuestión y su orden de actuación en las **Movidas**.
- » Como son mierdecillas cualesquiera, olvídate de la **Efectividad** y esas cosas. Si un PNJ es chungo de verdad, hazle una hoja de PJ y trátalo como tal.

HABILIDADES ESPECIALES

Les puedes dar alguna habilidad chula, como que la **Amenaza vírica incorpórea** sea inmune a las armas pero no a los chistes malos o que el **Techno-Franco** solo sea capaz de dañar a individuos con una ideología política concreta.

Trata a estos adversarios como elementos más de la trama en lugar de fichas con un montón de información y tácticas. Cada cual va a atacar a los PJ si se ponen tontos o si su vida depende de ello, así que lo que tienes que hacer es describir lo que ocurre con salero y gracia. Que lo demás surja a medida que os descojonáis o lloráis, troncos.



#	Mamarracho	CH	Salud	Ataque
3	Engendro illuminati	10	2 (33%)	3x Retweet +10%
4	Elemental de esperma	9	1 (50%)	4x Asco +20%
5	Amenaza vírica incorpórea	8	1 (50%)	Gas +23%
6	Profesional del dolor	8	2 (33%)	3x Látigo +13%
7	Pavo podrido y reanimado	7	1 (50%)	Picotazo +10%
8	Antidisturbios	6	3 (25%)	Porra +17%
9	Asesino a sueldo	6	1 (50%)	Escopeta +30%
10	Ninja moderno y ridículo	5	1 (50%)	3x Navaja
11	Punkarra encuerado	4	2 (33%)	Pinchos y cadenas +3%
12	Feligresa insatisfecha	4	1 (50%)	Dildo discreto +7%
13	Barrigón maloliente	3	3 (25%)	2x Manotazos
14	Encocado corporativo	2	2 (33%)	2x Mandíbula +3%
15	Hincha espídico	2	1 (50%)	Bate +5%
16	Borracho de mierda	1	2 (33%)	Puños, vasos
17	Yonkarra del ensanche	1	1 (50%)	Navaja
18	Chuloputas	1	1 (50%)	Nudillos +5%
19	Turista éticamente superior	2	2 (33%)	Palo de selfie
20	Policía normal	3	1 (50%)	Porra +10%
21	Gorila de discoteca	3	2 (33%)	Músculos +15%
22	Mafioso del metal	4	1 (50%)	2x Machete +10%
23	Psicópata mazado	5	2 (33%)	Barra de hierro +10%
24	Zumbada de las rebajas	5	1 (50%)	2x Chillidos +5%
25	Ladrón de chalets	6	2 (33%)	2x Palanca +10%
26	Mutante deforme	7	2 (33%)	3x Tentáculo +6%
27	Dolsado ferpecto	7	3 (25%)	2x Fusil +25%
28	Meconio, el demonio fecal	8	4 (20%)	Golpe +10%
29	Comando spetsnaz	9	2 (33%)	3x Puños +13%
30	Techno-Franco	10	4 (20%)	Cañón iónico +20%

FILMOGRAFÍA

Esta es una lista, nada exhaustiva, de toda la ficción audiovisual que puedes utilizar para empaparte de la esencia truñotoniquil.

PELÍCULAS

- » **Gnomo Cop** (1990)
- » **Makinavaja, el último choriso** (1992)
- » **Historias de la puta mili** (1994)
- » **Torrente** (1998) *(Y todas las secuelas! ¡V ámos a hacernos unas pajillas!*
- » **Mistery Men** (1999)
- » **South Park: Bigger, longer, uncut** (1999)
- » **Zombies Party** (2004)
- » **The Spirit** (2008)
- » **Kick Ass: Listo para machacar** (2010) y **Kick Ass 2: Con un par** (2013)
- » **WolfCop** (2014) y **Another WolfCop** (2017)
- » **Deadpool** (2016) y **Deadpool 2** (2018)

SERIES DE TV

- » **Vaca y pollo** (1995)
- » **South Park** (1996)
- » **Agallas, el perro cobarde** (1999)
- » **Mega Bebés** (1999)
- » **Aquí no hay quien viva** (2003)
- » **Los Serrano** (2003)
- » **Metalocalipsis** (2006)
- » **La que se avecina** (2007)
- » **Misfits** (2009)
- » **Mr. Pickles** (2013)
- » **Rick y Morty** (2013)
- » **Bojack Horseman** (2014)
- » **The Tick** (2017)



Con estas dos te pasas un huevo de lipster...

YOUTUBE

En el momento de publicar este manual, estas series se pueden encontrar en **YouTube** sin mayor problema. Quizás en el futuro esté más jodido...

- » **Dani, el hombre sin sombra** (2007)
- » **Malviviendo** (2008)
- » **Solocomedia** (2011)
- » **El Flaman** (2013)
- » **Pantomima Full** (2016)

Esto son mocas? ¡Troncos!

VIDEOJUEGOS

- » **Borderlands** (2009)
- » **Hotline Miami** (2012)
- » **South Park: The Stick of Truth** (2014)
- » **South Park Fractured but Whole** (2017)
- » **Streets of Rogue** (2017)

Piensa seriamente en estas viñetas... ¡Piensa!

CÓMICS

- » **Makinavaja** (Ivá, 1986)
- » **Historias de la puta mili** (Ivá, 1986)
- » **The Boys** (Ennis-Roberston, 2006)
- » **Crossed** (Ennis-Burrows, 2008)
- » **Más allá de lo absurdo** (Juan Jesús Torres, 2017)



TURBOCACCIO

Esta aventura vale para iniciar hasta a tu abuela en el mundo de **Turbotónico**. Se empieza siendo un ciudadano cualquiera y se acaba siendo un **Aumentado** de tres al cuarto, pero oye, no todo el mundo tiene poderes y tú, ahora, sí.



INTRODUCCIÓN RECTA

Los PJ son una panda de yonkis muertos de hambre que aguantan el día fumando chustas de papeleras, comiendo menús de 1€ del **Ornito Queen** y dando la brasa a los incautos que pasean por el parque. No importa la localización, puede ser cualquier ciudad que se te ocurra. Un buen día se encuentran en la basura un cuadro simpático: como viven en una mierda de piso hecho un puto cristo, añadir un elemento decorativo al salón les parece la mejor idea del mundo.

El cuadro es curioso porque es la obra magna de un artista italiano (al que no conoce ni Dios) que se le ocurrió un día mezclar un vial de **Trufotónico** con las pinturas plásticas y hacer un autorretrato. El resultado es un obra de arte deleznable que se asemeja a alguien, pero lo que importa son los vapores que expele, ya que tienen el mismo efecto que pegarse un chute de **Suero Crítico**. Te lo puedes imaginar: quien tenga semejante aberración artística tendrá un suministro casi infinito de **Trufotónico**.

Primera noche

Lo anterior no se te ocurra dirigirlo como si fuese parte de la partida o te tocará el típico gilipollas que joderá el cuadro o se lo meterá por el culo simplemente para mandar el gancho a la mierda. Ahora viene lo bueno: describe que la primera noche se encuentran hechos una braga. Uno de ellos tiene diarrea, el otro alucinaciones, terrores nocturnos, etc. Vamos, que un amarillo bastante jeby, hablando en papel de plata.



Cuando se levanten por la mañana tendrán sus poderes. Pásatelo teta describiendo las mongoladas que les ocurren pero no les des demasiada cancha, que ahora vienen los problemas.

Movida con los Tolarios

Los **Tolarios** son una organización criminal formada por patanes e incompetentes, que están liderados por un sociópata venido

Representación acertada del PJ medio para esta aventura.

a más con ínfulas supremacistas. Estos individuos han estado detrás del cuadro porque se han enterado de lo que está hecho. Sus intereses no son artísticos ni nada, los hijoputas quieren esnifar los vapores truñotóniques que salen de la pintura y ponerse hasta las trancas de poderes mongólicos.

El tema es que uno de estos mamones, el **Turrras** (un post-adolescente lleno de granos y cara de tontaco) ha visto como los PJ se llevaban el cuadro y ha reunido a cuatro mamones para darles el palo. Mientras tus yonkis están haciendo el subnormal en el piso, los **Tolarios** reventarán la puerta de la calle y entrarán buscando bronca con los PJ. Trata esta situación como te salga de los cojones.

El **Turrras** y sus colegas tienen **Chunguedad 1**, Salud 1 (50%) y atacan con *Puños y patadas +5%*.

MENUDO MARRÓN

Cuando reduzcan a los **Tolarios** utilizando sus nuevas y desopilantes capacidades, los PJ se preguntarán qué mierda pasa con esta peña. Puedes dejarles caer que el **Turrras** ha dicho algo a sus amigos sobre el cuadro o permitirles deducirlo por sí mismos, eso ya como veas. Si se los han cargado... a ver quién explica esos fiambres a la policía.

La cosa es que ahora saben que hay varios hijoputas buscando la mierda del cuadro. Si los **Tolarios** lo saben, seguro que cualquier otro mongolo del barrio lo sabe, así que será un problema. Los PJ tienen que decidir qué van a hacer: si deshacerse del cuadro, intentar encontrar protección, llamar a la policía (¡ja!) o cualquier otra locura que se les ocurra.

Buscar un colega por el barrio

¡Ahora es un momento cojonudo para hacer cosas!

Si son habituales de parques y meaderos varios, es normal que los PJ conozcan un camello u otro trabajador social de índole similar que les pueda echar un cable. El **Pinki** es un buscavidas de mala muerte con aspecto de heroinómano, un conocido de la cárcel local y un afable vendedor de estupefacientes baratos.

Puede tener algo de información sobre los orígenes del cuadro, pero no la va a soltar gratis. Pónselo difícil, que el **Pinki** tiene vicios muy caros y diversos. La cosa es que nadie sabe cómo ha llegado al barrio, pero además de los **Tolarios** están los **Sentritsvo** (unos chungazos de **Europa del Este**) y los **Almanacos** (simpáticos y alegres centroamericanos) queriendo hacerse con el puñetero cuadro. Un movidote que te cagas y ahora el **Pinki** sabe quién lo tiene. Menudo problema, amigo.

Deshacerse del cuadro

La obra de arte, que se llama **Turbocaccio** como la aventura (qué cosas, ¿eh?), se puede romper como si fuese un trasto más o tirarla a la basura. De todas formas, cargársela no les librará de movidas con otras bandas, pero oye, que hagan lo que quieran.

Negociar con alguna de las bandas

En algún momento se van a enterar de que hay dos agrupaciones de cabrones buscando la mierda del cuadro. Y aunque tengan poderes súper guapos, que un hijoputa te pegue un navajazo te quita las ganas de proteger lo que sea. Así que será normal si a uno de los PJ se le ocurre ir a hablar con el jefe de cualquier banda y darle el cuadro para que dejen de tocar la picha.

» El jefe de los **Sentritsvo** es **Van Ruslan**, un individuo bajito pero musculoso con cara de loco.

» El que manda en los **Almanacos** es **Kevin Giménez**, un orondo *hooligan* de origen sudamericano y voz aflautada.

» El líder de los **Tolarios** es el **Chenchi** (*Inocencio Pérez*), un tiparraco espídico, con las venas de la frente marcadas y propenso a la violencia espontánea.

Cualquier líder de banda tiene **Chunguedad 4**, **Salud 3** (25%) y ataca con una *Pipa 9mm +30%*.

La cosa está muy jodida pero tienen algo a su favor. Los poderes que han desarrollado los PJ son permanentes, mientras que el resto de pringaos tienen que depender de **Trufiotónico** o pirulas.

Darse de hostias con todo el mundo

Si conoces a tus jugadores y sabes que son unos pequeños psicópatas en secreto, que no te sea raro que decidan ir partiendo los morros a cualquier payaso con pintas chungas. Aquí debería entrar tu criterio como **Dillei** y meter a la policía o a organizaciones más competentes como el **ICT**.

Déjales que vayan por el barrio (estaría de puta madre que fuese una de las zonas chungas de la ciudad) pegando palizas y jodiendo mobiliario urbano mientras buscan pandilleros que eliminar. En algún momento la ley aparecerá y les meterá entre rejas, arrebatandoles sus preciados **Poderes** y poniendo fin a semejante masacre absurda. O peor aún, un pandillero puede desarrollar poderes más chungos y reventarles la cara.

No sé por qué esta no es la opción favorita de todo el mundo...

El FRANCÉS

Se puede dar la sorprendente casualidad de que se comporten como gente analítica y calculadora, desarrollando un plan bastante cojonudo. No les cortes la imaginación, déjales fluir.

Esto no lo sabe el **Pinki**, pero hay un tipo extravagante, de esos ricos diletantes que no saben qué hacer con su fortuna, que estará encantado de ofrecer a los PJ su ayuda para guardar el **Turbocaccio**.

Este notas responde al nombre de **Bastille Bourevoir** y es un coleccionista francés de obras macabras. Él es un **Aumentado** con la increíble capacidad de tener una impresora 3D en su ojetete. Joder, el tipo es capaz de cagarte el **David** de **Miguel Ángel** y no notarías la diferencia. Aunque sus heces toman formas y tamaños completamente anormales, acaban desintegrándose con el tiempo.

Va siempre acompañado de 2 *Gorila de discotecas* (que son sus guardaespaldas) y él es considerado un **Psicópata mazado**.

Bastille contactará con los PJ al día o dos de haber sido atacados por los **Tolarios**. Si no se han comportado como psicópatas matando pandilleros, el francés les ofrecerá una suma prohibitiva de pesetas a cambio del puñetero cuadro. Si dan una buena impresión (esa tirada de **Labia** ahí todo guapa) es posible que les quiera contratar como guardaespaldas. Imagínate, los perdedores que comenzaron la aventura siendo unos matados del parque ahora se han vuelto unos asalariados de un coleccionista de arte francés. ¡Qué puta locura!

FINALIZAR TODO ESTO

Piensa en alguna película de **Tarantino** que acabe demasiado mal. ¿Lo tienes? De puta madre, pues eso es el final de esta aventura. En algún momento la localización del **Turbocaccio** llegará a oídos de gente más chunga que los patanes que babean por el cuadro a lo largo y ancho del barrio. Agentes de organizaciones secretas, mafias peligrosas de verdad y un largo etcétera.

Si por casualidad han logrado presentarse a **Bastille** y se han convertido en sus guardaespaldas, ponles ahí una secuencia de acción guapa. Coches blindados y negros persiguiéndoles a toda leche por la ciudad, mientras pegan tiros y se sienten héroes. ¡Ja!



TURBOPOTE

Zurullurriaga es una idílica pequeña población del extrarradio montañoso en algún lugar de **Euskadi** muy verde y bonito. Aquí el desarrollo industrial y el folklore tradicional se dan la mano, con un bonito casco antiguo lleno de pequeños bares y unas afueras, muy céntricas dado el tamaño de la población, de bloques de edificios de poca altura pero urbanitas.

Nuestro grupo de PJ podrían estar en **Zurullurriaga** porque:

- » Son natales de la pequeña localidad.
- » Vienen cada viernes de la ciudad como *bilboratas* a gozar del precio y la gastronomía locales del pintxopote.
- » Es un grupo mucho más anárquico, que han elegido éste lugar como destino de una despedida de solteros. O fin de semana canalla de amistades. Lo que quieren es pillarse una buena cogorza en la casa rural de la localidad y salir a gastar todos los cartuchos con la juventud local y los cortos de txakolí.

PRELUDIO

¿Cómo podemos convertir un viernes de pintxopote normal en una aventura turbotónica de crápulas y parias con súper poderes?

Para empezar, necesitamos saber si nuestros PJ ya tienen poderes o los van a desarrollar empezada la aventura. Yo, ingenioso hidalgo de ésta partida rolera, imaginé mejor la segunda opción pero puedes cambiarlo a tu gusto, eres Dios, y puedes explicar a la “party” cómo han obtenido poderes en los días previos al comienzo de nuestro pintxopote.

Respecto a la segunda opción, que los PJ consigan poderes una vez empezada la partida se explica más adelante.



Una postal de Zurullurriaga
para alertar su visita.

LOS BARETOS

El casco viejo de **Zurullurriaga** tiene una docena de bares y euskotabernas que sirven especialidades y pintxos como por ejemplo:

- » El euskokebab de **Alí** con su dürum especial.
- » El **Jai Alai** con su pintxo de espárragos y bacon rebozado.
- » El **Andresito** con su pintxo de champis.
- » El **Tío Aitor** con su pintxo de secreto de cerdo con alegría riojana.
- » El **Trasgu** con su pintxo de txaka y gula.
- » Las tapitas y arepitas de **Jesús Winslow**, exóticas arepas de un vecino bolivariano.

Todos los viernes se llena de lugareños, turistas de ciudad y visitantes de otros pueblos para disfrutar del pintxopote: corto y pintxo 2 PTAS.

Resulta que los champis del **Andresito** están contaminados de una sustancia cósmica desconocida por la ciencia actual, pero cuyo principio activo en algunas otras partes del mundo ha sido bautizado como **Turbotónico**. Una sustancia voluble, metamórfica, de posible origen alienígena o sintético, que suele reaccionar de formas caprichosas una vez entra en el sistema nervioso humano, dotando al paciente de extraños dones, mal llamados súper poderes.

EL MOVÍDOTE

Desde hace unas semanas algunos lugareños ya han experimentado estos cambios como si fuesen los de la pubertad. Pero en vez de vello facial y en otros pliegues dérmicos, aumento de la nuez o secreciones espontáneas resulta que es gigantismo de algunos miembros o apéndices anatómicos, súper fuerza, súper resistencia, súper flexibilidad, miradas penetrantes (rayos gamma o láser) y otras maravillas del pastiche mutante.

El momento adecuado en el que los PJ descubran que algo en ellos ha cambiado, tras una buena ronda hostelera de viernes noche, podría ser:

- » Uno de ellos trata de ligar con el ciudadano o ciudadana equivocados. El celoso o celosa de turno comienza una bronca que se va de madre al, de repente, descubrir los PJ sus nuevos dones de forma involuntaria.

» La aparición estelar de una bruja sobrevolando el casco antiguo y, ante la incredulidad de los presentes, algún desastre comience a afectar a los PJ, como una estampida de gente por las estrechas calles de bares.

Puestos en evidencia los poderes de los PJ, la gente presente encenderá hogueras y levantará azadas contra ellos.

“¡Hijos de una bruja! ¡Drogadictos!”

“¡Yonkis! ¡Mutantes!”

Los PJ se verán empujados a descubrir por qué les pasa esto, limpiar su nombre y dar un motivo para que el agente **Ochando** no los intente llevar al calabozo hasta que llegue el lunes el teniente **Ondarribia**, de la **Ertzaintza**. Quizás algún PJ sea apresado y el grupo tenga que trabajar en una fuga.

Los autóctonos

Algunos de los habitantes de **Zurullurriaga** que ya experimentan, públicamente o en privado, sus nuevas habilidades.

Gorka Tejerino IX

Pelotari que en sólo un mes se ha colocado en el ranking mundial, ha desarrollado una súper fuerza única en brazos y manos. Le mete unos pelotazos que revienta el frontón si se pasa.

Este tipejo tiene **Chunguedad** 5, **Salud** 4 (20%) y ataca dos veces con su *Brazaco* +15%.

Ainhua Tzakartegui

Es la directora del instituto. Ha desarrollado unos misteriosos dones que incluyen el vuelo, el camuflaje camaleónico y el control del fuego espontáneo. Ha estado practicando y algunos lugareños ahora cuchichean que vuelve a haber brujas, o *sorginak*, en el bosque y en las cuevas de **Txurrikipandi**.

Esta tipa tiene **Chunguedad** 4, **Salud** 2 (33%) y ataca tres veces con su *Brujería fogosa* +5%.

Gorka y **Ainhua** mantienen una relación en secreto. Ambos conocen los poderes del otro.

Eneko

El antiguo camarero del **Bar Andresito**, ha desarrollado una mutación licantrópica. Habita en el monte de **Txikilipandi** convertido en un hombre lobo asalvado y voraz.

Este individuo tiene **Chunguedad 7, Salud 5 (17%)** y ataca cuatro veces con sus *Garras voraces +10%*.

Agente Ochando

De la **Basoko**, la forestal vasca. Es la ley local, el sheriff y ha desarrollado una hiper velocidad que de momento mantiene en secreto.

Este señor tiene **Chunguedad 5, Salud 3 (25%)** y ataca cinco veces con sus *Porra reglamentaria +3%*.

Jona el "Gafudo"

El camello local, pitxu de melocotón y manzana, *euskolabel*, barato y poderoso para aguantar una noche de pintxopote hasta el amanecer entre mistelas y txakolies. Ha desarrollado el poder de atravesar construcciones sólidas y el cambio de metabolismo, pudiendo convertirse en un gordo cabrón de 300 kilos o en un gnomo de jardín a su antojo.

Este notas tiene **Chunguedad 2, Salud 2 (33%)** y ataca una vez con su *Navaja +5%*.

Puede que logren empatizar o todo lo contrario: enemistarse con algunos de los **Aumentados** de **Zurullurriaga** en su misma situación. Podrían contactar con **Gorka** en un juego mañanero de pelota, encontrarse con **Eneko** si inspeccionan los bosques, charlar con el "**Gafudo**" si algún PJ gusta de química ilegal...

En fin **Dillei**, teje y menaje a tu antojo, y lo que los jugadores te dejen con sus impredecibles ideas y decisiones.



El ser bosque llo
de euskolientropo.

TODO EL MEOLLO

Los lugareños han rescatado dos leyendas folclóricas para dar explicación a extraños fenómenos acontecidos los últimos días:

- » El trasgu **Tuku Tuku**, un espíritu feérico del bosque, que asalta a los impuros y pecadores y los sodomiza en la arboleda.
- » Las *sorginak* de **Txikilipandi**, una vieja leyenda de un grupo de brujas con escoba y verrugas en la punta de la nariz que roban bebés y los cocinan en una marmita.

Pistas y despistes

El bar de **Andresito** tiene en la puerta el cartel de *Se necesita camarero/a*. Puede ser un buen inicio de investigación. Puede que los PJ se enteren de algún rumor, como que, por ejemplo, el anterior camarero y ayudante, **Eneko**, ha desaparecido. Hace unas semanas fue a recoger boletus para los pintxos en el monte y no ha vuelto. La población cree que el trasgu **Tuku Tuku** lo estará sodomizando.

El agente **Ochando** gusta de importunar e interrogar a los forasteros, a lo Clint Eastwood, para sondear si puede sacar alguna pista de los sucesos raros del pueblo y, a la vez, sin darse cuenta, soltar alguna pista.

En los medios de comunicación local, prensa, radio y TV, se ha hablado de un fenómeno luminoso en la noche hace unas semanas. La mayoría de los aldeanos lo relacionan con las *sorginak* y el folklore, pero hay un periodista local, **Iker Frigenti**, que tiene un blog de misterio y parapsicología, que investiga el fenómeno. Había estado usando el laboratorio del instituto con permiso de la directora, **Ainhoa**, para examinar un extraño pelaje que ha encontrado en la corteza de algunos árboles de **Txikilipandi**. Está convencido de que está detrás del *Bigfoot* euskera o de una visita alienígena, pero sin llegar a obtener resultados. La directora cortó de golpe la relación con él hace unos días y está muy intrigado. El pelo pertenece a **Eneko** el licántropo.

Los hosteleros locales están muy enfadados con el **Andresito** porque sus champis están disminuyendo la clientela del resto de pintxos del pintxopote. Empezarán a cogerle envidia y puede que haya saboteadores que traten de robarle la receta del pintxo o incluso arruinar su bar con sabotajes de la bombona de butano de la plancha y con plagas intencionadas de ratones o cucarachas.

El almacén del **Andresito**, siempre bajo llave, guarda una nevera con cestas de champis y botellas con un aliño de ingredientes secretos para rehogarlos en la plancha y darles el sabor exacto. Entre los champis puede aparecer algún extraño resto, similar a una babosa morada fosforita, que se retuerce como una oruga en sal.

Muy raro, no parece un animal o insecto normal, quizás alguien pudiese examinarlo mejor con el equipo adecuado (es un resto de **Amatxu**, que quedó pegado al tallo de una seta).

La verdad

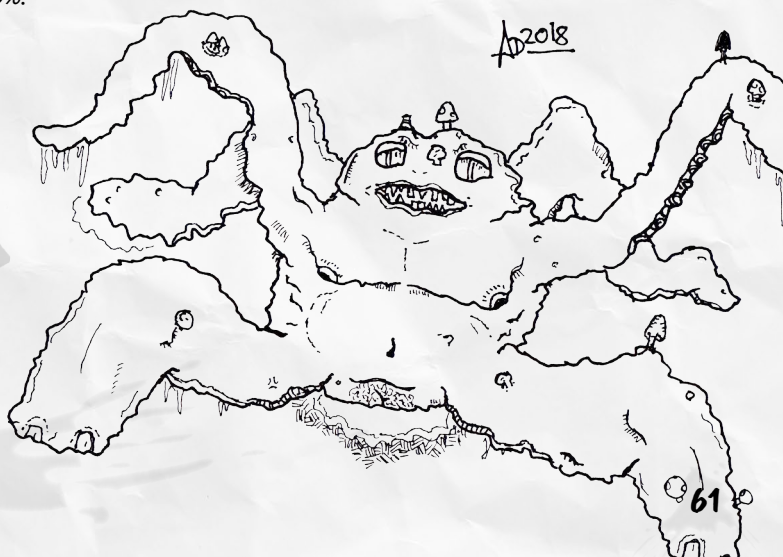
Respecto a los champis, nadie sabe que algunos ciudadanos están desarrollando esas “mejoras” por culpa del sabroso pintxo que, una vez ingerido, varía su tiempo de reacción según la persona desde algo instantáneo a una incubación de varios días.

Realmente, los champis crecen sobre la resbaladiza piel de **Amatxu**, la madre de **Andresito**, que vive en un caserío de las afueras, en el monte. La **Amatxu**, que solía salir a por boletus al monte, se encontró una noche una piedra brillante en un surco junto a algunos árboles derribados. No se le ocurrió otra cosa que llevársela al caserío, y ese pedrolo cósmico la irradió convirtiéndola en una deformidad tentacular rolliza e ignota de cuya piel comenzaron a brotar los deliciosos hongos de los pintxos.

Andresito no ha querido avisar a las autoridades porque no quiere cerrar el bar y los champis están deliciosos, incluso la gente viene desde **Burgos** para probarlos cada viernes. Y, además, porque ese monstruo asqueroso y devorahombres es su mamá.

La **Amatxu** tiene **Chunguedad 8**, **Salud 6** (10%) y ataca tres veces con sus **Micotentáculos +15%**.

Esta es la Amatxu. No podíamos haber sido más asquerosos, cojones. ¡Joder qué puto asco!



GRÁFICOS E IMÁGENES

Turbotónico no podría tener un aspecto tan BRUTAL sin la participación de las siguientes personas y recursos visuales.

VIÑETAS

Todas ellas obra de **Juan Jesús Sánchez**.

- » **Bolsas** (30/06/2017): Págs. 6, 13, 19 y 24
- » **Agencia paranormal** (27/12/2017): Págs. 22, 34, 36, 40 y 59
- » **Truñotónico** (05/11/2018): Págs. 23, 25, 30, 33, 38, 41 y 48
- » **Muerte Fatal Mortal**: Portada, Págs. 9, 14 a 18, 25, 26, 50, 51, 52, 55 y 56

DECORACIONES

- » Fondo portada (muro ladrillo) por **Rawpixel.com** de *Freepik.com*
- » Textura de papel para las viñetas por **Juan José Ferrer**.
- » Fondo de página por **@aopsan** de *Freepik.com*
- » Manchas de tinta por **@Kjpargeter** de *Freepik.com*
- » Manchas de café y flechas por *Freepik.com*
- » Círculos de tinta por **@Omelapics** de *Freepik.com*

DIBUJOS

- » Libro (p. 3), dados (p. 7), balas (p. 13), colilla (p. 29), lata (p. 39), esposas (p. 42), bebida (p. 43), jeringuilla (p. 45), pastillas (p. 46) y cuadro (p. 52) por **Juan Jesús Sánchez**.
- » Amatxu mutante (p. 61) por **Adrián Diego**.

FUENTES

- » **Texto general** (esto que estás leyendo): McLaren - *Google Fonts*
- » **Títulos**: Sedgwick Ave Display - *Google Fonts*
- » **Subtítulos**: Caveat Brush - *Google Fonts*
- » **Texto fichas de personaje**: Canted Comic - *DaFont*
- » **Texto Parent Advisory Content**: Scratched Letters - *DaFont*
- » **Texto graffitis y comentarios**: Gunny ReWritten - *DaFont*

¡Tienes que dibujarte!

TURBOTÓNICO

Pon aquí mierdas sobre ti...

Nombre: _____

Ocupación: _____

Arquetipo: _____

Desarrollo



Potra



5 ptos Desarrollo = 1 Aumento

☐ Frialdad



☐ Chulería



☐ Mafía



☐ Labia



☐ Razón



Salud



Ánimo



Energía



Habilidades

Podere



Mierdas y cacharros



Marca aquí tu Atributo guay

Escribe aquí lo que entre. Sé breve, sinvergüenza.

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN DE LOS PODERES

¡NO TIENES FUTURO, Y LO SABES!

PERO ESO NO VA A DETENERTE, ¿VERDAD?
¡CLARO QUE NO, CAMPEÓN!

¿HAS SOÑADO ALGUNA VEZ CON TENER **SUPERPODERES**? ¿LOS
REGLAMENTOS DE ROL QUE ENCUENTRAS EN EL MERCADO ESTÁN
LLENO DE **FARRAGOSAS REGLAS** Y TÉRMINOS QUE NO ENTIENDES?

¡NO HAY PROBLEMA, **MANGURRIÁN!** EN ESTAS PÁGINAS ENCONTRARÁS
UN REGLAMENTO SENCILLO PARA SER ESE HEROICO COCAINÓMANO
QUE SIEMPRE HAS QUERIDO SER.

¡NO HACE FALTA DISTINGUIR OCIO DEL DEBER CON **TURBOTÓNICO!**

ESTO ES UN **JUEGO DE ROL** PARA GENTE QUE SABE LO QUE QUIERE,
QUE NO SE ASUSTA AL ENCONTRAR TEXTO MAL REDACTADO NI RE-
GLAS TAN AMBIGUAS.

¡CUIDADO! HACE FALTA ESTÓMAGO PARA AGUANTAR TANTO
CHASCARRILLO DE INSTITUTO.

PERO SI SUPERAS TODOS ESOS PREJUICIOS Y TE DEJAS LLEVAR POR
LA ESENCIA TRUÑOTONIKUIL, **DISFRUTARÁS** COMO UN MONO EN UNA
BÓVEDA DE PLÁTANOS.

¿A QUÉ ESPERAS? ¡TÓMATE TU TRUÑOTÓNICO Y SUMÉRGETE EN EL
UNIVERSO MÁS ABSURDO, RIDÍCULO, REPUGNANTE Y CAÑÍ
DE LA ESFERA ROLERA!