

GUÍA DEL JUGADOR - I:

CAMORRILLA

E INDEPENDIENTES



UNA GUÍA PARA FANPIRO:
EL JUEGO DE ROL NARRATIVO Y PUNKDEPRIMENTE

GUÍA DEL JUGADOR-I: CAMORRILLA E INDEPENDIENTES

Introducción

A veces desciendo hasta el tercer nivel de mi guarida en los sótanos del Edificio Sputnik Corporation en busca de evasión.

Allí encuentro clásicos prohibidos como Final Fantasy, Blade Runner, La Fuga de Logan, Akira, The Warriors, Ghost in the Shell o Matrix, y pequeños vicios personales como esos peplums postnucleares nacidos a la estela de Mad Max, del tipo Fuga del Bronx o Bronx: Lucha Final...

Cada vez que desconecto el módem, activo las alarmas, preparo las palomitas de maíz en el microondas, descuelgo el holófono y disfruto de la ficción del cine, me doy cuenta de que ninguno de esos futuros son tan terribles como el que nos ha tocado vivir...

Vivo en la ciudad de Barnacity, antes conocida como Barcelona, capital del Reino de Dick. Corre el año 2010 y Europa sufre la represión del tirano Alejo I, un déspota demente que ha conquistado y oprimido impunemente a la población desde hace más de una década.

Alejo es un Fenicius, un Vendedor Inmortal: aumenta su longevidad con cada venta que cierra. Lleva entre nosotros más tiempo del que nadie pueda recordar. Ahora, su objetivo consiste en aburrir a la humanidad, sumirla en el tedio y la monotonía.

Creemos que lo hace porque la imaginación, la creatividad y la improvisación son tan fuertes en algunos seres humanos (y no tan humanos) que podrían poner en peligro su régimen dictatorial.

De hecho, la Tierra es uno de los pocos planetas que resiste a toda clase de invasiones extraterrestres o que reacciona globalmente contra los líderes megalomaniacos con ansias de dominación mundial. Siempre aparece algún espontáneo, algún temerario, con ideas para echar al traste todo tipo de planes de conquista: ataques a gran escala, ultracuerpos, multiformes, virus, cyborgs, entes energéticos, visionarios inspirados por ídolos hitlerianos, stalinistas o napoleónicos...

Esta es la lucha que mantenemos en la actualidad, en dos frentes, contra un psicópata que, tras autoproclamarse Papa, ha prohibido todas las expresiones de ocio y ordena a sus tropas Fanhunters y Macutes que capturen y/o ejecuten a cualquiera que se declare lector de cómics o libros de ciencia-ficción y fantasía, otaku, consolero, internauta, disc-jockey, melómano, cinéfilo, rolero...

Sí, dos frentes. Me explico. Abí fuera, en las calles de Barnacity y en otras ciudades europeas, La Resistencia mantiene una lucha sin cuartel contra las tropas de Alejo I. Utilizando conocimientos adquiridos durante años de subcultura, todo tipo de fans se oponen a la dictadura con pocos medios pero mucha creatividad. Os sonarán nombres como Ridli Scott, Don Depresor, Konstantin, Belit, Morsa y otros míticos guerrilleros que forman la penúltima línea de defensa de la humanidad.

Nosotros, los fanpiros, somos la última línea de defensa, el segundo frente...

Creados a partir de un virus que deja al bichito microscópico de Estallido al nivel de simples polvos pica-pica, desarrollado por el Doctor Barrabás Maguila y en un principio destinado a barrer a los fans de la faz de la Tierra, se ha dado vida por error a un nuevo paso en la evolución de los FANS.

Los fanpiros nos dividimos en clubes, a veces enfrentados, padecemos distintas "enfermedades" según nuestro origen, vivimos de formas distintas, nos escondemos de un mundo que hemos jurado defender (siempre queda bien poner algo así) y, aunque no sea del dominio público, somos más numerosos de lo que la gente cree y nuestras actividades afectan (y mucho) a la guerra que se ha declarado abí fuera.

Somos fans en estado puro.

Pasad, pues, la página y entrad en un siniestro documento que pretende darnos a conocer un poco más al mundo exterior, para que no nos temáis cuando unamos nuestras fuerzas contra el Papado, para que sepáis qué terreno pisáis si decidís entrar en nuestra selecta comunidad (o si sois obligados a hacerlo).

Hay un mundo que defender abí arriba.

Están prohibiendo, quemando, destruyendo, censurando, borrando del disco duro y requisando nuestro sustento, nuestro "alimento".

Vivimos en el peor futuro jamás filmado...

Conocednos...

Ayudadnos...

Simon Lebon
Fanpiro Filmtrue

Bienvenido de nuevo al mundo de **Fanpiro: el Juego de Rol Narrativo y Punkdeprimente**. Acabas de comprar la primera Guía del Jugador y suponemos que estarás ansioso por desentrañar sus secretos, pero deja que te orientemos un poco antes.

Si eres un novato en esto de los juegos de rol, puede que no sepas qué es lo que quiere decir "guía del jugador": simplemente se trata de unas cuantas reglas y posibilidades adicionales que ofrecemos a los jugadores para dar más profundidad y vida a sus personajes. Nada de lo que hay en este libro es imprescindible para jugar a **Fanpiro**: para eso

basta con tener a mano un ejemplar del libro básico (a la venta en las tiendas especializadas, es el de la alcachofa en la portada), unas cuantas fotocopias de la ficha de FJ y un par de dados de diez caras. La **Pantalla Caótica del Narrador** tampoco es imprescindible, pero si la compras nos harás un favor a todos. Muchas gracias.

Bueno, a lo que íbamos: el libro que tienes en las manos ofrece al jugador de **Fanpiro** la posibilidad de crear personajes más variados y con nuevos poderes y características, de forma que sus amigos, compañeros de juego y vecinos se sientan corroídos por la envidia y se compren también un ejemplar. Cuando todos tengan uno, sacaremos la segunda Guía del Jugador (ésta sí que farda, con el Sabadete y todo) y vuelta a empezar. Como puedes deducir, estamos aquí por dinero: si sólo quisiéramos divertirnos, dejaríamos el provechoso negocio del rol y traficariamos con droga.

Lo primero que vas a ver en este suplemento es un capítulo dedicado a las artes marciales (no tiene pérdida: es el que empieza diciendo "Capítulo Uno: Artes Marciales"), donde explicamos con todo lujo de detalles cómo hacer pupa a tu enemigo de forma sofisticada y definitiva, pero sin que por ello se pierda el contacto personal tan importante en las relaciones humanas. No sólo describimos varios golpes y técnicas, sino que también podrás encontrar detalles sobre diversas artes marciales: algunas son auténticas y otras han brotado de nuestras enfermizas y acomplexadas mentes, pero te lo pasarás bien de todas formas, sobre todo si también eres un mequetrefe resentido incapaz de matar una mosca en el mundo real. Como guinda, incluimos unas cuantas Profesiones relacionadas con las artes marciales para que tu FJ (Fanpiro Jugador) pueda montárselo de chuloputas desde el primer momento sin que tú debas calentarte la cabeza en exceso.

El segundo capítulo es cortito, pero intenso. En él podrás averiguar los secretos de los cuatro grandes clubes independientes (Arsamitas, Giallonni, Perseguidores de Teth y Robarnos) y otras tantas peñas, también independientes o asociadas de alguna forma con la Camorrilla (Fángolas, Hijas de la Afonía, Reggaedi y Sanubri). Estas descripciones de clubes y peñas funcionan igual que las del manual básico (que ya habrás comprado, ¿verdad?).

El tercer capítulo es cantidad de largo y pesado, y podríamos decirte de qué va, pero cualquiera puede deducirlo echándole una mirada al título: se llama "Nuevas Características", así que ya imaginarás que no habla de la vida sexual de los teletubis. Aquí te ofrecemos nuevas Habilidades que no sirven para nada, Beneficios y Problemas para dar una apariencia de profundidad a tu FJ (como si te interesases por algo distinto a cuántos Macutes puedes matar con una ráfaga de ametralladora), nuevas y apabullantes Disciplinas (que puedes usar para mear la oreja a los jugadores que sólo tengan el básico), y más Sendas y rituales de Trekketurgia, que sabemos que es lo que te gusta. Para llenar páginas, hemos metido también unas reglitas de peso y estatura, un par de pijotadas para FJs Gangrol y algunas explicaciones adicionales sobre cosas que explicamos mal en el manual básico y la pantalla. Lógicamente, cuando saquemos la segunda edición de **Fanpiro** la mitad de todo esto quedará obsoleto y tal, por lo que también tendrás que comprarla (o tus amiguitos se reirán de ti y nadie querrá jugar contigo).

Por cierto, no olvides ir ahorrando (es que lo de sisar al abuelito está muy feo, pero por nosotros...) para hacerte con el primer volumen de las **Crónicas Fanpíricas** (de próxima aparición) y la **Guía del Jugador II: Sabadete Salvaje**.

David Alabort

FANPIRO

Créditos

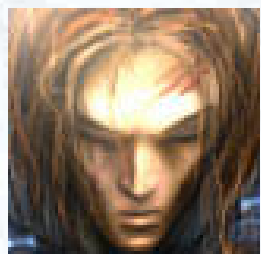
Puso letras: David Alabort.

Idem grafos: Cels Piñol.

Musa difusa: Diana Calvo.

Fusilaron la portada: Javier Pérez Calvo,
Ruth "Hadijé" Serrano.

Pintamonas Diversos: Cels Denbrough.



Photoshop King: Javier Pérez Calvo.

Le tenemos cuasi infartado: Cels Piñol.

Photoshop Queen: Ruth "Hadijé" Serrano.

No deja títere con cabeza: Diana Calvo.

Echan una mano siempre: Carlos Lacasa,

Oscar Díaz y Pablo Floriano.

Dicen que filman: Autopublish.

Dicen que imprimen: Graficinfo.



La Factoría de Ideas. C/Pico Mulhacén, 24. Pol Industrial El Alquitón. 28500
Arganda del Rey. Madrid. Teléfono: 91 870 45 85 Fax: 91 871 72 22
www.distrimagen.es e-mail: factoria@distrimagen.es

Fanhunter S.L. Avda. Sarrià 25, pral. 2ª. 08029 Barcelona.
www.fanhunter.com e-mail: fanhunter@fanhunter.com

Los derechos intelectuales de texto y contenidos del juego de rol Fanpiro,
el juego de rol narrativo y punk-deprimiente son Copyright © 2001 Fanhunter S.L.
y La Factoría de Ideas S.L. de manera conjunta.

© 2001 La Factoría de Ideas S.L. y © 2001 Fanhunter S.L.

La marca Fanpiro es una marca ® Fanhunter, S.L.

Diseños gráficos de los personajes creados por Cels Piñol.

Vampiro es una marca propiedad de White Wolf Inc.. Todos los derechos reservados.

Fanhunter es una marca propiedad de Fanhunter S.L. Todos los derechos reservados.

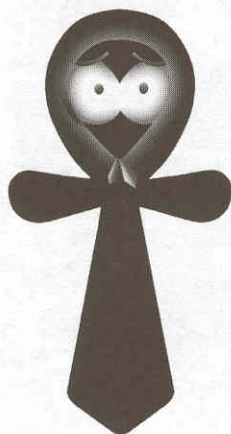


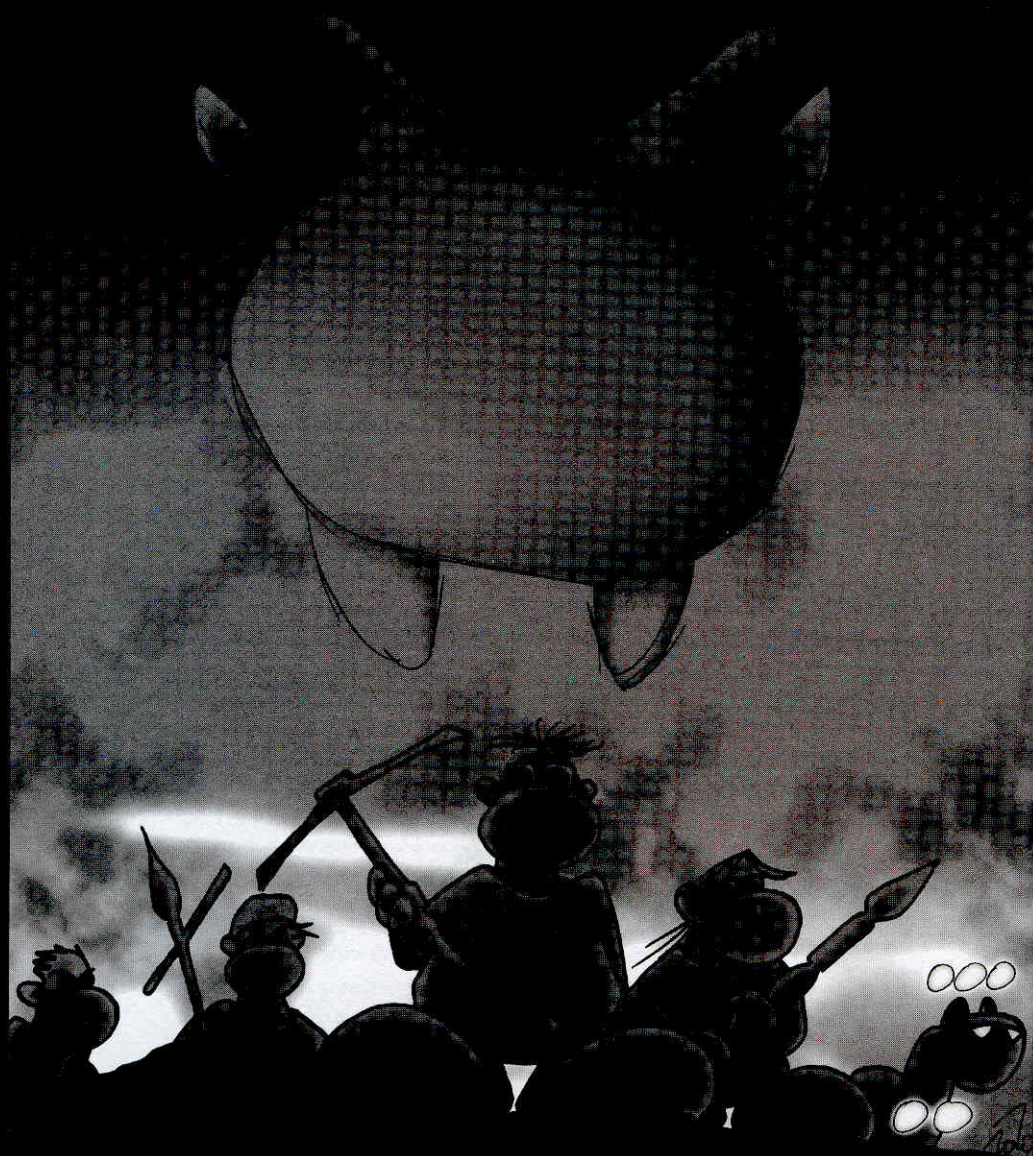


GUÍA DEL JUGADOR-I: CAMORRILLA E INDEPENDIENTES

Índice

Capítulo Uno: FAQs	7
Capítulo Dos: Reglas	11
Capítulo Tres: La Caja Roja	23
Capítulo Tres: La Caja Roja	23





CAPÍTULO UNO: ARTES MARCIALES

El mundo de **Fanpiro, el Juego de Rol Narrativo y Punkdeprimente**, es tan violento que a veces no basta con las armas normales, los golpes normales y la brutalidad normal. Hace falta un poco de brutalidad más técnica y sofisticada. Y para eso están las artes marciales. Los fanpiros que practican estos sistemas de lucha se convierten en guerreros casi invencibles en el combate cuerpo a cuerpo.

El combate sin armas

Cuando dos personajes de **Fanpiro** deciden trabar un conocimiento más íntimo con las entrañas del otro y no tienen armas a mano, deben recurrir a las Habilidades Pelea o Artes Marciales. Usen la Habilidad que usen, dispondrán de las siguientes maniobras básicas:

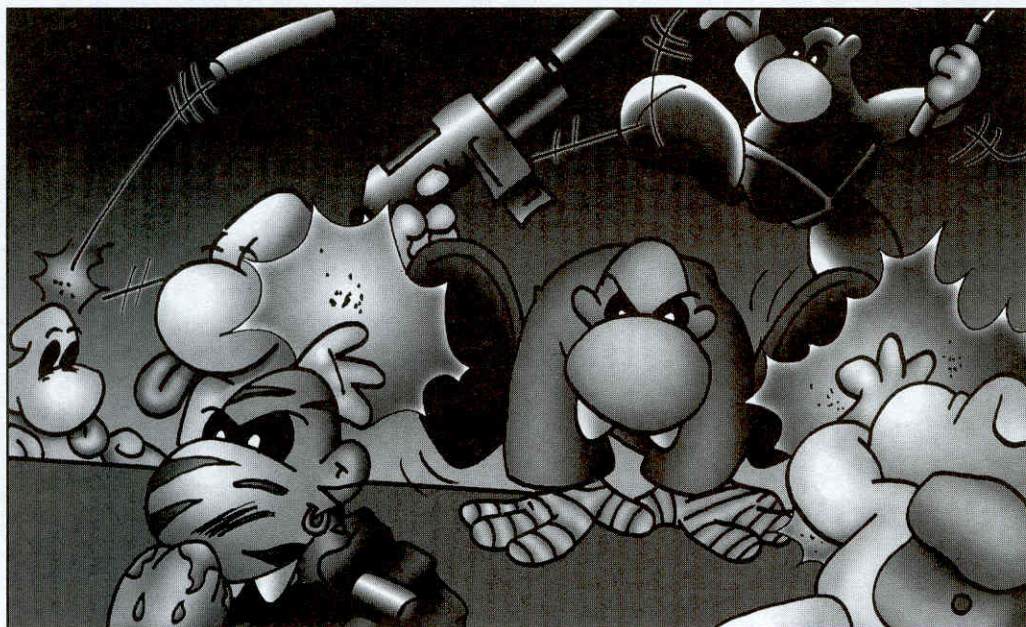
Puñetazo: Llamamos "puñetazo" a cualquier ataque realizado con las extremidades superiores (vulgo brazos). Aunque el ataque en sí puede ser efectivamente un golpe con el puño cerrado, una bofetada o un codazo, tampoco queremos complicarnos mucho la vida y lo consideramos todo "puñetazo" a efectos de reglas. Esta maniobra hace un daño igual a la puntuación en Cachas del personaje + la Ventaja obtenida en la tirada de ataque.

Patada: De manera similar al puñetazo, consideramos "patada" todo ataque realizado con una o

ambas piernas, independientemente de que sea una verdadera patada, un pisotón o un rodillazo. Esta maniobra hace un daño igual a la puntuación en Cachas del personaje + 3 + la Ventaja obtenida en la tirada de ataque. Por tanto, es más poderosa que el puñetazo, pero también más difícil, pues aplica un modificador de -1 a la tirada de ataque.

Bloqueo: Esta maniobra es de carácter defensivo, y se utiliza para detener el ataque del adversario. No hace daño, pero evita que el otro te lo haga. Por regla general, si no tienes armas sólo puedes bloquear un ataque sin armas: si usas las manos para detener la hoja de un hacha, más vale que hayas aprendido a hurgarte la nariz con los pies. Para bloquear un ataque de arma blanca con las manos desnudas, debes realizar una maniobra de bloqueo tirando Pelea o Artes Marciales con un modificador de -5.

Presa: Esta maniobra sirve para agarrar al adversario y hacer que quede (más o menos) inmovilizado. Cuando el personaje realiza con éxito un ataque de presa, su víctima sólo puede intentar liberarse una vez por asalto. Para ver si lo consigue, cada contrincante hace una tirada enfrentada de Pelea o Artes Marciales. Si vence la víctima, consigue liberarse. En caso contrario, la víctima sigue sometida a la presa y sufre un daño igual a la Ventaja de su adversario. Por su parte, el luchador que hace la presa puede liberar cuando quiera a la víctima, mantenerla inmovilizada sin que sufra daño o infligirle un daño igual a su puntuación en Cachas



cada asalto. Ninguna de estas opciones cuenta como una acción.

Ataque con garras: Si el personaje tiene garras y las usa en su maniobra, suma 1d10 al daño.

Mordisco: Por regla general, para llevar a cabo un ataque de mordisco hay que tener a la víctima inmovilizada mediante una presa. Los fanpiros pueden usar sus colmillos para infligir un daño igual a su puntuación en Cachas + la Ventaja obtenida en la tirada de ataque. Una persona normal hace daño 2 + Ventaja en sus ataques de mordisco.

Ataques por sorpresa y a traición

Cuando un personaje quiera atacar a otro de forma sucia y rastrera, deberá hacer una tirada enfrentada de Sigilo contra la Alerta de su víctima (en caso de que quiera acercarse a ella sin que se dé cuenta), o de Disimulo contra Alerta (en caso de que quiera acercarse a su objetivo como de buen rollo para ponerle luego las pilas aprovechando que se ha confiado).

Si supera la tirada enfrentada, el atacante aplicará un modificador positivo igual a su Ventaja a la primera tirada de ataque contra el adversario sorprendido. Además, el enemigo no podrá realizar ninguna acción (ofensiva ni defensiva) en ese asalto.

Habilidades de Artes Marciales

En realidad, Artes Marciales no es una sola Habilidad, sino varias. Cuando un personaje de **Fanpiro** aprende Artes Marciales, lo que hace es aprender karate, o boxeo, o ninjitsu. Es decir, aprende UN arte marcial, el que más encaja con sus gustos, sus aptitudes y su cultura. Nada impide que tu FJ sepa Kung Fu y Lucha Libre, por ejemplo, pero se trata de Habilidades distintas que aprenderá y usará por separado. Cada Habilidad de Artes Marciales tiene su propio par de Rasgos Determinantes, por lo que puede ser más o menos adecuada para el personaje.

¿Pelea o Artes Marciales?

Muchos jugadores pueden tener dudas a la hora de decidirse por una u otra Habilidad.

Pelea es una Habilidad Natural, por lo que tienes el Nivel Básico gratis. Además, es más fácil de aprender y no tiene tantas complicaciones.

Por su parte, las Artes Marciales son más versátiles, pueden adaptarse mejor a las características de tu FJ y, aunque imponen una serie de requisitos y condiciones previas para su aprendizaje,

también enseñan diversas maniobras de lo más fardón y guays para machacar con estilo al enemigo.

Maniobras Avanzadas

Al principio de este capítulo hemos descrito las distintas Maniobras Básicas de combate sin armas (puñetazo, patada, presa, bloqueo y morisco) que están al alcance de cualquier personaje, independientemente de que use Pelea o Artes Marciales.

Pero las Artes Marciales tienen la ventaja adicional de enseñar a su practicante una serie de Maniobras Avanzadas, más sofisticadas y poderosas. Estas Maniobras se aprenden por separado, pagando su coste con puntos de experiencia.

Aprendizaje de las Artes Marciales

Durante el proceso de creación del FJ, cada Nivel de Artes Marciales cuesta 5 puntos, en lugar de los 3 habituales.

El coste en puntos de experiencia también es mayor. Adquirir el Nivel Básico de una Habilidad de Artes Marciales cuesta 10 PXs. El coste de mejorar la puntuación es igual a la nueva puntuación + 3. Es decir, que si un personaje con Karate 10 quiere subir su puntuación a 11, le costará un total de 14 puntos de experiencia (la nueva puntuación + 3). Mejorar una Habilidad de Artes Marciales más allá del Nivel Óptimo tiene un coste en PXs igual al triple de la nueva puntuación.

Cuando un personaje adquiere el Nivel Básico de una Habilidad de Artes Marciales, dispone de

una cantidad de puntos igual a la suma de sus puntuaciones de Brío y Seso para elegir entre las Maniobras Avanzadas del Arte Marcial en cuestión. Los puntos no gastados en ese momento se pierden. Es posible adquirir las demás Maniobras Avanzadas pagando su coste con puntos libres o puntos de experiencia.

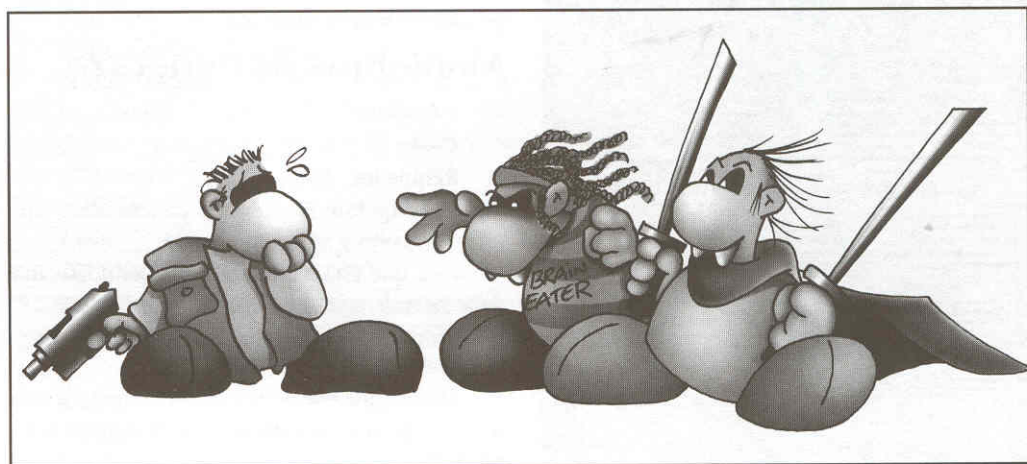
Maniobras con armas

Verás que algunas de las maniobras avanzadas que explicamos en este capítulo exigen usar una espada o algo por el estilo y tener conocimientos de la Habilidad Armas Blancas. La tirada para usar estas maniobras es de Artes Marciales, independientemente de que usen armas o no.

Empleo de las Artes Marciales

Las Habilidades de Artes Marciales funcionan como cualquier otra Habilidad de combate: el jugador dice lo que quiere que haga su personaje y tira por su puntuación en la Habilidad, aplicando los modificadores oportunos. La única diferencia es que cada Arte Marcial dispone de ataques, defensas y movimientos especiales que van más allá del típico surtido de puñetazo / patada / presa / bloqueo.

El FJ no puede usar Maniobras Avanzadas que no haya adquirido, ni tampoco puede aprender Maniobras Avanzadas de un Arte Marcial que no conozca.



Hay Maniobras Avanzadas que se repiten en más de un Arte Marcial (por ejemplo, tanto el Karate como el Kung Fu enseñan el ataque de Patada Voladora), pero adquirirlas en un Arte Marcial no significa que puedan usarse con otro. Aunque la Maniobra se repita, hay que comprarla por separado: si sólo se compra una vez, sólo podrá usarse con la puntuación en el Arte Marcial en que se haya adquirido.

Las Maniobras Avanzadas y su coste

Maniobras de Puñetazo

Codazo	3
Gancho	7
Golpe Cegador	4
Mano Espada	3
Molinete	4
Revés	2
Uppercut	6

Maniobras de Patada

Barrido	3
Barrido Múltiple	6
Patada hacia Atrás	5
Patada con Giro	7
Patada Inversa	6
Patada Larga	5
Patada Voladora	7
Rodillazo	3

Maniobras Especiales

Cabezazo	3
Embestida	3
Golpe Chi	10
Noquear	7
Torbellino	10

Maniobras de Defensa y Movimiento

Absorción	4
Bloqueo de Arma	6
Contrapresa	6
Desviar Proyectiles	6
Finta	4
Incorporarse	3
Supersalto	10
Volatín	6

Maniobras de Presa y Lanzamiento

Abrazo de Oso	4
Dislocación	6
Estrangulamiento	7

Proyección	6
Quebradora	7
Torsión	5
Maniobras con Armas	
Desarmar	6
Estocada	5
Iaido	6
Respuesta	8
Shuriken	6
Tajo	3

Maniobras avanzadas

En esta sección describimos las distintas Maniobras Avanzadas que puede adquirir un personaje practicante de las Artes Marciales. Ten presente que sólo es posible aprender las maniobras propias del Arte Marcial en cuestión.

Coste: Este apartado indica la cantidad de puntos libres o PXs que debes pagar por la Maniobra. Recuerda que cuando adquieres una Habilidad de Artes Marciales a Nivel Básico dispones de una cantidad igual a Brío + Seso para comprar Maniobras Avanzadas, y que lo que no gastes en ese momento se perderá.

Requisitos: Puede que una maniobra determinada exija ciertas condiciones para su adquisición, aparte de pagar su coste.

Descripción: Aquí explicamos en qué consiste exactamente la maniobra.

Daño/Efecto y Modificadores: En estos apartados puedes encontrar la traducción de la maniobra a las reglas del juego. En el caso de las maniobras de patada, el modificador de -1 por tratarse de patadas está ya incluido.

Maniobras de Puñetazo

• Codazo

Coste: 3.

Requisitos: Ninguno.

Descripción: El personaje da a su adversario un golpe corto y seco con el codo.

Para que esta maniobra funcione, el atacante debe estar de espaldas al defensor o al menos a su lado, no frente a frente.

Daño: Cachas + 1 + Ventaja.

Modificadores: Si el golpe se dirige a la cara del adversario, el modificador es -3 en lugar del -5 habitual.

- **Gancho**

Coste: 7.

Requisitos: Puntuación mínima de 7 en Iniciativa.

Descripción: El personaje se anticipa a la acción ofensiva de su adversario haciendo una tirada enfrentada de Artes Marciales contra la Habilidad de su contrincante. Si tiene éxito, es él quien golpea al enemigo sin consumir su acción para ese asalto (es decir, que puede pegar luego, aunque sólo podrá emplear maniobras básicas).

Para que esta maniobra funcione es necesario que el personaje gane en la tirada de Iniciativa y deje actuar primero a su enemigo.

Daño: Cachas + Ventaja.

Modificadores: Ninguno.

- **Golpe Cegador**

Coste: 4.

Requisitos: Ninguno.

Descripción: El personaje golpea en los ojos a su adversario, sin hacerle daño pero cegándole temporalmente.

Efecto: Si el ataque tiene éxito, el contrincante queda cegado durante un número de asaltos igual a la Ventaja obtenida.

Modificadores: Aunque es un ataque a los ojos, se aplica un modificador de -6 en lugar del -10 habitual.

- **Mano Espada**

Coste: 3.

Requisitos: Seso mínimo 4.

Descripción: El personaje usa el canto de la mano o la punta de los dedos para golpear a su enemigo, en vez del puño cerrado. Esto permite una mayor precisión a costa de la potencia.

Daño: Cachas + Ventaja - 1.

Modificadores: Resta 3 a los modificadores por localización de daño. Un golpe en el cuello, por ejemplo, tiene un modificador de -7, en lugar del -10 habitual.

- **Molinete**

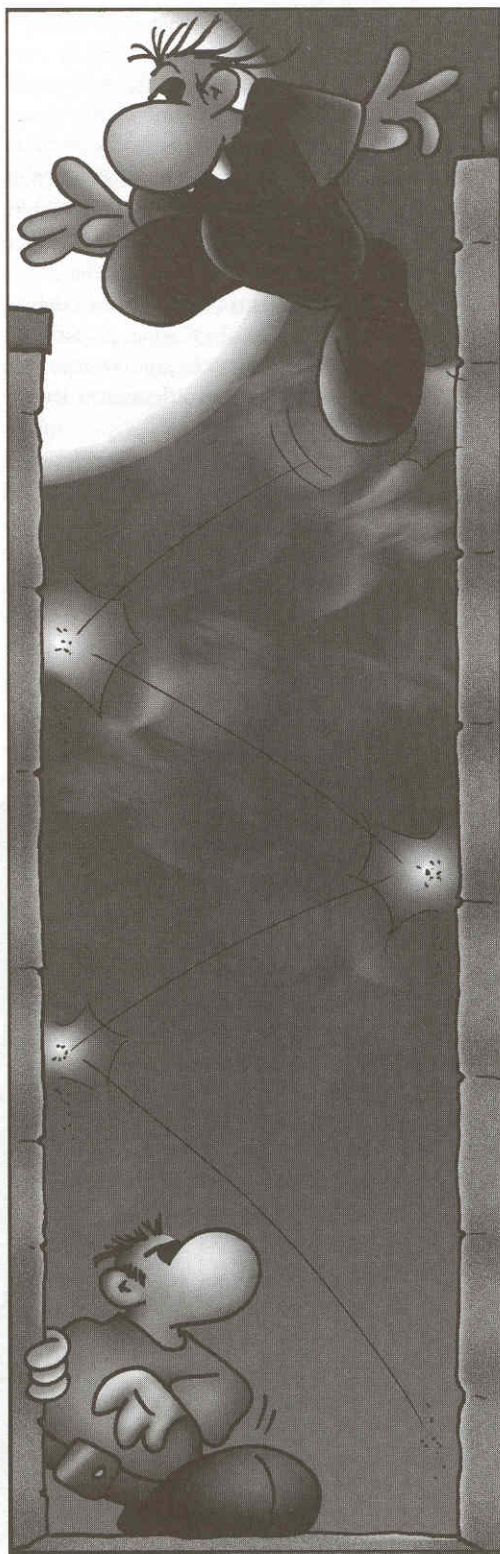
Coste: 4.

Requisitos: Ninguno.

Descripción: El personaje hace un movimiento giratorio con el puño, aumentando la potencia del golpe a costa de la precisión y la velocidad.

Daño: Cachas + Ventaja + 3.

Modificadores: Suma 1 a los modificadores por localización de daño. Además, el adversario



aplica un +1 a cualquier acción defensiva (bloqueo o esquivas) contra el golpe.

- **Revés**

Coste: 2.

Requisitos: Brío mínimo 5.

Descripción: El personaje golpea despectivamente a su adversario con el dorso de la mano, dándole un golpe que duele más en lo moral que en lo físico.

Daño: Cachas. Además, el adversario deberá superar una tirada de Brío + Cachas o gastar un punto de Coraje para no perder automáticamente la Iniciativa durante un número de asaltos igual a la Ventaja obtenida por el FJ.

Modificadores: Ninguno, pero si el FJ falla el golpe, queda con la guardia totalmente abierta y el contrario aplica un modificador de +2 a su siguiente tirada de ataque.

- **Uppercut**

Coste: 6

Requisitos: Ninguno.

Descripción: El personaje lanza un fuerte puñetazo de abajo arriba, empleando no sólo los músculos del brazo, sino también los de las pier-

nas y la espalda para conseguir una fuerza demoledora.

Daño: Cachas + Ventaja + 5.

Modificadores: El uppercut se dirige obligatoriamente a la mandíbula del oponente, por lo que se aplica el modificador habitual de -5 por la localización. Además, el oponente tiene un modificador de +1 a cualquier acción defensiva (bloqueo o esquivas) contra el golpe.

Maniobras de Patada

- **Barrido**

Coste: 3.

Requisitos: Ninguno.

Descripción: El personaje lanza una patada baja contra las piernas de su contrincante, con el objetivo de derribarle más que de hacerle daño.

Daño: El barrido inflige un daño igual a la Ventaja obtenida en la tirada de ataque (por la patada y la caída). Pero el efecto principal de esta maniobra es el de derribar al adversario: un luchador caído en el suelo aplica un modificador de -10 a todas sus acciones de combate cuerpo a cuerpo.

Modificadores: -2.



• Barrido Múltiple

Coste: 6.

Requisitos: El personaje debe conocer la Maniobra de Barrido.

Descripción: El barrido múltiple es igual que el sencillo, explicado más arriba, pero puede usarse simultáneamente contra varios oponentes. El luchador se agacha y gira sobre sí mismo con la pierna extendida, haciendo que los enemigos que le rodean caigan uno tras otro.

Daño: Igual que el barrido sencillo.

Modificadores: -2, pero el luchador debe hacer una tirada de ataque por cada enemigo, aplicando un modificador adicional de -2 a partir del segundo. Es decir, la primera tirada de ataque tiene un modificador de -2, la segunda -4, la tercera -6, y así sucesivamente. Cuando el personaje falla una de las tiradas, se considera que ese enemigo no cae y la maniobra se interrumpe.

• Patada hacia Atrás

Coste: 5.

Requisitos: Seso mínimo 5.

Descripción: El luchador lanza una fuerte patada hacia atrás, sorprendiendo a su enemigo. El golpe es como una coz, sacrificando precisión para conseguir potencia. Para dar este golpe, el atacante debe estar de espaldas a su adversario.

Daño: Cachas + Ventaja + 5.

Modificadores: Aplica un modificador de -3 a la tirada de ataque, pero el enemigo tiene -1 a cualquier acción defensiva (bloqueo o esquivas) contra el golpe.

• Patada con Giro

Coste: 7.

Requisitos: Maña mínima 6.

Descripción: El personaje levanta una pierna y gira sobre la otra, propinando una fuerte patada a su enemigo.

Daño: (Cachas x2) + Ventaja.

Modificadores: -2 a la tirada de ataque.

• Patada Inversa

Coste: 6.

Requisitos: Maña mínima 6.

Descripción: El luchador amaga una patada a la cara de su enemigo, pero pasa de largo y le golpea en la parte de atrás de la cabeza con el talón.

Daño: Cachas + Ventaja + 1.

Modificadores: Se trata de una patada en la cabeza que debería tener un modificador de -6 (-

5 por la localización y -1 por ser una patada), pero la finta supone una dificultad añadida, por lo que el modificador final es de -7. La gran ventaja de esta maniobra es que engaña al enemigo, evitando sus defensas: ignora su acción defensiva si ha consistido en bloquear un inexistente golpe en la cara.

• Patada Larga

Coste: 5.

Requisitos: Maña mínima 6.

Descripción: El luchador extiende sus piernas, separándolas al máximo para cubrir la distancia que le separa de su oponente (hasta un metro y medio).

Daño: Cachas + Ventaja + 3.

Modificadores: -2 a la tirada de ataque, pero el enemigo queda sorprendido ante un ataque desde tanta distancia y aplica un modificador de -1 a cualquier acción defensiva (bloqueo o esquivas) contra el golpe.

• Patada Voladora

Coste: 7.

Requisitos: Maña mínima 7.

Descripción: El luchador salta hacia delante, aprovechando el impulso para golpear a su enemigo en el aire.

Si lanza la patada sin tomar carrerilla, el personaje puede cubrir una distancia igual a su puntuación en Maña x20 en centímetros. Si toma carrerilla, el salto cubre una distancia en metros igual a la mitad de su puntuación en Maña.

Daño: Cachas + Ventaja + 5.

Modificadores: -2 a la tirada de ataque, pero el enemigo queda sorprendido ante un ataque desde tanta distancia y aplica un modificador de -1 a cualquier acción defensiva (bloqueo o esquivas) contra el golpe.

• Rodillazo

Coste: 3.

Requisitos: Ninguno.

Descripción: El personaje da a su adversario un golpe corto y seco con la rodilla.

Para que esta maniobra funcione, el luchador debe estar a menos de dos palmos de su adversario.

Daño: Cachas + 4 + Ventaja.

Modificadores: Si el golpe se dirige a los guillos del adversario, el modificador es -4 en lugar del -6 habitual (-5 por localización y -1 por ser una maniobra de patada). Si se dirige a las piernas, el modificador es de -2 en lugar de -4.

Maniobras Especiales

• Cabezazo

Coste: 3.

Requisitos: Brío mínimo 6.

Descripción: El luchador usa la cabeza para atacar a su adversario... literalmente. Para que esta maniobra funcione, ambos luchadores deben estar cara a cara, a menos de dos palmos de distancia.

Daño: Ventaja + 3. Si el atacante lleva casco o similar, inflige un daño adicional equivalente al FB del mismo.

Si el atacante falla el golpe (no si es bloqueado), recibe en la cabeza una cantidad de puntos de daño igual al Defecto de la tirada de ataque + 10 (por la localización en la cabeza): puede que pierda el conocimiento.

Modificadores: Este ataque se dirige siempre a la cara del enemigo (el +2 al daño por la localización está ya incluido), pero el modificador habitual de -5 pasa a ser de -3.

• Embestida

Coste: 3.

Requisitos: Ninguno.

Descripción: El personaje carga contra su adversario, golpeándole con el hombro.

Para que esta maniobra funcione, el atacante debe tomar carrerilla (al menos dos metros en línea recta) antes de chocar con el defensor.

Si el defensor consigue esquivar la embestida, el atacante deberá superar una tirada de Atletismo para no caer al suelo.

Daño: (Cachas x2) + Ventaja.

Modificadores: -2 a la tirada de ataque.

Si el defensor decide bloquear la embestida, tiene un modificador negativo a su tirada igual a la puntuación en Cachas del atacante. No hay modificadores a la tirada de esquivar.

• Golpe Chi

Coste: 10.

Requisitos: Brío mínimo 6. El personaje debe tener una puntuación mínima de 12 en su Habilidad de Artes Marciales antes de adquirir esta maniobra.

Descripción: El luchador recurre a su energía interior para aumentar la potencia de sus golpes.

Daño: El Golpe Chi se usa en combinación con cualquier maniobra de patada o puñetazo, ya sea básica o avanzada. Por cada punto de Coraje que gaste el luchador, suma 1d10 al daño infligido por su ataque.

Modificadores: Aplica los modificadores correspondientes a la maniobra combinada con el Golpe Chi.

• Noquear

Coste: 7.

Requisitos: Ninguno.

Descripción: El luchador golpea un punto particularmente sensible de la anatomía de su adversario, haciendo que pierda el conocimiento.

Daño: Esta maniobra se usa en combinación con cualquier ataque de puñetazo, patada o presa. No hace daño adicional, pero si el ataque tiene éxito, aparte de sufrir el daño correspondiente el adversario debe hacer una tirada de Brío + Cachas (con un modificador negativo igual a la Ventaja obtenida por el atacante en su tirada): si falla, pierde el conocimiento automáticamente.

Modificadores: Aplica los modificadores correspondientes a la maniobra combinada con Noquear, así como un -2 adicional a la tirada de ataque.

• Torbellino

Coste: 10.

Requisitos: Maña mínima 6. El personaje debe tener una puntuación mínima de 14 en su Habilidad de Artes Marciales antes de adquirir esta maniobra.

Descripción: El luchador recurre a su energía interior para lanzar una frenética lluvia de golpes contra su enemigo. El FJ debe gastar un punto de Coraje, pudiendo hacer hasta tres maniobras básicas de puñetazo y patada en el mismo asalto. Esta maniobra no puede emplearse más de una vez por asalto.

Daño: El de los ataques empleados.

Modificadores: El de los ataques empleados, aplicando un modificador adicional de -1 a la segunda tirada de ataque y de -2 a la tercera. Los ataques se interrumpirán cuando el personaje falle alguna de sus tiradas de ataque (ojo: cuando falle la tirada, no cuando el golpe sea esquivado o bloqueado).

Maniobras de Defensa y Movimiento

• Absorción

Coste: 4.

Requisitos: Brío + Cachas mínimo 10.

Descripción: El luchador recurre a su energía interior para sobreponerse al daño causado por el golpe de su enemigo.

Efecto: Por cada punto de Coraje que gaste, el FJ puede restar 1d10 al daño causado por el último golpe del adversario. Para que la absorción funcione, el golpe debe haber tenido lugar en ese mismo asalto o el anterior, y el personaje no debe haber realizado ninguna otra acción después de recibir el daño.

Modificadores: No hay modificadores, y la absorción tiene éxito de forma automática, pero cuenta como acción en ese asalto.

• Bloqueo de Arma

Coste: 6.

Requisitos: Brío + Maña mínimo 12. Puntuación mínima en Iniciativa 6.

Descripción: El luchador es capaz de bloquear un ataque con arma blanca usando las manos desnudas. No se trata de sujetar el brazo del atacante (eso puede hacerse con una maniobra básica de bloqueo), sino de parar el golpe (por ejemplo, deteniendo la hoja de una espada entre ambas manos o haciendo que una cadena se enrolle en la muñeca).

Efecto: El defensor que supera con su tirada de bloqueo la tirada de ataque de su adversario detiene el arma entre las manos. Si lo desea, el luchador que ha conseguido bloquear un arma puede hacer que el atacante la suelte. Para ello, debe vencer en una tirada enfrentada de su Brío + Maña contra el Brío + Cachas del atacante (aplicando un modificador positivo igual a la Ventaja en la tirada de bloqueo).

Modificadores: Aplica a la tirada de bloqueo un modificador igual a la diferencia entre las puntuaciones de Maña de los contendientes. Si el defensor es quien tiene más Maña, el modificador será positivo, y si es el atacante será negativo.

• Contrapresa

Coste: 6.

Requisitos: Maña + Seso mínimo 11. El personaje debe tener una puntuación mínima de 12 en su Habilidad de Artes Marciales antes de adquirir esta maniobra.

Descripción: El luchador puede usar esta maniobra para soltarse de la presa de su adversario y aplicarle la suya propia.

Para que esta maniobra funcione, el personaje debe estar sufriendo una presa de su enemigo.

Efecto: Si la maniobra tiene éxito, el personaje consigue liberarse de la presa de su adversario y ponerse en su lugar.

Modificadores: Aplica a la tirada de contrapresa un modificador igual a la diferencia entre las puntuaciones de Seso de los contendientes. Si el personaje es quien tiene más Seso, el modificador será positivo, de lo contrario será negativo.

• Desviar Projectiles

Coste: 6.

Requisitos: Maña + Seso mínimo 12. Puntuación mínima de 7 en Iniciativa. El personaje debe tener una puntuación mínima de 12 en su Habilidad de Artes Marciales antes de adquirir esta maniobra.

Descripción: El luchador es capaz de desviar con las manos los ataques de flechas y armas arrojadas dirigidos contra él.

Efecto: El FJ hace una tirada enfrentada de Artes Marciales contra la tirada de Lanzar o Arco del atacante. Si la supera, desvía el proyectil de un golpe. Si consigue un resultado de Alarde, no desvía el proyectil, sino que consigue agarrarlo con la mano, haciendo que el acojonado atacante pierda la Iniciativa por el resto del combate.

Modificadores: -2 acumulativo por cada proyectil desviado en el mismo asalto (o sea, -4 por el segundo, -6 por el tercero...). Si el proyectil no va dirigido contra el mismo personaje, sino contra un tercero, también es posible desviarlo (con un modificador adicional de -5) siempre que pase cerca del FJ.

• Finta

Coste: 4.

Requisitos: Seso mínimo 5.

Descripción: El personaje amaga un golpe, haciendo que su adversario se proteja donde no debe.

Efecto: La finta se usa en combinación con cualquier maniobra ofensiva. No aumenta el daño del ataque, pero hace que el enemigo baje sus defensas: ignora la tirada de bloqueo del adversario. Si la acción defensiva es una esquiva, la finta no sirve para nada.

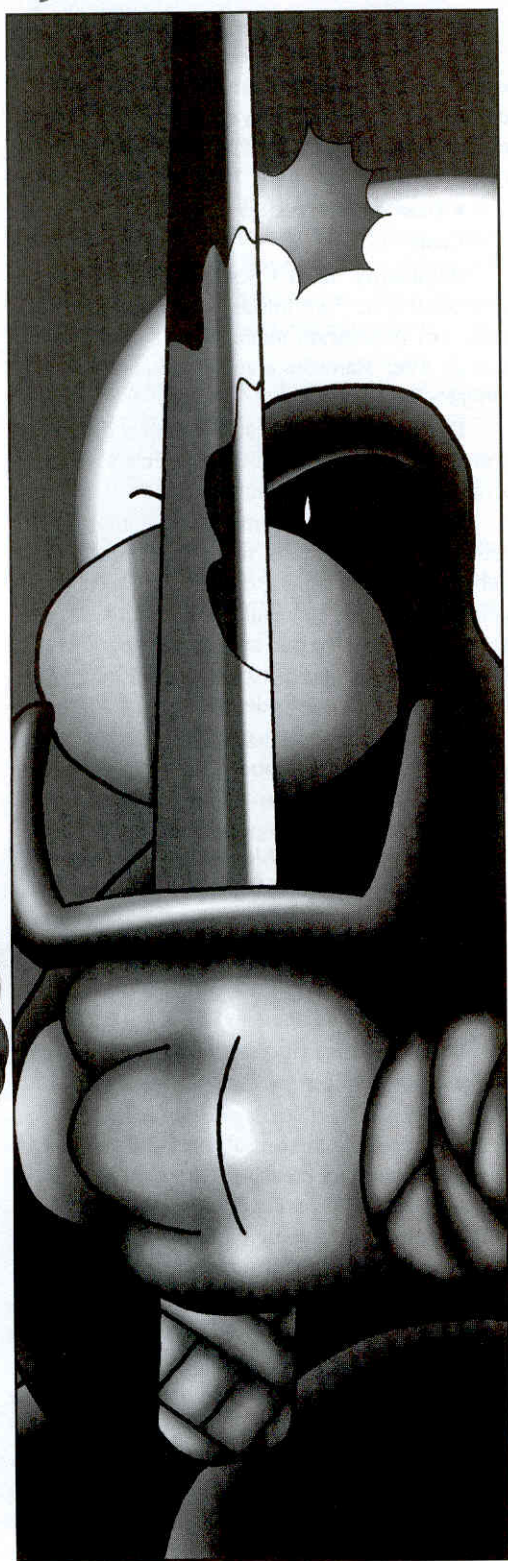
Modificadores: Aplica un modificador adicional de -2 a la tirada de ataque.

• Incorporarse

Coste: 3.

Requisitos: Maña mínima 6.

Descripción: Si el luchador es derribado, puede ponerse en pie de inmediato, aunque ya haya actuado en este asalto.



Efecto: El personaje se pone en pie de un salto, sin que se considere una acción. Si todavía no ha atacado, puede hacerlo ahora.

Modificadores: Si el personaje no ha atacado todavía en este asalto, tira por Artes Marciales sin aplicar Modificadores. Si ya ha atacado, aplica un modificador de -3.

• **Supersalto**

Coste: 10.

Requisitos: Maña mínima 6. El personaje debe tener al menos 12 puntos en las Habilidades de Acrobacias, Atletismo y Artes Marciales.

Descripción: El luchador es capaz de dar saltos prodigiosos, manteniéndose en el aire durante algunos momentos e incluso luchando en pleno "vuelo".

Efecto: El luchador puede elevarse en el aire un número de metros equivalente a su Ventaja en una tirada de Artes Marciales. Por cada punto de Coraje gastado (hasta un máximo de dos) se mantendrá un asalto en el aire, pudiendo llevar a cabo la acción que desee, como lanzar un arma o incluso luchar con otro saltador.

Modificadores: Aplica un modificador de -2 a la tirada de Artes Marciales, y otro adicional de -1 a todas las acciones realizadas en el aire.

• **Volatín**

Coste: 6.

Requisitos: Maña mínima 6. El personaje debe tener al menos 10 puntos en la Habilidad de Acrobacias.

Descripción: El personaje es capaz de moverse en línea recta hacia delante o hacia atrás dando una serie de saltos mortales y volteretas.

Para combinar esta maniobra con un ataque, el luchador debe estar al menos a tres metros de distancia de su objetivo.

Efecto: El jugador hace una tirada de Artes Marciales. La Ventaja obtenida se aplicará como modificador negativo a todos los ataques realizados contra el personaje mientras esté saltando.

Si el luchador gasta un punto de Coraje, puede combinar el Volatín con una maniobra básica de puñetazo o patada en el mismo asalto (contará como una sola acción): cuando haga su tirada de ataque, aplicará un modificador igual a la Ventaja obtenida al hacer el Volatín.

Modificadores: Aplica un modificador de -1 a la tirada de Artes Marciales para hacer el Volatín.

Maniobras de Presa y Lanzamiento

• Abrazo de Oso

Coste: 4.

Requisitos: Ninguno.

Descripción: Esta tosca maniobra consiste en hacer una presa sobre el enemigo, aplastándole contra tu pecho.

Daño: Cuando el luchador tenga sujeto a su adversario, puede hacerle un daño igual al doble de su puntuación en Cachas cada asalto que mantenga la presa.

Modificadores: Aplica a la tirada de ataque un modificador igual a la diferencia entre las puntuaciones de Maña de los contendientes. Si el atacante es quien tiene más Maña, el modificador será positivo, de lo contrario será negativo.

• Dislocación

Coste: 6.

Requisitos: El personaje debe tener al menos 10 puntos en la Habilidad de Artes Marciales.

Descripción: El luchador agarra un brazo o pierna del oponente y lo retuerce violentamente, al tiempo que da un fuerte golpe o tirón para sacar la articulación de su sitio.

Para que este ataque funcione, el personaje debe haber tenido éxito previamente en una maniobra básica de presa sobre alguno de los miembros (nos referimos a brazos o piernas) de su adversario.

Daño: Ventaja. El efecto principal de la maniobra es que el miembro afectado queda inutilizado durante 1d10 días (1d10 horas en el caso de los fanpiros).

Modificadores: No se aplica ningún modificador a la tirada de ataque para dislocar el miembro, pero recuerda que antes debe hacerse un ataque de presa sobre un brazo (-5) o una pierna (-3).

• Estrangulamiento

Coste: 7.

Requisitos: Ninguno.

Descripción: El luchador aplica una presa sobre el cuello de su adversario, rodeándolo con las manos o el brazo.

Daño: Cachas + Ventaja cada asalto. Si la víctima sufre 20 puntos de daño en un mismo asalto a causa de esta maniobra, muere con el cuello roto.

Modificadores: -10 por la localización del ataque en el cuello.

• Proyección

Coste: 6.

Requisitos: Maña + Seso mínimo 12.

Descripción: El luchador aprovecha la fuerza de su atacante para hacer que salga despedido.

Para que esta maniobra funcione, debe realizarse en respuesta a un ataque de presa, puñetazo o Embestida.

Efecto: El personaje debe superar el ataque (de presa, puñetazo o Embestida) del contrario en una tirada enfrentada de Artes Marciales. Si tiene éxito, el enemigo saldrá despedido por el aire, cayendo a una distancia en metros igual a la Ventaja obtenida por el personaje (hasta un máximo de 5). La caída inflige 1d10 puntos de daño.

Modificadores: -1.

• Quebradora

Coste: 7.

Requisitos: Brío + Cachas mínimo 12.

Descripción: El luchador alza en brazos al adversario y luego le estrella contra su propia rodilla, intentando romperle la espalda.

Daño: Cachas + 2 + Ventaja. Un humano que sufra 20 puntos de daño por esta espectacular maniobra se quedará paralizado al romperse la columna (un fanpiro quedará paralizado durante 2d10 horas, pero recuperará su capacidad de movimiento al ir regenerando el daño). Esta maniobra es mortal para humanos y fanpiros si el daño es 25 ó más.

Modificadores: Aplica un modificador negativo igual a la décima parte del peso del oponente (redondeando hacia abajo). Encontrarás un sistema para calcular la estatura y el peso de los personajes de **Fanpiro** al final del Capítulo Tres de este suplemento.

• Torsión

Coste: 5.

Requisitos: Ninguno.

Descripción: El luchador agarra la muñeca de su oponente y le retuerce el brazo, haciendo que suelte cualquier arma que lleve en esa mano.

Daño: La víctima deberá gastar un punto de Coraje por cada asalto que el personaje mantenga la presa para no dejar caer lo que lleve en la mano. Por lo demás, este ataque tiene los efectos normales de una maniobra básica de presa.

Modificadores: Aunque se trate de un ataque localizado en la mano, aplica un modificador de -1 a la tirada, en lugar del -5 habitual.

Maniobras con Armas

• Desarmar

Coste: 6.

Requisitos: El personaje debe tener al menos 12 puntos en la Habilidad Armas Blancas.

Descripción: El luchador usa su arma para hacer que el enemigo suelte la suya.

Efecto: Si el personaje supera la tirada enfrentada, el arma de su enemigo sale volando por los aires hasta una distancia en metros igual a la Ventaja.

Modificadores: Calcula la diferencia entre la puntuación en Cachas del enemigo y la Maña del personaje, aplicándola como modificador (positivo si lo más alto es la Maña del FJ y negativo en caso contrario).

• Estocada

Coste: 5.

Requisitos: El personaje debe tener al menos 10 puntos en la Habilidad Armas Blancas.

Descripción: El luchador ataca con la punta de su arma, en un ataque rápido y preciso.

Esta maniobra sólo puede emplearse con armas de punta, como espadas y cuchillos.

Daño: El habitual del arma.

Modificadores: Resta 2 a los modificadores por localización de daño. Un ataque a los ojos, por ejemplo, tendría un modificador de -8, en lugar del -10 habitual.

• Iaido

Coste: 6.

Requisitos: El personaje debe tener al menos 10 puntos en la Habilidad Armas Blancas.

Descripción: El luchador usa su arma para atacar aprovechando el mismo movimiento de desenvainarla, lo que sorprende al enemigo de mala manera.

Para usar esta maniobra, el arma debe estar envainada. No se puede usar Iaido más de una vez por arma en el mismo combate (o sea, que nada de ir metiendo y sacando la espadita como si tocaras la zambomba).

Daño: El habitual del arma, pero no se consume una acción al desenvainarla.

Modificadores: Aplica un modificador de -2 a cualquier acción defensiva (bloqueo o esquivas) contra el golpe.

• Respuesta

Coste: 8.

Requisitos: Puntuación mínima de 7 en Iniciativa. El personaje debe tener al menos 12 puntos en la Habilidad Armas Blancas.

Descripción: El personaje contraataca velozmente haciendo una tirada enfrentada de Artes Marciales contra la Habilidad de su contrincante. Si tiene éxito, no sólo bloquea el ataque, sino que es él quien golpea al enemigo sin consumir su acción para ese asalto (o sea, que luego puede atacar de nuevo, aunque no podrá emplear maniobras avanzadas).

Para que esta maniobra funcione es necesario que el personaje gane en la tirada de Iniciativa y deje actuar primero a su enemigo.

Daño: El habitual del arma.

Modificadores: Ninguno.

• Shuriken

Coste: 6.

Requisitos: Puntuación mínima de 6 en Maña. El personaje debe tener al menos 10 puntos en la Habilidad Lanzar.

Descripción: El luchador lanza una pequeña arma arrojada (o varias) contra su enemigo.

Daño: Cada dardo, estrellita ninja o lo que sea inflige un daño igual a $1d10 +$ la Ventaja obtenida en la tirada de ataque. El personaje puede lanzar en un mismo asalto un número máximo de proyectiles igual a la mitad de su puntuación en Maña (debe hacer cada tirada por separado, pero se considera una sola acción). El alcance máximo en metros es igual a $5 +$ la puntuación en Seso del personaje.

Modificadores: Aplica un modificador acumulativo de -1 por cada lanzamiento posterior al primero (o sea, -1 por el segundo, -2 por el tercero y así sucesivamente). Si el personaje quiere lanzar sus armas contra enemigos distintos, deberá gastar un punto de Coraje para cambiar de objetivo (el punto lo gasta sólo si cambia de enemigo, no si cambia de localización de daño en un mismo enemigo).

• Tajo

Coste: 3.

Requisitos: El personaje debe tener al menos 10 puntos en la Habilidad Armas Blancas.

Descripción: El luchador describe un amplio arco con su arma para darle más fuerza al golpe.

Esta maniobra sólo funciona con armas de filo medianas o grandes.

Daño: Suma $1d10$ al daño habitual del arma.

Modificadores: -1 a la tirada de ataque. Si el FJ falla el golpe o el contrario lo esquivo, queda desequilibrado y con la guardia baja: el adversario aplica un modificador de +3 a su siguiente tirada de ataque.

Artes marciales

Como ya hemos dicho antes, "Artes Marciales" es un nombre genérico para varias Habilidades que son muy distintas entre sí. A continuación describimos unas cuantas de las artes marciales que puedes encontrar en el mundo de **Fanpiro**, sus características y notas especiales, para ayudarte a elegir la que mejor encaja con tu personaje.

• Boxeo

Aunque la gente suele verlo como un deporte, el boxeo es un arte marcial que tiene sus raíces en civilizaciones tan antiguas como la china o la romana. Es una forma de combate que se centra en los ataques de puñetazo, considerando ilegales las presas y patadas.

Nota: Para reflejar la especialización del boxeo, aplica un modificador de +1 a todas las maniobras (básicas y avanzadas) de puñetazo, y de -2 a todas las de presa y patada.

Rasgos Determinantes: Cachas y Maña.

Maniobras Avanzadas: Absorción, Cabezazo, Pinta, Gancho, Golpe Cegador, Molinete, Noquear, Rodillazo, Torbellino, Uppercut.

• Capoeira

La capoeira es un arte marcial de gran vistosidad y colorido, desarrollado en Brasil por los esclavos de origen africano. Los elaborados movimientos del *capoeirista* son muy parecidos a pasos de baile (de esa forma, los esclavos evitaban

que sus amos se dieran cuenta de que estaban entrenándose para partirles la cara en cuanto tuviesen ocasión).

Nota: Para aprender capoeira, el personaje debe tener al menos 10 puntos en las Habilidades Acrobacias y Baile. Además, se trata de un arte marcial que necesita mucho espacio: aplica un modificador de -2 a todas las maniobras avanzadas cuando haya poco sitio.

La gran ventaja de este arte marcial es lo imprevisible de sus movimientos: aplica un modificador de -1 a todas las acciones defensivas (bloqueo y esquivo) del enemigo contra maniobras avanzadas.

Rasgos Determinantes: Brío y Maña.

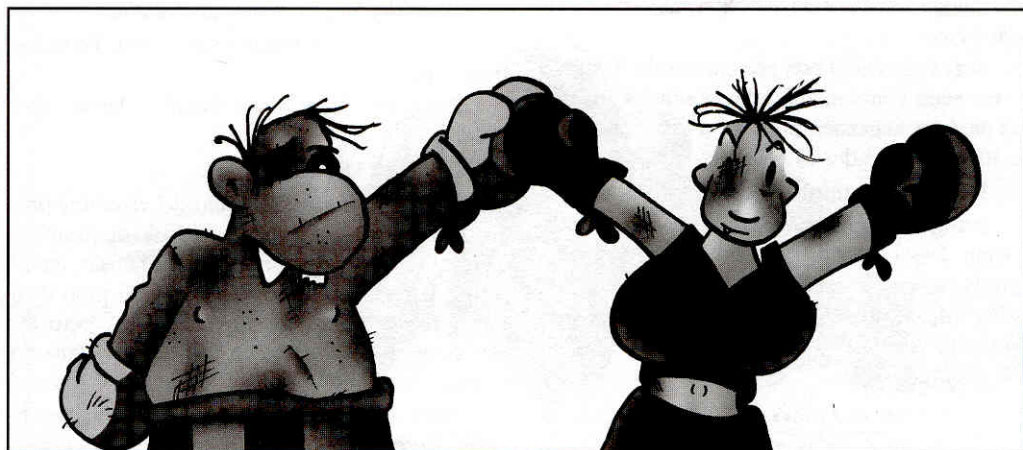
Maniobras Avanzadas: Barrido, Barrido Múltiple, Codazo, Incorporarse, Patada con Giro, Patada hacia Atrás, Patada Inversa, Patada Larga, Patada Voladora, Revés, Volatín.

• Entrenamiento Delta Fors

Los tipos duros que se pintan la cara de verde y dicen cosas como "Charly Bravo, aquí Pato Rojo, perímetro despejado" suelen aprender este arte marcial o alguna de sus variantes. Se trata de un conjunto artificial de técnicas de lucha que recoge maniobras y movimientos de diversos estilos para usarlos guapamente de forma brutal y despiadada.

Nota: Para conocer este estilo, el personaje debe haber pasado por algún tipo de adiestramiento militar (no puede adquirir esta Habilidad de Artes Marciales si no tiene al menos 10 puntos en Armas de Fuego, Estrategia y Sigilo).

El Entrenamiento Delta Fors es un estilo directo y sin complicaciones que busca eliminar al enemigo, no hacerse preguntitas zen sobre el sentido



de la vida. Un Delta Fors pega primero y pregunta después. Para reflejar esto, resta la puntuación en Seso del personaje a 10, dividiendo el resultado por 2 (redondea hacia abajo). El resultado, un número entre 0 y 4, será el modificador positivo que apliques a todas las acciones de combate (en efecto, cuanto más tonto sea el FJ, mejor luchará).

Rasgos Determinantes: Cachas y Maña.

Maniobras Avanzadas: Bloqueo de Arma, Codazo, Contrapresa, Dislocación, Estrangulamiento, Mano Espada, Noquear, Patada Larga, Rodillazo, Torsiión.

• Karate

El karate, desarrollado antiguamente en la isla de Okinawa, se ha convertido en un estilo de lucha muy popular y extendido por todo el mundo. Es bastante directo y se centra en los golpes con manos y pies, sin hacer mucho caso de las presas.

Nota: El karateka sabe hacer bastante pupa cuando pega un golpe. Suma 1 al daño de todas las maniobras avanzadas.

Rasgos Determinantes: Cachas y Maña.

Maniobras Avanzadas: Bloqueo de Arma, Gancho, Golpe Chi, Incorporarse, Mano Espada, Patada con Giro, Patada hacia Atrás, Patada Inversa, Patada Larga, Patada Voladora.

• Ko Bo Fighting

Cualquier aficionado a los cómics de superhéroes reconocerá este estilo. Las maniobras son espectaculares y casi imposibles, exigiendo a veces facultades sobrehumanas.

Nota: Sólo los entendidos en cómics pueden aprender este arte marcial (el personaje debe tener al menos 10 puntos en la Habilidad Culturilla (cómics). Un fanpiro practicante de ko bo fighting sólo puede satisfacer su adicción con cómics de superhéroes.

Si el Vicio del FJ está por encima de 10, aplica la diferencia como modificador positivo a sus tiradas de Artes Marciales. Si el Vicio está por debajo de 10, el modificador es negativo.

Rasgos Determinantes: Brío y Cachas.

Maniobras Avanzadas: Abrazo de Oso, Absorción, Desviar Proyectiles, Golpe Chi, Molinete, Patada Larga, Patada Voladora, Proyección, Quebradora, Revés, Supersalto, Torbellino, Uppercut, Volatín.

• Kung Fu

No hay un solo estilo de kung fu, sino decenas de variantes, todas ellas desarrolladas en la

antigua China. Lo único que tienen en común es lo elaborado de sus técnicas y movimientos.

Nota: Para aprender Kung Fu, el personaje debe ser chino o tener al menos 10 puntos en la Habilidad Culturilla (temas orientales) o Idioma (chino).

Como muestra de las muchas variedades del Kung Fu, incluimos aquí cuatro estilos distintos (cada estilo se considera una Habilidad de Artes Marciales distinta).

Estilo de la Garza: este estilo se centra en las patadas. Aplica un modificador de +2 a las maniobras de patada y de -1 a las de puñetazo y presa.

Estilo del Mono: el del Mono es un estilo impredecible y sorprendente. Aplica un modificador de -1 a todas las acciones defensivas (bloqueo y esquiva) del enemigo contra maniobras avanzadas.

Estilo de la Serpiente: el estilo de la Serpiente se centra más en las presas. Aplica un modificador de +2 a las maniobras de presa y las tiradas de Sigilo y de -1 a las maniobras avanzadas de puñetazo y patada.

Estilo del Tigre: los luchadores más fuertes y directos prefieren el estilo del Tigre, con sus golpes como zarpazos. Suma 1 al daño infligido por maniobras avanzadas.

Rasgos Determinantes: Brío y Maña (estilo de la Garza), Maña y Seso (estilo del Mono), Cachas y Maña (estilos de la Serpiente y el Tigre).

Maniobras Avanzadas: Todos los estilos de Kung Fu enseñan Barrido, Barrido Múltiple, Gancho, Golpe Cegador, Golpe Chi, Patada hacia Atrás, Patada Inversa, Patada Voladora, Proyección, Torbellino. Además, los distintos estilos aportan otras maniobras:

Estilo de la Garza: Patada Larga, Rodillazo.

Estilo del Mono: Supersalto, Volatín.

Estilo de la Serpiente: Contrapresa, Presa Estranguladora.

Estilo del Tigre: Mano Espada, Desviar Proyectiles.

• Lucha Libre

Bienvenidos al espectáculo del *wrestling* profesional. Los seguidores de este estilo emplean las técnicas de lucha más brutales y aparatosas, intentando derrotar al enemigo gracias a su peso y su fuerza. No es un estilo muy sofisticado, pero los espectadores se lo pasan en grande (la víctima no tanto).

Nota: La fuerza física es fundamental en la Lucha Libre. Si la puntuación en Cachas del perso-

naje es superior a 7, aplica un modificador positivo igual a la diferencia a todas sus maniobras avanzadas. Si su puntuación en Cachas es inferior a 7, el modificador es negativo.

Rasgos Determinantes: Brío y Cachas.

Maniobras Avanzadas: Abrazo de Oso, Cabezazo, Codazo, Contrapresa, Embestida, Estrangulamiento, Molinete, Patada Voladora, Proyección, Quebradora, Rodillazo, Torsión.

• Ninjitsu

Este estilo recoge las técnicas y movimientos de los antiguos ninjas, los comandos y asesinos profesionales del Japón medieval, y que hoy día siguen dando la brasa al servicio de la Yakuza o de la madre que los parió.

Nota: Para aprender Ninjitsu, el personaje debe ser japonés o tener al menos 10 puntos en la Habilidad Culturilla (temas orientales) o Idioma (japonés).

Los ninjas aprenden a actuar con rapidez y discreción en todo momento: suma 1 a sus tiradas de Iniciativa y aplica un modificador de +2 a sus tiradas de Sigilo.

Rasgos Determinantes: Cachas y Maña.

Maniobras Avanzadas: Bloqueo de Arma, Desarmar, Dislocación, Estocada, Gancho, Golpe Cegador, Iaido, Mano Espada, Noquear, Patada Larga, Respuesta, Shuriken, Tajo.

• Valeren

Los pacíficos fanpiros Sanubri (ver Capítulo Dos) desarrollaron este estilo para defenderse de sus enemigos y perseguidores sin hacerles daño. Es un arte marcial centrado en los movimientos defensivos.

Nota: Para aprender Valeren hay que ser un fanpiro de la Peña Sanubri, o al menos estar en muy buena relación con ellos (lo que es difícil).

Rasgos Determinantes: Maña y Seso.

Los practicantes del Valeren aplican un modificador de +1 a sus tiradas de Esquivar y a todas las maniobras de Artes Marciales que no hagan daño al enemigo.

Maniobras Avanzadas: Absorción, Bloqueo de Arma, Contrapresa, Desviar Proyectiles, Finta, Golpe Chi, Incorporarse, Proyección, Torsión, Volatín.

• Wuxia (BM)

Los espadachines errantes de la antigua China desarrollaron una especie de arte marcial a medio camino entre el kung fu y la fantasmada para hacer frente a sus enemigos humanos y sobrenaturales. Hemos llamado *wuxia* a este estilo tan particular en recuerdo a sus practicantes originales.

Nota: Para aprender Wuxia, el personaje debe tener al menos 10 puntos en la Habilidad Culturilla (temas orientales) o Idioma (chino), y otros 10 en la Habilidad Armas Blancas.

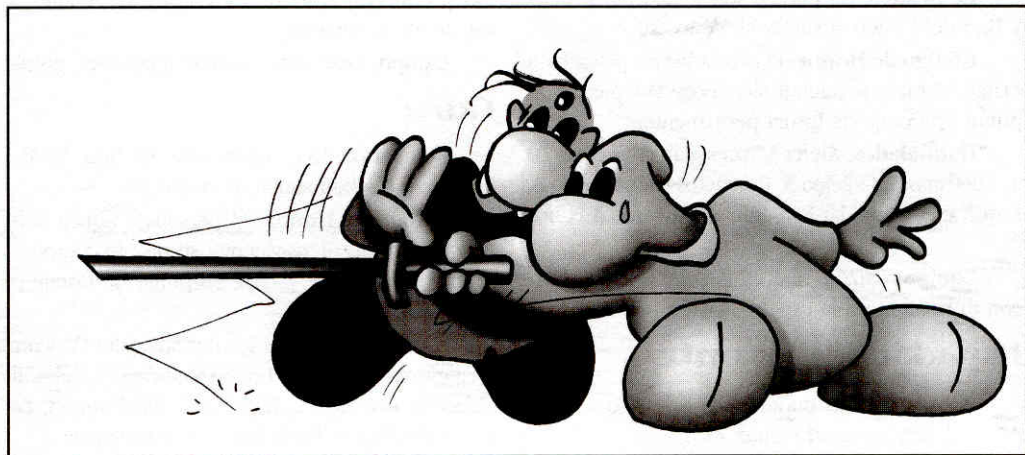
Los seguidores de este estilo aplican un modificador de +1 a todas sus tiradas de Atletismo y Acrobacias.

Rasgos Determinantes: Brío y Maña.

Maniobras Avanzadas: Absorción, Bloqueo de Arma, Desarmar, Desviar Proyectiles, Estocada, Golpe Chi, Iaido, Respuesta, Shuriken, Supersalto, Tajo, Torbellino, Volatín.

Profesiones de artes marciales

Incluimos la descripción de unas cuantas profesiones relacionadas con las artes marciales, para que veas cómo integrar este tipo de Habilidades en una profesión y hacer FJs coherentes y no simples



máquinas de hacer pupa. Si lo que buscas es simple violencia descerebrada, te recomendamos pasar a los capítulos siguientes, que vienen las Fángolas y sus poderes.

Estas profesiones funcionan igual que las Especiales de la **Pantalla Caótica del Narrador** (cómprrala ya), pero el coste es de 60 puntos, en lugar de 55. Además, el FJ adquiere alguna variedad del Problema Código de Honor (5 puntos) sin recibir puntos a cambio.

Por supuesto, se trata sólo de sugerencias. No es necesario que tu FJ sea Guardaespaldas para aprender karate o un chuloputas playero para aprender Capoeira, pero puedes guiarte por estos ejemplos para idear tus propias profesiones.

Asesino Ninja

Requisitos: Las puntuaciones de Maña y Cachas del FJ deben sumar al menos 15.

Código de Honor: Cuando el ninja acepta una misión para eliminar a alguien, no se detendrá hasta haber acabado con su objetivo. Si renuncia de alguna forma o le perdona la vida, pierde un punto de Coraje de forma permanente.

Habilidades: Acrobacias 2, Alerta 1, Armas Blancas 3, Artes Marciales (Ninjitsu) 3, Atletismo 3, Disfraz 2, Esquivar 2, Idiomas (japonés) 2, Lanzar 1, Seguridad 2, Sigilo 2, Supervivencia 2.

Equipo: Traje ajustado negro, ninja-to (espada ninja, es como una katana pero más corta y recta, y se considera un arma blanca de tamaño mediano), cantidad de cuchillitos, *shuriken* y mamonadas por el estilo.

Boxeador

Requisitos: Las puntuaciones de Cachas, Maña y Brío del FJ deben sumar al menos 20.

Código de Honor: El boxeador no pelea para matar. Si mata a alguien sin necesidad pierde un punto de Coraje de forma permanente.

Habilidades: Alerta 3, Artes Marciales (Boxeo) 3, Atletismo 3, Callejeo 3, Contactos (deportivos) 3, Esquivar 3, Intimidar 3, Mentir 2, Primeros Auxilios 2.

Equipo: Calzón, botas y guantes a juego, bata con tu nombre en la espalda, trofeo polvoriento.

Espadachín Errante

Requisitos: Las puntuaciones de Brío y Maña del FJ deben sumar al menos 15.

Código de Honor: El personaje debe ayudar a los débiles cuando se lo pidan. Si se niega, pierde un punto de Coraje de forma permanente.

Habilidades: Acrobacias 3, Alerta 2, Arco 3, Armas Blancas 3, Artes Marciales (Wuxia) 3, Atletismo 3, Idiomas (chino) 2, Estilo 2, Lanzar 2, Supervivencia 2.

Equipo: Espada exótica, arco y flechas, túnica fardona, cuchillitos *pa tirá*.

Forzudo de Feria

Requisitos: El FJ debe tener una puntuación mínima de 7 en los Rasgos de Brío, Maña y Cachas.

Código de Honor: El personaje no cree en las luchas discretas: debe montar grandes escándalos y alardear de sus victorias siempre que pueda. Si no lo hace, pierde un punto de Coraje de forma permanente.

Habilidades: Actuación 2, Alerta 2, Armas Blancas 2, Artes Marciales (Lucha Libre) 3, Atletismo 3, Callejeo 1, Contactos (mundo del espectáculo) 2, Disfraz 2, Estilo 1, Intimidar 3, Labia 2, Seducción 2.

Equipo: Disfraz de luchador (máscara opcional), fotos para autografiar.

Guardaespaldas

Requisitos: El FJ debe tener una puntuación mínima de 7 en los Rasgos de Brío, Maña y Seso.

Código de Honor: El personaje debe proteger a su cliente con su propia vida si fuese necesario: en caso de que su protegido muera, el FJ pierde un punto de Coraje permanente.

Habilidades: Alerta 3, Armas Blancas 2, Armas de Fuego 3, Artes Marciales (Karate) 3, Atletismo 3, Conducir 2, Intimidar 2, Primeros Auxilios 2, Psicología 2, Seguridad 3.

Equipo: Traje, gafas oscuras, transmisor, pistola.

Gurú

Requisitos: Las puntuaciones de Brío, Maña y Seso del FJ deben sumar al menos 20.

Código de Honor: El personaje nunca debe usar más armas ofensivas que su propio cuerpo. Si alguna vez lo hace, pierde un punto de Coraje de forma permanente.

Habilidades: Alerta 1, Artes Marciales (Valeren) 3, Atletismo 2, Ciencias/Letras (Medicina) 3, Culturilla (Filosofía *new age*) 2, Esquivar 3, Ocultismo 3, Primeros Auxilios 3, Psicología 3, Supervivencia 2.

Equipo: Túnica, libro de filosofía trascendental, instrumental médico, hierbas medicinales y de ayuda a la meditación.

Operativo Antiterrorista

Requisitos: Las puntuaciones de Brío, Cachas y Maña del FJ deben sumar al menos 20.

Código de Honor: El personaje nunca debe permitir que los civiles inocentes sufran daño. Si alguno muere por culpa suya, pierde un punto de Coraje de forma permanente.

Habilidades: Alerta 2, Armas Blancas 2, Armas de Fuego 3, Artes Marciales (Entrenamiento Delta Fors) 3, Atletismo 3, Estrategia 2, Explosivos 3, Mando 2, Seguridad 2, Sigilo 3.

Equipo: Uniforme de camuflaje urbano, equipo de escalada, gafas de visión nocturna, chaleco antibalas, cuchillo, pistola, subfusil.

Saltimbanqui Playero

Requisitos: Las puntuaciones de Cachas, Encanto y Maña del FJ deben sumar al menos 20.

Código de Honor: El personaje es un amante de las fiestas y la buena vida. Si alguna vez pasa por alto la oportunidad de correrse una juerga en su tiempo libre, pierde un punto de Coraje de forma permanente.

Habilidades: Acrobacias 3, Alerta 2, Artes Marciales (Capoeira) 3, Atletismo 3, Baile 2, Callejeo 2, Disimulo 2, Juerga 2, Labia 2, Seducción 2, Supervivencia 2.

Equipo: Bañador de colorines, gafas de sol, tabla de surf.

Sifu (maestro de Kung Fu)

Requisitos: Las puntuaciones de Brío y Maña del FJ deben sumar al menos 15.

Código de Honor: El personaje debe recurrir al Kung Fu sólo como último recurso. Si alguna vez es él quien provoca una pelea, perderá un punto de Coraje de forma permanente.

Habilidades: Acrobacias 2, Alerta 3, Armas Blancas 2, Artes Marciales (Kung Fu) 3, Atletismo 2, Cocina 1, Esquivar 3, Idiomas (chino) 2, Interrogar 2, Primeros Auxilios 2, Psicología 3.

Equipo: Túnica, calabaza llena de aguardiente de arroz, cuenco para la comida.

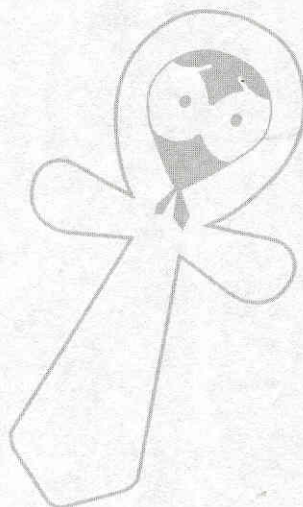
Superhéroe Vocacional

Requisitos: Las puntuaciones de Brío, Cachas y Maña del FJ deben sumar al menos 20.

Código de Honor: El personaje nunca debe permitir que los malos se salgan con la suya. Pierde un punto de Coraje de forma permanente cada vez que es derrotado en un combate en igualdad de condiciones o fracasa en su aventura.

Habilidades: Acrobacias 2, Alerta 2, Armas Blancas 1, Artes Marciales (Ko Bo Fighting) 3, Atletismo 2, Callejeo 1, Ciencias/Letras (Leyes) 1, Culturilla (cómic) 3, Esquivar 3, Intimidar 2, Seguridad 2, Sigilo 3.

Equipo: Uniforme superguays.





CAPÍTULO Dos: CLUBES Y PEÑAS

No todos los fanpiros pertenecen a la Camorrilla o el Sabadete. Los Gangrol se separaron hace poco de los demás clubes para hacer la guerra por su cuenta, y otros cuatro clubes (Arsamitas, Giallonni, Perseguidores de Teth y Robavnos) medran por los rincones más oscuros de la sociedad fanpírica, intentando abrirse un hueco entre las grandes potencias.

Y no son los únicos. Otros fanpiros forman pequeños grupos que se distinguen del resto por su origen, su historia o circunstancias especiales.

Demasiado pequeños, débiles o desorganizados para ser considerados clubes de pleno derecho, estos grupúsculos reciben el nombre de peñas. En este suplemento describimos a cuatro de los más conocidos (Fángolas, Hijas de la Afonía, Reggaedi y Sanubri).

Por lo general, estos clubes y peñas son independientes o están asociados de alguna forma a la Camorrilla. Su número es demasiado pequeño como para que existan sectas de importancia, aunque esto podría cambiar con el tiempo...



ARSAMITAS

El club Arsamita es uno de los más pequeños y restringidos de todos. Sus miembros son los alumnos del Er Doho, el gimnasio de ninjitsu de Paquillo Heredia (AKA Jackie Yun Fat), un inmigrante andaluz aficionado a las artes marciales que instaló su local en un barrio marginal de Barnacity. Un envío de pescaito frito al que se había inoculado el virus del doctor Maguila fue a parar por error al gimnasio, en lugar de a una base de la resistencia que había un par de calles más abajo. Jackie y sus voraces alumnos le sacudieron el polvo al Fanhunter disfrazado de motorista de TeleChanquete y se comieron todo su cargamento, convirtiéndose en fanpiros.

Ahora, los fanpiros Arsamitas se han convertido en profesionales del crimen y las operaciones encubiertas. El virus fanpírico se ha manifestado con especial fuerza en ellos, y su adicción es mucho más peligrosa. Para mantenerse sanos deben aceptar todo

tipo de trabajos sucios a cambio de pagos en cómics, películas, juegos

y demás. Estos trabajos pueden ser asesinar a alguien, espiar a los vecinos o simplemente actuar como gorilas de alquiler.

Los Arsamitas tienen un estricto código de honor (basado en todas las películas de artes marciales que pueden pillar), lista de precios según servicio y libro de reclamaciones a disposición de los señores clientes. Aceptan encargos de cualquiera y no se casan con nadie, como los ninjas del clan La Mano, esos tipos siniestros que le daban la brasa a Lobezno: lo mismo pueden trabajar para la Resistencia como para el Revaticano, el Sabadete o por cuenta propia.

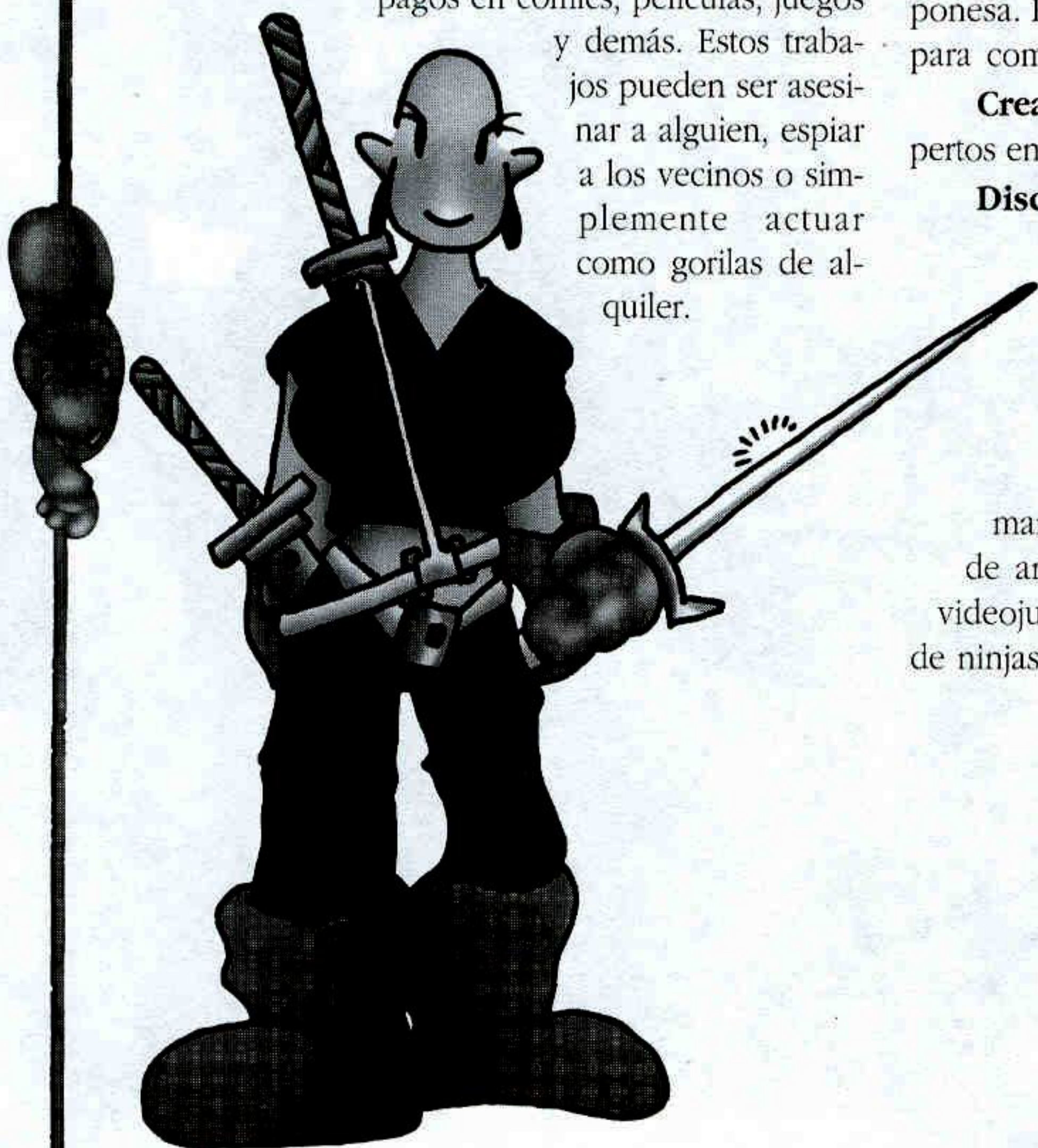
Se dice que los Arsamitas guardan en un subterráneo de su templo-gimnasio un fabuloso tesoro de cómics, vídeos de artes marciales y otro material por el estilo, incluyendo la colección completa de cromos autoadhesivos de Strip Fighter (una serie de dibujos sobre unos artistas marciales que se desnudan en los pubs para llegar a fin de mes), las colecciones completas de Puño de Hierro y Sang Chi Master of Kung Fu, e incontables bidones de SumoSol, la bebida de los campeones de lucha japonesa. Por supuesto, nadie se ha atrevido a entrar para comprobarlo.

Creación de FJ: Todos los Arsamitas son expertos en artes marciales y actividades de comando.

Disciplinas de club: Camuflaje, Celeridad, Escoñación.

Debilidad: El virus fanpírico afecta especialmente a los Arsamitas, que pierden 2 puntos de Vicio cuando fallan su tirada (y 3 en caso de Desastre).

Adicción especial: Películas de artes marciales (sobre todo las de ninjas), cómics de artes marciales (sobre todo los de ninjas), videojuegos de artes marciales (sobre todo los de ninjas), gazpacho, sushi y flamenco.



GIALLONNI

Marcello Giallonni era un hombre feliz: su heladería italiana en el centro de la ciudad era el local de moda del pijerío barnacitense, y los yuppies devoraban sus cucuruchos de pizza con nata. Pero un aciago día, al tacaño agarrado rácano capullo mamonazo terrone stronzio di merda figlio di la gran putana de su cuñado Luciano no se le ocurrió otra idea que coger un edulcorante que se le había caído del bolsillo a un cliente de la heladería. El cliente era el doctor Maguila, y el "edulcorante", una variante experimental de su virus, en principio destinada a un batallón de Macutes "voluntarios" (el doctor la había guardado en un frasquito de sacarina para despistar). Luciano pasó el frasquito a sus parientes a la hora del *espresso* de las 17:00, y todos quedaron infectados por el fanpirismo.

Pero su fanpirismo era un tanto especial. Preparado para el metabolismo y la bioquímica de los Macutes, el virus tuvo unos extraños efectos en la familia Giallonni: aquellos fanpiros eran capaces de ponerse en contacto con los muertos y los espíritus.

Marcello, el patriarca de la familia, no era amigo de perder el tiempo: puso a trabajar a toda la parentela, sacando partido y desarrollando al máximo sus poderes y facultades. En cuestión de meses, y aprovechando sus contactos con la familia mafiosa de los Tataglia, se convirtieron en un poder considerable en el submundo de Barnacity. Su relación con la mafia ha sido muy provechosa para ambas partes (los Tataglia tienen a una familia de fanpiros de absoluta confianza trabajando para ellos, y los Giallonni tienen asegurado el suministro de cómics y películas, a la vez que consiguen dinero y poder). Por tanto, los Giallonni se mantienen al margen de la Camorilla (aunque suelen colaborar con los Filmtrue mejor situados, pasándoles películas de terror europeas), los Anarcoides, el Sabadete, la Resistencia y

el Revaticano, ocupándose exclusivamente de sus asuntos y enriqueciéndose todo lo que pueden. Además, tienden a ocuparse de sus enemigos de forma muy expeditiva: si alguien les hace la puñeta, primero le matan, y después torturan su alma de todas las formas posibles.

Ahora, la sede de los Giallonni está en un rascacielos del distrito financiero. Sentado a la cabecera de la mesa en su sala de juntas, Marcello contempla su imperio económico, añorando los días en que servía horchatas tras el mostrador.

Creación de FJ: Casi todos los Giallonni son miembros de la familia del mismo nombre, chamullan el italiano (aunque sólo sea para decir "¡Aspetta!" y "¡Ragazza!") y tienen contactos con la mafia.

Disciplinas de club: Dirección, Muertomancia, Potencia.

Debilidad: El virus fanpírico mutado de los Giallonni hace que su debilidad sea muy especial. En el momento de la creación del personaje, no apliques el límite mínimo de 10 al determinar su puntuación de Vicio.

Adicción especial:

Pizza pingosa, helados, películas de mafiosos, películas *gore* con mucha salsa de tomate, tableros ouija y demás parafernalia espiritista.



PERSEGUIDORES DE TETH

Los Perseguidores de Teth son uno de los clubes más misteriosos, desconocidos y restringidos de todos. Sus miembros pertenecían a una secta ocultista pseudoegipcia cuyo líder Leman Russmeyer, estaba encarcelado en Aquatraz por contrabando de pornografía.

Leman fue uno de los sujetos experimentales utilizados por el doctor Maguila en las pruebas del virus. Convertido en fanpiro, pudo escapar de los laboratorios de Trucutrú gracias a sus poderes, en especial una Disciplina que combinaba lo rastrero y escurridizo de su carácter con su astucia para detectar y aprovechar las debilidades del carácter ajeno. Manipulando hábilmente a los guardias para que se pegasen por una supuesta entrada para la final de la SuperBloodBowl clandestina (un campeonato ilegal de fútbol entre enanos y camiones travestis) que en realidad era una entrada para la casa-museo del cardenal Mascalzoni en Roquetes y además usada, Leman logró huir de la zona de seguridad y volver a su chalet de Pedralbes para reunirse con sus discípulos. Una vez allí, hizo algunos cambios radicales en la

secta y la convirtió en un club de fanpiros, aunque sin

abandonar su estilo egipcio y sus actividades ilegales de *visio* y *corrupción*.

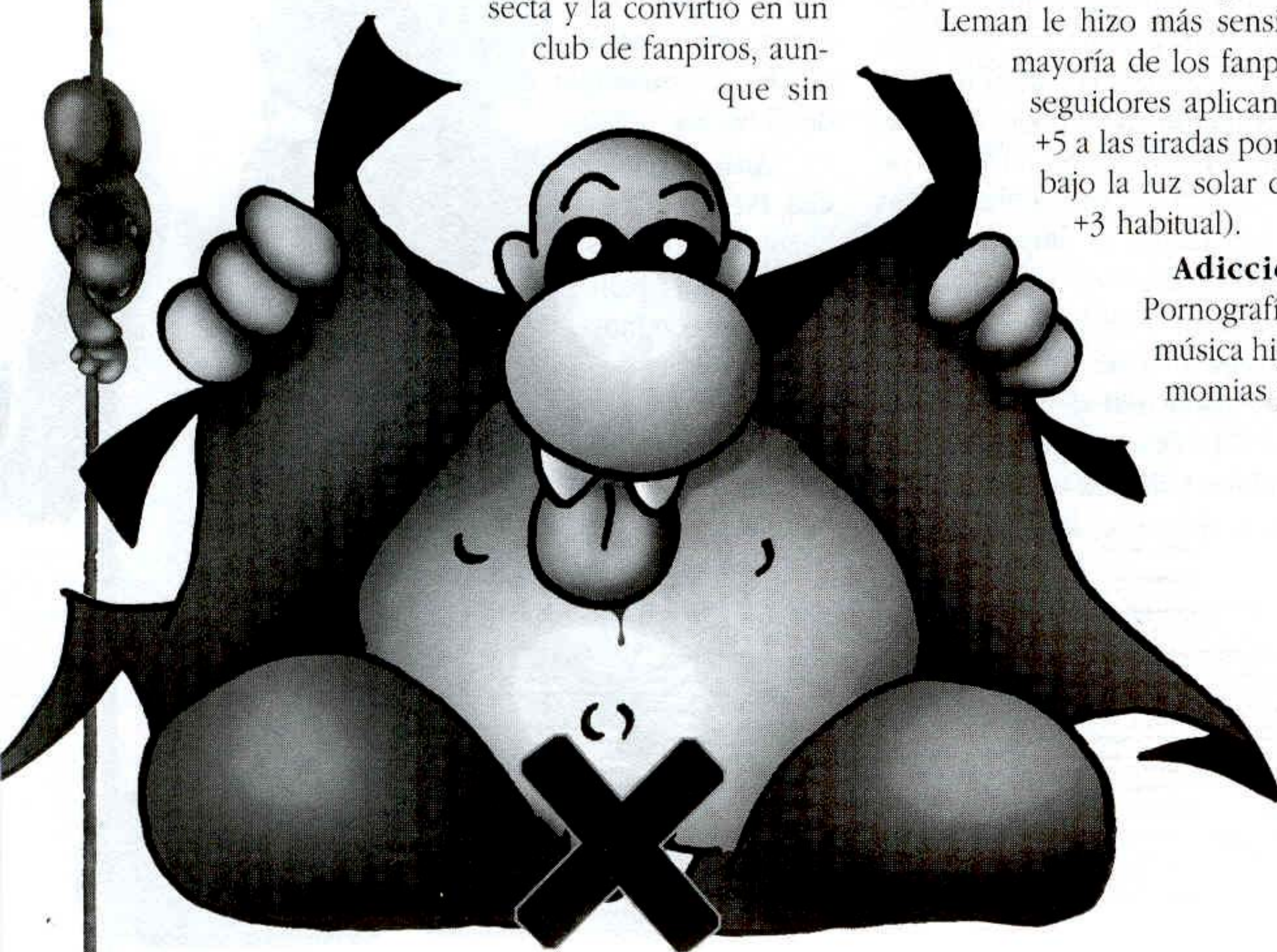
Los Perseguidores se apuntan a un bombardeo, y siempre están encantados de organizar fiestas y orgías, montar juergas y ayudar a quien se lo pide, en plan "dime qué te aflige, hermano; comparte tus penas conmigo..." para después sacarte la factura cuando menos te lo esperes. Todos los demás fanpiros desconfían de ellos, pero todos acaban recurriendo a sus servicios: pueden ayudar por igual a la Camorrilla, a los Anarcoides o incluso al Sabadete, pero después exigirán su pago. Eso sí, odian frenéticamente a los Macutes, a la Sputnik Corp. y a la Fanquisición.

Creación de FJ: Los Perseguidores no suelen ser grandes luchadores, y prefieren recurrir a la manipulación y el mamoneo para alcanzar sus propósitos. Siempre se muestran agradables y deseosos de ayudar, para clavártela mejor en cuanto te descuides.

Disciplinas de club: Camuflaje, Pornis, Presencia.

Debilidad: El virus experimental probado con Leman le hizo más sensible a la luz que la mayoría de los fanpiros. Todos los Perseguidores aplican un modificador de +5 a las tiradas por acciones realizadas bajo la luz solar directa (en lugar del +3 habitual).

Adicciones habituales: Pornografía, drogas, incienso, música hipnótica, películas de momias y faraones.



Robavnos

Los Robavnos son otro de los clubes independientes, formado en este caso por una banda de manguis de los barrios bajos. Parece ser que Sebastián Ravnos "el Chuli", el líder de la banda, le robó una miniconsola Nontiendo (infectada con el virus Barrabás) a una pareja de Filmtrue agilipollados que estaban paseando por el centro de Barnacity en busca de un lugar no demasiado cutre donde tomarse un aperitivo. Aturdidos por el sol de mediodía, los Filmtrue no pudieron evitar que Sebastián les robase la miniconsola, la cartera, la guagua Max Rockatansty Special V-8 y hasta los calzoncillos.

Ya a salvo en su guarida del Suburbio, el Chuli se puso a jugar con la Nontiendo infectada en pleno viaje de drogas, lo que le provocó unas extrañas reacciones mentales a lo largo de su Trancazo. Estas alteraciones dieron lugar a la Disciplina exclusiva de su club, el Quinquimerismo.

Actualmente, los fanpiros del club Robavnos controlan los barrios bajos, y ni siquiera los mafiosos de la familia Tataglia han conseguido establecerse en la zona. El Chuli y sus amigos llevan fatal lo de la competencia, y suelen hacer incursiones por las zonas residenciales para robar todo lo que pueden

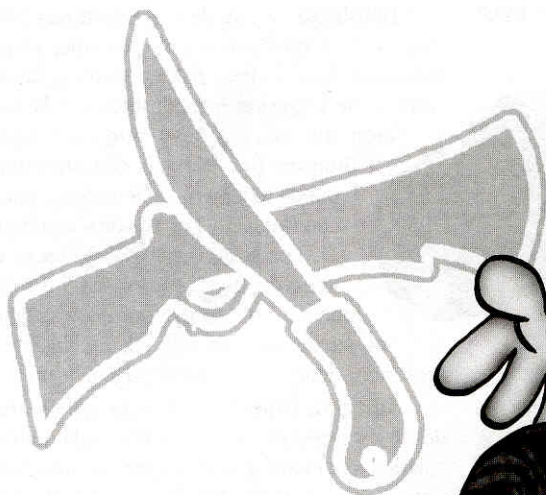
cada vez que les da por ahí. Por otro lado, las artes diplomáticas del Chuli han conseguido evitar el conflicto territorial con los Arsamitas, que se mantienen neutrales como club y sólo actúan a título personal por uno u otro bando.

Creación de FJ: Todos los Robavnos son quinquis de la banda del Chuli. Es fácil reconocerlos por su aspecto, pues parecen extras de una película del Vaquilla: pantalones fardahuevos acampanados, melenas de lolailo, camisetas ajustadas a rayas o camisas de lunares, tatuajes pintados con boli... Suelen ir dando palmas mientras andan y tarareando los grandes éxitos de los Musguitos.

Disciplinas de club: Bichismo, Fortaleza, Quinquimerismo.

Debilidad: A causa de sus actividades delictivas (y de la pinta tan hortera que gastan), los Robavnos aplican un modificador de -4 a todas sus tiradas de carácter social con otros fanpiros.

Adicción especial: Rumbitas, *petas*, películas de José Antonio de la Loma, y todo lo que se pueda robar.



Fángolas

Acosados desde su mismo nacimiento por numerosos rivales y enemigos, los fanpiros del club Trekkere decidieron usar sus poderes Trekketúrgicos para crear una raza de esclavos guardaespaldas capaces de hacer frente a cualquier criatura de la noche. Así, mientras sus servidores se ocupasen de la molestias externas, ellos podrían dedicar todas sus energías a los verdaderos intereses del club: las conspiraciones y el mamoneo interno.

Finalmente, fue Winbur Megakomb quien, combinando sus conocimientos de ingeniería genética con los poderes de la Trekketurgia, logró desarrollar un ritual capaz de convertir a ciertos fanpiros en monstruos deformes consagrados a la tarea de cumplir la voluntad de sus amos. Unos cuantos "colaboradores voluntarios" de los clubes Fanferatu y Gangrol fueron sometidos a los experimentos de Megakomb, y así fue como nacieron las Fángolas.

Posteriormente, Wilbur consiguió desarrollar una cepa mutante del virus Barrabás que convertía directamente a los humanos infectados en fanpiros de la Peña Fángola.

Pero, como siempre, las cosas no funcionaron según lo planeado (no en vano Winbur había sido alumno del profesor Maguila en la facultad). Algunas Fángolas, resentidas por las deformidades y los malos tratos, se rebelaron contra sus amos, haciendo chop-suey de Trekkere cuando se les agotó la paciencia y convirtiéndose en una amenaza más para el club. Ahora, hay Fángolas leales (que siguen obedeciendo a los Trekkere) y renegadas (sus peores enemigas), y las noches de Barnacity se llenan con el batir de monstruosas alas de piedra...

Creación de FJ: Las Fángolas "nacen" de dos formas distintas. Por una parte, es posible que un humano se convierta directamente en fanpiro de esta Peña al consumir material infectado con el virus Barrabás alterado por Megakomb, mientras que otras Fángolas (sobre todo las más antiguas) eran antes fanpiros Gangrol o Fanferatu. Pero todas las Fángolas son igualmente deformes, monstruosas y simplonas. Suelen perder la memoria como un efecto secundario del virus, olvidando todo lo relacionado con su vida anterior y adoptando terroríficos nombres de guerra, como Crnch, Kazurr o Tochón.

Disciplinas de club: Brutismo, Fortaleza, Potencia.

Debilidad: Aparte de sus espantosas deformidades (fallan automáticamente cualquier acción relacionada con la belleza física), las Fángolas sufren una fuerte regresión mental. Resta 2 a la puntuación máxima en Seso por cada nivel de Brutismo (una Fángola con Brutismo 1 no puede tener más de 8 en Seso, más de 6 con Brutismo 2 ni más de 4 con Brutismo 3). Por otra parte, cuando crees un FJ Fángola debes adquirir el Problema Amnesia (sin recibir puntos a cambio), y no puedes comprar Habilidades eligiendo una Profesión: tienes que comprarlas una a una.

Adicción especial: Los muñequitos articulados y las series de dibujos sobre muñequitos articulados, como *G.I. Jon*, que narra las aventuras de unos mercenarios de Oviedo, o *Las Frotugas Ninja*, sobre un grupo de señoras de la limpieza aficionadas a las artes marciales y su hámster *sensei* (ya hemos dicho que las Fángolas son un poco simplonas, ¿no?).



Hijas de la Afonía

Las estridentes y escandalosas Hijas de la Afonía son una peña escindida del club Bullah. Hartas de la burrería, el mal gusto musical y los deplorables modales de sus compañeros, estas fanpiras (aunque también hay Hijos de la Afonía, se sienten demasiado avergonzados para dejarse ver en público y casi nunca salen a la calle) decidieron formar su propia peña para adorar a ídolos como Alejandro Panz, Ricky Moñas y Daúl el Bailadín Odtopédico... Las Hijas de la Afonía son una peña muy curiosa: aunque desde cierta perspectiva resultan ser las fans más auténticas y entregadas de toda la sociedad fanpírica, también se cuentan entre las más pasivas y sumisas al poder Revaticano. Despreciadas por casi todos los demás clubes y peñas, no es de extrañar que las Hijas formen pequeños grupos muy cerrados y aislados del exterior, incluso llegando en algunos casos a colaborar con el Sabadete a cambio de discos y fotos dedicadas.

Pero no hay que dejarse engañar: bajo su apariencia de cursilería y pasividad, las Hijas de la

Afonía son unas enemigas peligrosas, que castigarán cruelmente a quien se atreva a reírse de sus ídolos.

Creación de FJ: Casi todas las Hijas de la Afonía son adolescentes chillonas enamoradas de algún ídolo de la música pop. Su Blister suele ser algo relacionado con el cantante objeto de su pasión (un autógrafo, una carpeta forrada con fotos, unos calzoncillos sudados...).

Disciplinas de club: Fortaleza, Presencia, Ysterya.

Debilidad: Al crear el FJ, adquieres el Problema Obsesión sin recibir puntos a cambio. Por otra parte, las Hijas de la Afonía son muy sensibles por lo que se refiere a sus Blisters: si una Hija se queda sin el suyo, pierde 2 puntos de Vicio al día, en lugar del 1 habitual.

Adicción especial: Música pop empalagosa y comercial, fotonovelas, revistas para quinceañeras y todo tipo de material relacionado con su ídolo.



Reggaedi

Los repulsivos miembros de la peña Reggaedi son un verdadero enigma para todos los demás fanpiros. Unen a su naturaleza pasota y despreocupada el aspecto de cadáveres sin enterrar y en plena descomposición, lo que hace de ellos algo bastante alejado de la clásica imagen empresarial.

Porque eso son en el fondo los fanpiros Reggaedi: empresarios discográficos, especializados en música tranquila y de buen rollo, cuyas negras y pútridas almas se reflejan en su carne.

Todo empezó hace unos pocos años, cuando el contrabandista de música *reggae* Julius DeBuen se fue de vacaciones a Jamaica sin saber que acababa de ser infectado por el virus Barrabás. Los efectos del Trancazo, combinados con el sol jamaicano, el ron y los cigarritos de la risa, hicieron que Julius se encontrase convertido en una especie de zombi a mitad de las vacaciones.

Solo, asustado y perdido, Julius se las arregló para regresar a Barnacity como polizón. De vuelta en casa, se puso en contacto con sus antiguos socios, que ya le daban por muerto, e inició un plan de reconversión empresarial...

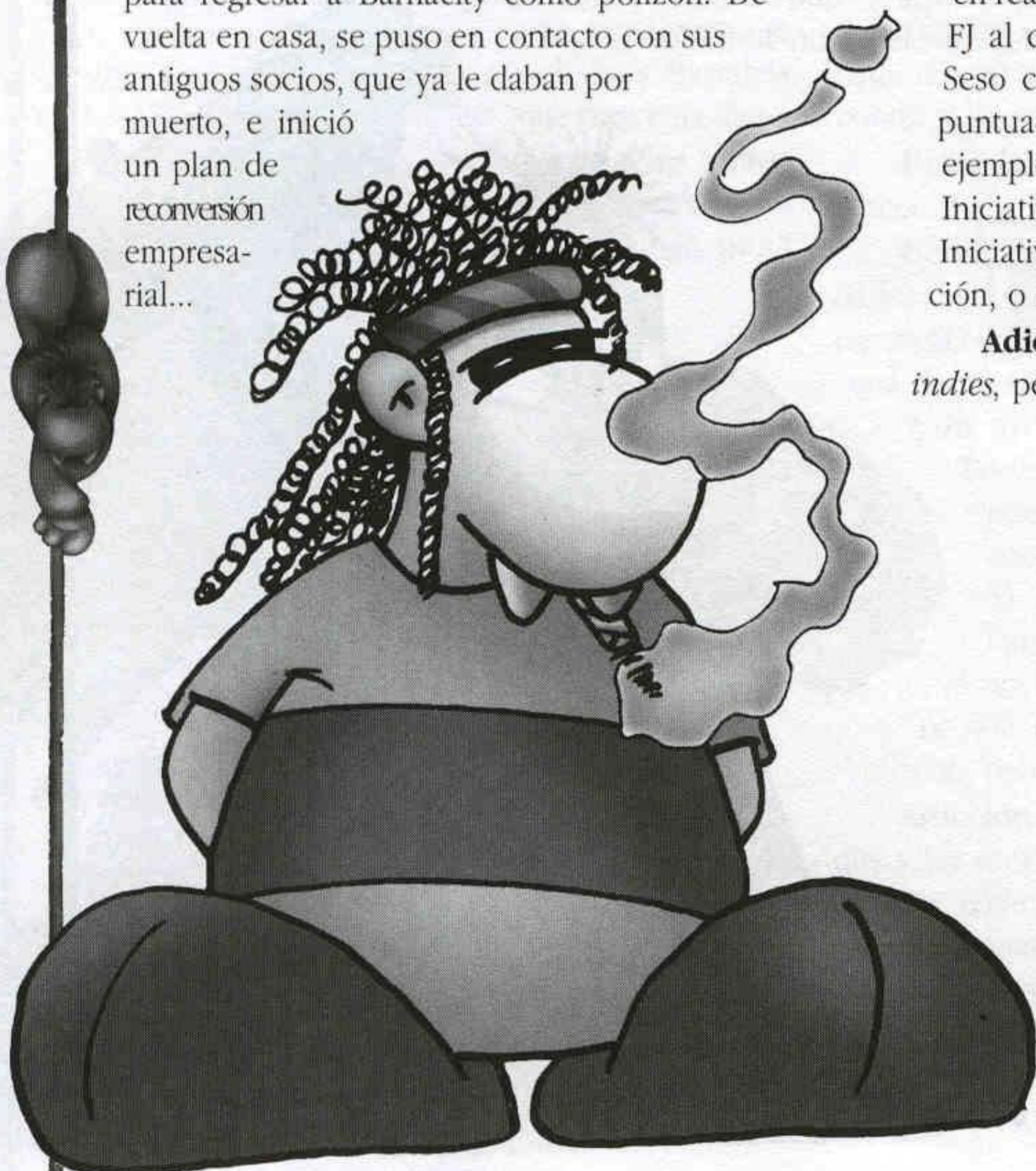
Los Reggaedi han aprovechado sus poderes fanpíricos y sus contactos en el negocio para convertirse en los amos del mercado negro de la música, trapicheando a diestro y siniestro, apadrinando a grupos clandestinos y haciendo la puñeta todo lo que pueden a la competencia y el Revaticano, por este orden.

Creación de FJ: Los fanpiros de esta peña tienden a mostrarse tranquilos, amigables y desprendidos... pero en realidad se trata de una máscara que oculta su verdadera identidad de astutos manipuladores y traficantes.

Disciplinas de club: Camuflaje, Fiambrosis, Fortaleza.

Debilidad: Los Reggaedi son tan feos como los Fanferatu solo que en podrido, y fallan automáticamente todas las acciones relacionadas con la belleza física. Por otra parte, su condición de zombis hace que tarden un poquito más en reaccionar: cuando calcules la iniciativa del FJ al crearlo, no saques la media de Maña y Seso como es habitual y límitate a poner la puntuación del Rasgo más bajo de los dos (por ejemplo, si Jeremías tiene Maña 8 y Seso 4, su Iniciativa sería 6, pero al ser un Reggaedi la Iniciativa es igual al Rasgo con menor puntuación, o sea 4).

Adicción especial: Música reggae y grupos *indies*, películas de vaqueros.



SANUBRI

Esta peña es la más restringida y discreta de todas las descritas. Hace tiempo que los Sanubri se desentendieron de la lucha armada, el derramamiento de sangre y los brutales conflictos que tanto gustan a los demás fanpiros, abrazando en su lugar la causa de la no violencia, el diálogo y la vida sana. La consecuencia inmediata de este cambio de actitud fue el exterminio casi completo del (por aquel entonces) club y la sádica Blisterie de su Presidente Saulo Tingerhoffen a manos de una Patrulla de Desembarco Trekkere.

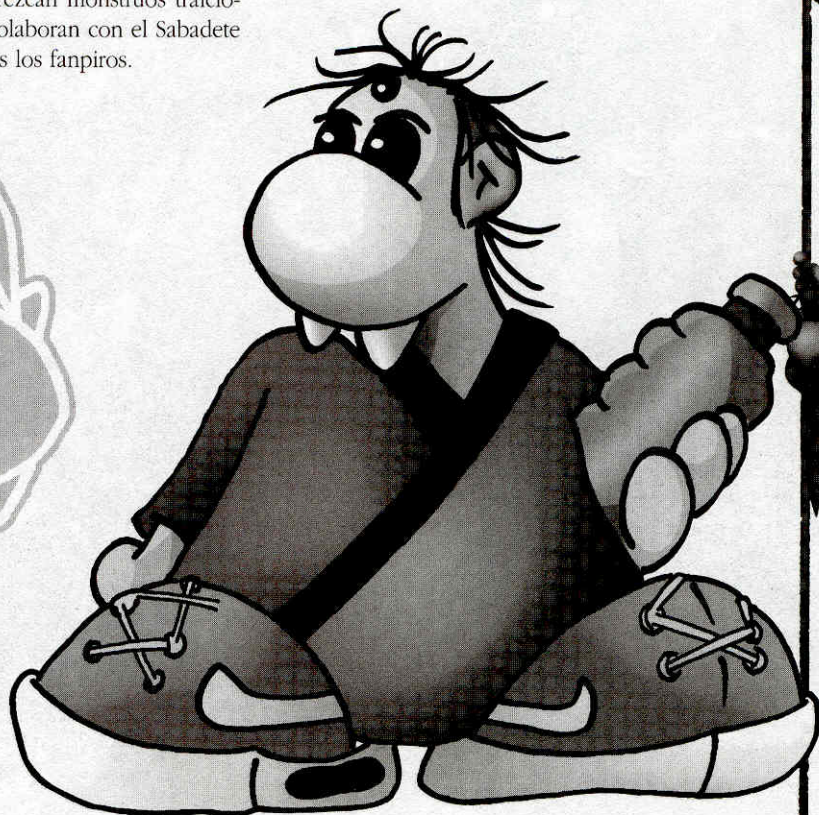
Tras el asesinato de Saulo y decenas de otros Sanubri, los supervivientes pasaron al anonimato, ocultándose de sus congéneres y convirtiéndose en una leyenda. Muchos fanpiros creen que se han extinguido por completo. Los Trekkere, que ocuparon su lugar en la Camorrilla tras acabar con Saulo, han procurado extender rumores sobre la maldad de los Sanubri, haciendo que parezcan monstruos traicioneros y desalmados que colaboran con el Sabadete y quieren acabar con todos los fanpiros.

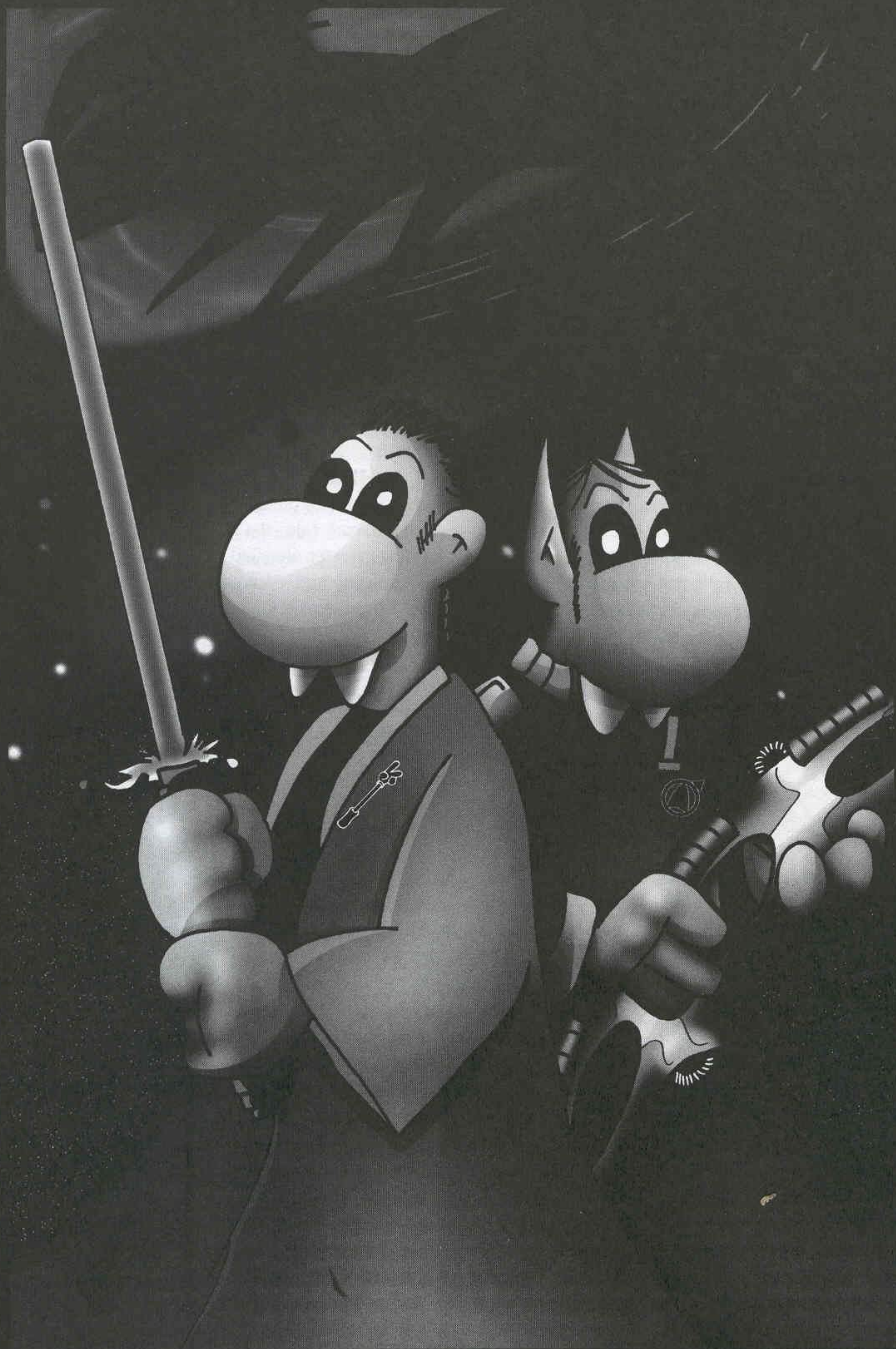
De hecho, esa imagen que han extendido los Trekkere es completamente falsa. Los Sanubri que sobrevivieron a la purga viven ocultos, sin meterse en líos y haciendo el bien siempre que pueden.

Creación de FJ: Todos los Sanubri son amantes de la paz, la vida sana y sencilla, la alimentación natural y el buen rollito. Y comparten otra característica especial: un tercer ojo en medio de la frente, que va desarrollándose a medida que dominan la Disciplina de Noveahs.

Disciplinas de club: Fanpex, Fortaleza, Noveahs.

Debilidad: A los Sanubri les cuesta mucho hacer daño a los demás seres de la creación. Aplica un modificador de -2 a todas las acciones de combate de carácter ofensivo (o de -1 si el enemigo es un ser no natural, como un fanpiro, un muerto viviente o un macute).





CAPÍTULO TRES: NUEVAS CARACTERÍSTICAS

Al repasar el manual básico de **Fanpiro**, comprendimos que era posible colocaros unas cuantas páginas más con descripciones de Habilidades, Disciplinas y demás paridas perfectamente prescindibles, pero que siempre hacen creer a algún pardiillo que se convertirá en el amo de la partida gracias a ellas. Y nosotros no somos nadie para sacarle de su error, así que hale, a disfrutar de estas munchkinadas. Pero recuerda que no hay fanpiro que se resista a un viejo cagón, o algo por el estilo que decían en no sé qué anuncio.

Habilidades

• **Artes Marciales (Variable):** Esta Habilidad (o mejor dicho, esta serie de Habilidades) está descrita en el Capítulo Uno. Lo repetiríamos todo otra vez para que el libro saliese más gordo y poder cobrarte el doble, pero hoy nos ha dado por la honradez, fíjate.

• **Baile (ME):** El arte de moverte con más o menos elegancia al ritmo de la música. Si el Narrador lo desea, puede desglosar esta Habilidad en varias según el estilo (de salón, *breakdance*, rock acrobático...) pero la verdad es que hacerlo nos parecería una gilipollez. Cuando saquemos **Fandance**, el juego de rol del chulo de discoteca, ya hablaremos de eso.

• **Cocina (MS):** Otra Habilidad muy necesaria en el mundo de **Fanpiro**. Consiste en saber mez-

clar cosas en una sartén, olla o similar de forma que no vomites al comerte el resultado. También puede usarse para evaluar la calidad de los alimentos, saber si un huevo está podrido o hacer una crítica gastronómica mínimamente respetable.

• **Deporte (CM):** Se supone que sabes practicar algún deporte sin que tus compañeros de equipo te den luego una paliza en el vestuario por inútil. Como en tantas ocasiones, puedes adquirir esta Habilidad varias veces para practicar deportes distintos (fútbol, baloncesto, golf, pelota vasca...).

• **Equitación (BM):** No necesitas esta Habilidad para mantenerte sobre la silla de un caballo, pero sí te hará falta para hacer que vaya por donde tú quieras y que obedezca tus órdenes.

• **Juerga (BE):** Esta Habilidad consiste en hacer que la gente se divierta y lo pase bien. Tienes facilidad para acabar con el aburrimiento y convertirte en el alma de la fiesta. Eres simpático, divertido y encantador, y puedes convertir una reunión amuermada en una orgía digna de Heliogábalo.

• **Vuelo (CM):** Por la razón que sea, eres capaz de volar por tus propios medios, sin tener que usar una guagua, un avión ni un helicóptero. Sabes maniobrar, hacer piruetas en el aire y aterrizar sin partirte la cara. Por lo general, esta Habilidad está reservada a seres alados (como un fanpiro con Goblean 3 o una Fángola con alas), pero si el Narrador lo autoriza también puede adquirirla un aficionado al ala delta, por ejemplo.

Sobre el vuelo

Los fanpiros que consiguen la capacidad de volar gracias a sus Disciplinas (como Goblean 3 o las alas de Brutismo de las Fángolas) adquieren la Habilidad Vuelo a Nivel Básico sin coste alguno, aunque si quieren mejorar su puntuación deberán gastar puntos de experiencia de la forma habitual.

Por regla general, la velocidad máxima de Vuelo es igual a la puntuación del personaje en Maña x5 en kilómetros por hora. Se considera que un personaje volador puede moverse (Maña x2) metros por asalto.

Beneficios y Problemas

Beneficios

• **Amiguetes (Beneficio de 1 a 5 puntos):** El FJ tiene unos amigos dispuestos a plantarse donde él les pida y aplicar una buena dosis de ultraviolencia instantánea sin hacer preguntas. La fuerza de combate de los Amiguetes es más o menos la de una banda de moteros camorristas, una célula de la Resistencia o un pelotón de boinas verdes de permiso. Cuando el FJ quiera su ayuda, deberá ponerse en contacto con ellos (por teléfono o como sea) y pasar una tirada de Brío + Encanto. Si falla, los Amiguetes no podrán acudir por una u otra razón. Si la supera, la Ventaja obtenida determina la prontitud con que llega la ayuda. El Narrador puede aplicar los modificadores que considere oportunos. Los Amiguetes acudirán en ayuda del FJ tantas veces como puntos haya gastado en el Beneficio: una vez agotadas las llamadas de ayuda, el Beneficio desaparece.

Ventaja	Tiempo de llegada
0	Hasta mañana, nada
1-2	1d10 horas
3-4	1d5 horas
5-7	6d10 minutos
8-10	3d10 minutos
11+	1d10 minutos

• **Autor Favorito (Beneficio de 4 puntos):** El FJ tiene un autor (dibujante de cómics, escritor, director de cine, intérprete, compositor, lo que sea) predilecto. Cuando disfruta de sus obras, sube 2

puntos de Vicio en lugar del 1 habitual. Los Filmtrue no pueden adquirir este Beneficio.

• **Buena Voz (Beneficio de 2 puntos):** El FJ tiene una voz muy agradable, rica y sonora, que atrae automáticamente a sus interlocutores. Aplica un modificador de +1 a todas sus tiradas de Labia, Mando, Mentir y Seducción.

• **Club Adoptivo (Beneficio de 1 punto):** Por la razón que sea, el FJ está muy bien considerado entre los miembros de un club que no es el suyo. Los fanpiros de ese club estarán favorablemente predispuestos hacia el FJ, y a éste le será más fácil conseguir favores e información (siempre que no abuse). Jugador y Narrador deberán ponerse de acuerdo sobre qué club es el otro y a qué se debe esta popularidad.

• **Exotismo (Beneficio de 1 punto):** Hay algo en las facciones del FJ que resulta exótico y atractivo. Puede tratarse de un rasgo físico poco común (ojos ligeramente rasgados), de un sofisticado acento extranjero, o sencillamente de un par de tetas de campeonato. Sea como sea, aplica un modificador de +2 a todas las tiradas de Seducción del FJ.

• **Fama Mundana (Beneficio de 4 puntos):** El FJ es un personaje famoso en la sociedad humana. Las autoridades y el público en general ignoran que es un fanpiro, por supuesto, y le tratan lo mejor posible. Aplica un modificador de +3 a las tiradas de Administración y Recursos.

• **Hiperactivo (Beneficio de 3 puntos):** El FJ es capaz de concentrar todas sus energías en la tarea que está llevando a cabo, hasta el punto de que sería capaz de desmayarse de cansancio al pie del cañón. El personaje puede gastar sus puntos de Coraje como modificador positivo en sus tiradas sin tener en cuenta la limitación máxima de la mitad de su puntuación en la Habilidad que esté usando (ver página 41 del manual básico).

• **Influencia en el Club (Beneficio de 3 puntos):** Ya sea por tus logros o por tu maestría dando puñaladas por la espalda, has alcanzado una posición de cierta autoridad en tu propio club. Puede que incluso seas uno de los Vocales. Aplica un modificador de +3 a todas las tiradas de Intimidar y Mando que hagas para ejercer influencia sobre otros fanpiros de tu club.

• **Popular en el Club (Beneficio de 1 punto):** Tus compañeros de club sienten un especial aprecio por ti. Suelen hacerte caso cuando haces alguna sugerencia y muchos verían con buenos ojos que empezases a labrarte una posición política.

Aplica un modificador de +2 a tus tiradas de Labia, Estilo y Juerga cuando te encuentres entre miembros de tu propio club.

• **Regeneración Acelerada (Beneficio de 5 puntos):** Tu poder fanpírico de regeneración es extraordinariamente fuerte. Cuando hagas la tirada de Brío + Cachas, recuperarás un número de puntos de vida igual a la Ventaja obtenida por 3 (o por 4 si el resultado es un Alarde). Si fallas la tirada no recuperas puntos de vida, y si el resultado es un desastre pierdes un número de puntos igual al Defecto. Por supuesto, sólo puedes recuperar puntos de vida hasta tu Resistencia habitual.

• **Renta (Beneficio de 4 puntos):** Eres de familia rica, o dispones de una fuente regular de ingresos que te da acceso a ciertos caprichos. Aplica un modificador de +4 a tus tiradas de Recursos.

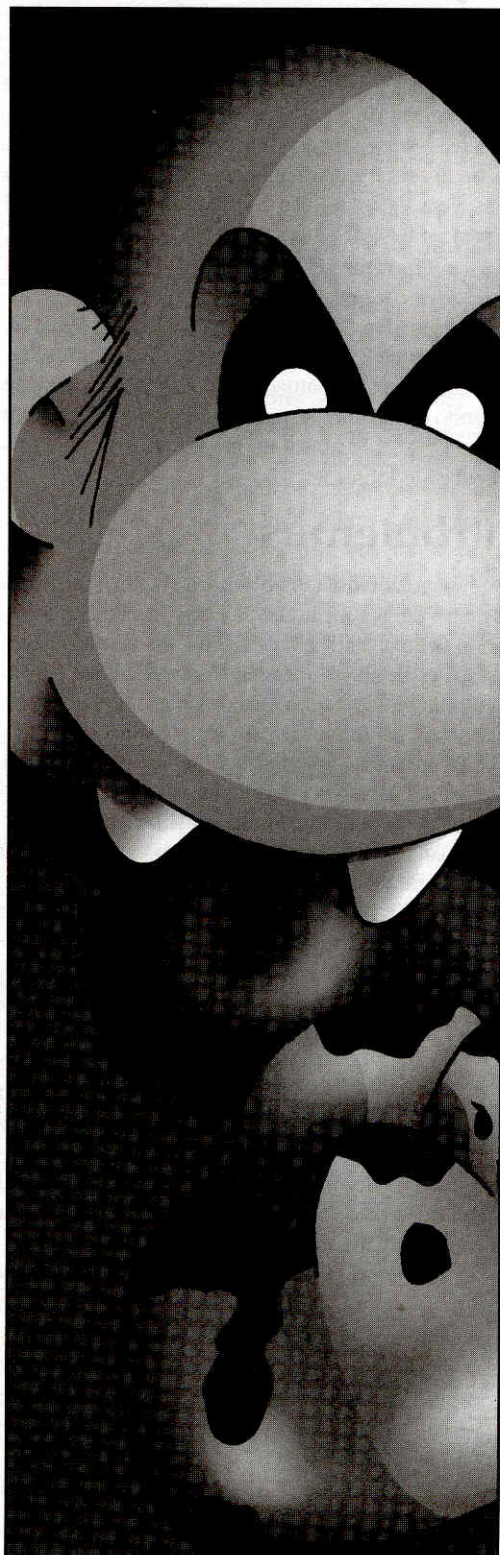
• **Sangre Berserker (Beneficio de 4 puntos):** Por las venas del FJ corre la sangre de los antiguos guerreros *berserker* de las leyendas nórdicas. En combate, puede gastar un punto de Coraje y convertirse en un verdadero monstruo asesino.

Mientras duren los efectos de la ira *berserker*, no sufrirá penalizaciones por daño ni quedará aturdido o inconsciente, pero tampoco podrá usar más Disciplinas que Celeridad, Fortaleza y Potencia. Tampoco se molestará en ponerse a cubierto, bloquear los ataques enemigos o esquivarlos. Atacará siempre a la persona o criatura que tenga más cerca (si se trata de un aliado, puede darse cuenta y evitarlo superando una tirada de Brío + Seso). Los efectos duran 1d10 asaltos por cada punto de Coraje que gaste el FJ, hasta que muera o hasta que no queden objetivos a la vista. Lo mejor es que el Narrador haga la tirada y lleve la cuenta sin decir al jugador cuántos asaltos le quedan. Para anular la ira *berserker* voluntariamente, el FJ deberá gastar otro punto de Coraje. Si, una vez terminado su ataque de ira, el FJ sigue vivo pero no le quedan puntos de Coraje, quedará inconsciente durante 1d10 horas.

• **Sentido Agudo (Beneficio de 2 puntos):** Uno de los cinco sentidos del FJ es extraordinariamente agudo. Decide cuál es y aplica un modificador de +3 a todas sus acciones relacionadas con ese sentido.

• **Siete Vidas (Beneficio de 5 puntos):** El FJ es capaz de soportar los peores castigos físicos. Resta 1 al modificador por heridas cada vez que baje un Nivel de Salud.

El Arsamita Abelardo de la Puebla (AKA Juan Kong Fuing) tiene una Resistencia habitual de 35. Tras



un encuentro particularmente intenso con una Fángola, su Resistencia ha bajado a 22. Normalmente, aplicaría un modificador de -2 a sus acciones, pero como tiene el Beneficio de Siete Vidas, se queda en -1. Al rato, vuelve a sufrir una herida y su Resistencia baja a 15. Otro FJ aplicaría un modificador adicional de -3, pero las Siete Vidas de Juan hacen que se quede en -2 (para un total de -3 por el modificador anterior).

• **Tipo Duro (Beneficio de 4 puntos):** El personaje puede encajar los golpes sin pestañear. Cuando el jugador deba hacer una Tirada de Aguante, tirará dos dados en vez de uno y elegirá el resultado más alto (la puntuación en Cachas del FJ sigue siendo el máximo). Como efecto secundario de este Beneficio, el FJ aplica un modificador de +1 a sus tiradas de Intimidar.

Problemas

• **Adicción (Problema de 1 a 5 puntos):** Aparte de la subcultura y demás mercancía ilegal, el FJ tiene una adicción a alguna otra sustancia que, si no es ilegal, sí puede ser muy difícil de conseguir (un medicamento, una droga rara... lo que sea). Por cada día que el FJ pase sin consumir una dosis de tal sustancia, aplicará un modificador negativo a todas sus acciones equivalente al valor del Problema. Este modificador es acumulativo, por supuesto: cuando llegue a -20, el FJ pasará a perder 1d10 puntos de Resistencia al día hasta morir. No es posible hacer Tiradas de Aguante para absorber este daño, curarlo ni regenerarlo de ninguna forma mientras continúe la abstinencia. El modificador negativo desaparece cuando el personaje consume una dosis de la sustancia.

El Reggaedi Heryberto tiene un Problema de Adicción a la hierba con denominación de origen (por 2 puntos). Es decir, que si algún día no se fuma su porrito de auténtica maría jamaicana, aplica un modificador de -2 a todas sus acciones. Si pasa dos días de abstinencia, el modificador pasa a ser de -4, y así sucesivamente.

• **Afición Devoradora (Problema de 5 puntos):** El fanpirismo del personaje se ha vuelto tan grave que ya no le basta con consumir la mercancía ilegal de la manera corriente, sino que debe devorarla... literalmente. El FJ sólo puede mantener calmada su adicción comiéndose los libros, cómics, videojuegos, etc, que caen en su poder.

La dosis mínima diaria es de 50 páginas de libro o cómic, o medio CD, DVD o cinta de vídeo. Obviamente, y aparte del rechazo social por parte

de los demás fanpiros, el FJ sufre graves problemas estomacales. Cada vez que se alimente, deberá hacer una tirada de Brío + Cachas. Si la supera, sufre sólo 1d10 puntos de daño (tiene derecho a una Tirada de Aguante). Si falla, el daño es 2d10 + el Defecto de la tirada. Si el resultado es un Desastre, el FJ sufre el mismo daño que si falla, pero además no recupera Vicio. En caso de Alarde, el FJ consigue tragar su dosis sin sufrir daño.

Un efecto secundario de este Problema es que la mercancía ilegal normalmente comestible (como gominolas, hamburguesas o helados) pierde todo interés para el FJ, que no puede calmar su adicción con ella.

• **Amnesia (Problema de 4 puntos):** El Trancazo ha hecho olvidar al FJ todo lo relacionado con su vida pasada. Aunque conserva sus Habilidades, no recuerda cómo se llama, dónde vive ni nada por el estilo. No puede tener Recursos, Contactos, familia ni propiedades personales. El Narrador puede desarrollar los antecedentes del FJ en secreto e ir revelándoselos poco a poco: por cada punto de experiencia que gaste, el jugador tendrá derecho a hacer una tirada de Brío + Seso (por cada PX adicional, tendrá un modificador de +1 en la tirada). Si pasa la tirada, el Narrador le revelará algún detalle o indicio de su pasado, de forma que vaya completando el puzzle poco a poco.

• **Autor Aborrecido (Problema de 2 puntos):** Hay un autor (dibujante, escritor, actor, cantante, cualquier cosa) que le cae como el culo al FJ. El personaje no soporta su obra y no consigue recuperar Vicio con material que esté relacionado con él. Los Filmtrue no pueden adquirir este Problema.

• **Calzonazos (Problema de 4 puntos):** En el fondo, el FJ es un pobre infeliz, un timorato, un desgraciado sin arrestos al que enseguida se le suben a la chepa. Todos los intentos de controlarle, dominarle o asustarle de alguna forma (incluyendo el uso de Disciplinas) tienen un modificador de +3. Este Problema es incompatible con el beneficio Pelotas de Acero.

• **Club Enemigo (Problema de 2 puntos):** Por alguna razón, los fanpiros de un club distinto al tuyo no te aguantan. Es algo que va más allá de la simple rivalidad entre clubes: a ti te tienen especialmente marcado. Concreta con el Narrador de qué club se trata y cuál es la causa de esa enemistad. Aplica un modificador de -3 a todas tus acciones de carácter social cuando estés entre miembros de ese club.

• **Delirios de Grandeza (Problema de 3 puntos):** Este extraño Problema psicológico hace que el FJ tenga una percepción distorsionada de la realidad. Un fanpiro con Delirios de Grandeza puede creerse que es el presidente de su club, o que su fanzine clandestino es un éxito de ventas y hasta el Papa Alejo tiene unos cuantos ejemplares. Cuando el FJ se ve obligado a hacer frente a la realidad pierde un punto de Coraje de manera permanente, así que sus amigos y compañeros procuran seguirle la corriente para no hacerle mucho la puñeta. Ponte de acuerdo con el Narrador para determinar cuál es el delirio concreto del personaje.

• **Depresivo (Problema de 3 puntos):** El fanpiro está siempre triste y deprimido, nunca tiene ganas de hacer nada y se limita a dejarse llevar por los acontecimientos. Un FJ Depresivo no puede gastar Puntos de Coraje para conseguir modificadores positivos en sus tiradas. Además, resta 5 a todas sus tiradas de Iniciativa.

• **Fotofobia (Problema de 2 puntos):** El virus Barrabás ha hecho al fanpiro particularmente sensible a la luz diurna. El FJ aplica un modificador de -5 a todas las acciones realizadas bajo la luz solar, en lugar del -3 habitual. Los Perseguidores de Teth no pueden adquirir este Problema.

• **Joroba (Problema de 4 puntos):** El FJ tiene la columna más retorcida que el ADN de Killer Dog, y luce una esplendorosa chepa en la espalda para demostrarlo. Aplica un modificador de -4 a todas sus tiradas de Seducción, y otro de -1 a todas las tiradas de Habilidades que tengan Maña como Rasgo Determinante. Los personajes Fanferatu sólo consiguen 2 puntos al adquirir este Problema.

• **Lunático (Problema de 2 puntos):** Los ciclos lunares tienen una gran influencia sobre la actividad del personaje, que puede mostrarse muy activo unas noches y totalmente apático y derrotado otras. Según cuál sea la fase de la luna, aplica el modificador correspondiente a todas las tiradas del FJ.

Fase	Modificador
Luna llena	+1 a todas las acciones
Luna gibosa	+1 a las tiradas de Iniciativa
Media luna	0
Cuarto creciente	-1 a las tiradas de Iniciativa
Cuarto menguante	-2 a las tiradas de Iniciativa
Luna nueva	-2 a todas las acciones

• **Nenaza (Problema de 3 puntos):** El personaje no soporta el esfuerzo físico, y debe aplicar

un modificador de -1 a todas sus tiradas de Habilidades con Cachas como Rasgo Determinante.

• **Obsesivo (Problema de 4 puntos):** El personaje está obsesionado con un tema concreto (puede ser una persona, una cosa, un periodo histórico, un deporte...) y procura enterarse de todo lo que puede acerca del mismo. Es su tema de conversación favorito, y no entiende que los demás no lo encuentren igual de fascinante. El FJ Obsesivo debe adquirir (como mínimo al Nivel Básico) la Habilidad Culturilla con el objeto de su obsesión como tema de la misma.

• **Renegado (Problema de 3/5 puntos):** Por algún motivo (jugador y Narrador deberán ponerse de acuerdo), el personaje ha sido declarado proscrito por su club fanpírico. Sus antiguos compañeros intentarán hacerle la vida imposible por todos los medios, llegando incluso a la agresión física en algunos casos (si el jugador ha adquirido la versión de 5 puntos del Problema). La reconciliación del personaje con su club será algo muy difícil y laborioso, y podría convertirse con facilidad en el tema central de la crónica.

Disciplinas

Cada uno de los clubes y peñas descritos en este suplemento tiene una Disciplina característica y exclusiva. Muy pocos fanpiros de otros clubes consiguen aprender alguna de ellas.

Brutismo

Las Fángolas nacieron como una raza esclava artificial, creada por los Trekkere para su protección y defensa. El Brutismo, la Disciplina propia de esta Peña, fue diseñada por Wilbur Megakomb para potenciar al máximo las aptitudes de sus criaturas como guardianes y guerreros.

Desgraciadamente, sus aptitudes como relaciones públicas no le importaban tanto, y se nota: las Fángolas son monstruosidades llenas de garras, pinchos, tentáculos y cualquier cosa que se le pueda ocurrir a una mente enferma, y su capacidad intelectual suele estar bajo mínimos.

Esta Disciplina se divide en dos partes. Por una están los niveles, que funcionan de la manera habitual. Y por otra están las características especiales de las Fángolas: a medida que una Fángola va adquiriendo mayor dominio del Brutismo, su cuerpo se transforma y adquiere nuevos rasgos y ventajas para el combate.

El Brutismo es ajeno al virus Barrabás, un producto de la retorcida mente del Trekkere Wilbur Megacomb, y por lo tanto está fuera del alcance de los fanpiros ordinarios. Si un fanpiro de otro club quiere aprender Brutismo, debe convertirse en una Fángola sometándose al ritual Trekketúrgico correspondiente.

Recuerda que la Disciplina de Brutismo afecta a la inteligencia del personaje: por cada nivel alcanzado en la Disciplina, resta 2 a la puntuación máxima en Seso del FJ.

Tochón tiene Seso 7. Cuando adquiere Brutismo a Nivel Uno no hay problema, porque su nivel máximo de Seso es 10-2, o sea 8 (por encima de su puntuación). Pero cuando sube su Brutismo a 2, el nivel máximo de Seso pasa a ser 6, y tiene que restar 1 a su puntuación en ese Rasgo.

• Nivel Uno: Alarma Doméstica

Gracias a un vínculo telepático establecido con su morada habitual, la Fángola puede detectar automáticamente la presencia de cualquier intruso, aunque ella no esté.

Sistema: Cuando alguien entre sin permiso en la residencia de la Fángola, el Narrador debe hacer una tirada por su Alerta aplicando una serie de modificadores. Si la Fángola pasa la tirada, percibirá el peligro.

Para establecer el vínculo con su morada, la Fángola debe pasar al menos una semana viviendo allí. Una vez pasa la semana, el vínculo se traslada de la vieja residencia a la nueva.

Modificadores

La Fángola está en casa +3

Fángola ausente -1 por cada km. de distancia

Más de un intruso +1 por cada intruso adicional

Ventaja Percepción

0	El FJ se siente preocupado sin saber por qué.
1-3	El FJ sabe que alguien ha entrado.
4-5	El FJ sabe cuánta gente ha entrado.
6-8	El FJ conoce aproximadamente el nivel de peligrosidad del intruso.
9+	El FJ tiene una idea muy clara de cómo es el intruso y dónde se encuentra.

• Nivel Dos: Estatua Viviente

La Fángola puede asumir el aspecto (y la dureza) de una estatua de piedra, pero manteniéndose consciente de todo lo que ocurre a su alrededor.

Sistema: El FJ gasta un punto de Coraje y adopta una "postura de estatua", quedando convertido en piedra en 1d10 asaltos.

Mientras esté convertido en estatua, el FJ no podrá hablar ni moverse, pero sí usar sus Discipli-



nas (siempre que no exijan hablar ni moverse, claro) y ver y oír todo lo que ocurra (con las correspondientes tiradas de Alerta). Si quiere recuperar la movilidad, debe gastar otro punto de Coraje y tardará otros 1d10 asaltos. La ventaja es que su cuerpo adquiere una dureza inimaginable (resta 25 al daño producido por cualquier ataque).

La Fángola puede pasar convertida en estatua todo el tiempo que desee, pero no puede deshacer los efectos del poder mientras sea de día.

• Nivel Tres: Vínculo Inmobiliario

Esta ampliación de Alerta Doméstica permite a la Fángola hacer una lectura telepática de cualquier edificio, sin necesidad de residir en el mismo.

Sistema: La Fángola debe pasar un asalto meditando sobre la pregunta que quiere hacer con las manos apoyadas en una pared del edificio, gastar un punto de Coraje y pasar una tirada de Brío + Encanto, aplicando una serie de modificadores. La Ventaja obtenida determinará la cantidad de información (con Ventaja 0 se limitará a decir vaguedades, con Ventaja 3 dará bastantes datos y con Ventaja 5 toda la información disponible).

Si el FJ falla la tirada, el edificio no responde. Si el resultado es un Desastre, el edificio da información errónea a propósito.

Modificadores

Edificio de piedra	+2
Edificio de ladrillo, hormigón, cemento...	+1
Edificio de madera	-3
Edificio metálico	-2
Edificio antiguo	+1 por siglo
Edificio moderno (menos de 20 años)	-2

Tochón quiere saber cuántos guardias de seguridad hay en un rascacielos. El Narrador decide que el edificio está construido a medias con acero y hormigón, por lo que no hay modificadores por el material (el -1 y el +1 se anulan mutuamente). El rascacielos es bastante nuevo, así que se aplica el modificador de -2 por su modernidad. Tochón tiene Brío 8 y Encanto 6. Teniendo en cuenta el modificador, necesita sacar 12 o menos para enterarse de algo: 4, 6. Con una Ventaja de 2, Tochón se entera de que hay "unos cuantos" guardias, pero no de si están armados, son competentes ni nada por el estilo. Su compañero Kruncho hace la misma tirada y consigue una Ventaja de 5, averiguando que hay exactamente catorce guardias de seguridad, todos ellos veteranos y armados con revólveres de mediano calibre.

Rasgos especiales de las Fángolas

Como ya hemos explicado, la Disciplina de Brutismo incluye el desarrollo de rasgos físicos especiales en las Fángolas. Estos rasgos convierten a los esclavos de los Trekkere en las máquinas de matar definitivas.

Cuando el FJ aprende el Nivel Uno de Brutismo, dispone de 10+1d10 puntos para adquirir los rasgos que desee de esta lista. Al subir su Brutismo a Nivel Dos, el FJ dispone de 15+1d10 puntos más, y de otros 15+2d10 al llegar al Nivel Tres.

La Fángola puede gastar sus puntos como quiera, pero no puede ahorrarlos (es decir, no puede guardar 5 de esos puntos para la próxima vez que suba de nivel). Los puntos no gastados se pierden.

Algunos de estos rasgos son incompatibles entre sí (por ejemplo, no es posible tener más de una cola, o Pico y Boca de Tiburón). El Narrador tiene siempre la última palabra sobre los Rasgos que puede adquirir el PJ.

Rasgos Especiales de las Fángolas

Alas	(10)
Aletas	(4)
Almohadillas	(4)
Anfibio	(10)
Boca Retráctil	(5)
Boca de Tiburón	(7)
Cola de Escorpión	(8)
Cola de Punta de Flecha	(3)
Cola Maza	(6)
Cola Prensil	(7)
Cuernos	(3)
Escupepiedras	(10)
Garras	(3)
Gigantismo	(10)
Hipermusculación	(10)
Miembros Extra	(7)
Patas de Canguro	(8)
Pico	(4)
Piel de Camaleón	(7)
Piel de Piedra	(7)
Pinchos	(3)
Poder Regenerador	(10)
Tentáculos	(1)
Ventosas Adherentes	(2)
Ventosas Succionadoras	(3)
Visera Ósea	(2)



- **Alas (10):** La Fángola desarrolla un enorme par de alas de murciélago, de aspecto correoso y amenazador, que le permiten volar (adquiere la Habilidad Vuelo a Nivel Básico sin coste adicional). Cuando la Fángola no está en el aire, las alas se le pliegan a la espalda, y debe aplicar un modificador de -1 a todas las tiradas relacionadas con el movimiento por la molestia que supone (y -2 para nadar). Si el personaje tiene el Rasgo Gigantismo, el precio de las alas se multiplica por dos.

- **Aletas (4):** La Fángola puede extender y separar los dedos de sus pies, desplegando una membrana entre ellos y convirtiéndolos en estupendas aletas de buceo. Aplica un modificador de +3 en todas las tiradas relacionadas con la natación y el buceo.

- **Almohadillas (4):** La Fángola tiene unas almohadillas en las plantas de los pies que le permiten moverse en silencio. Aplica un modificador de +4 a todas las tiradas de Sigilo. Este Rasgo es incompatible con el de Garras (en los pies) si no son retráctiles.

- **Anfibio (10):** La Fángola es capaz de respirar bajo el agua sin problemas, tan bien como en la superficie.

- **Boca Retráctil (5):** La Fángola puede proyectar su boca hacia delante, por lo que es capaz de hacer un ataque de mordisco sin necesidad de

tener agarrada a su víctima. El ataque es tan inesperado y violento que el adversario aplicará un modificador de -2 a cualquier tirada para bloquearlo o eludirlo. La boca puede llegar hasta una distancia máxima en centímetros igual a la Maña del personaje x10.

- **Boca de Tiburón (7):** La boca del personaje es enorme y está llena de dientes afiladísimos. Aplica un modificador de +1 a todas las tiradas de Intimidar, y suma 10 al daño por mordisco.

- **Cola de Escorpión (8):** El FJ tiene una cola segmentada y que acaba en una punta afilada, como el aguijón de un escorpión. Si la Fángola ataca con ella (usando la Habilidad de Pelea y con un modificador de -2) hace un daño de C+1d10. Además, el aguijón puede ser venenoso. El FJ puede gastar en su ataque tantos puntos de Coraje como desee: si el ataque llega a herir a su enemigo, éste tendrá que superar una tirada de Cachas + Brío aplicando un modificador negativo igual a la cantidad de puntos de Coraje gastados (la Fángola debe gastar 1 como mínimo). Si falla la tirada, muere envenenado en 1d10 asaltos. Si la Fángola gasta puntos de Coraje y luego falla su ataque con el aguijón, los puntos se pierden.

- **Cola de Punta de Flecha (3):** La Fángola tiene una cola que acaba en punta de flecha, como la que suelen tener los demonios en los chistes. No

sirve para gran cosa, pero es sinuosa y elegante y ayuda a mantener el equilibrio en el aire. Aplica un modificador de +2 a las tiradas de Vuelo y Acrobacias.

- **Cola Maza (6):** La cola de la Fángola acaba en una impresionante bola con pinchos, como una maza medieval. Puede usarse como arma (tirada de Pelea con modificador -3, se considera que hace el mismo daño que un arma blanca grande).

- **Cola Prensil (7):** La Fángola tiene una larga cola prensil, como la de un mono, y puede usarla para colgarse de ella, siempre que no tenga el rasgo Gigantismo, y coger cosas (la cola tiene una longitud en centímetros de Maña x30). Incluso es posible usar la cola para manejar armas blancas, con un modificador de -5). Aplica un modificador de +2 a las tiradas de Vuelo y Acrobacias.

- **Cuernos (3):** La cabeza de la Fángola está coronada por una impresionante cornamenta que puede usar como arma (tirada de Pelea con modificador -3, hace el mismo daño que un arma blanca mediana). Aplica un modificador de +1 a las tiradas de Intimidar.

- **Escupepiedras (10):** La Fángola ha aprendido a escupir esquilas de piedra para atacar a sus enemigos. Este poder funciona como una pistola de gran calibre, pero la Habilidad que se emplea es la de Lanzar, y el alcance es igual a la puntuación en Cachas x2 en metros. Cada "disparo" hace que la Fángola sufra 2 puntos de daño, por el desgaste que supone utilizar fragmentos de su propio cuerpo como proyectiles.

- **Garras (3):** Los dedos del personaje acaban en unas tremendas y afiladísimas garras (daño básico 1d10). Es posible adquirir este rasgo más de una vez (cada compra pone garras en un par de miembros del personaje). Por 5 puntos más, las garras son retráctiles, y el FJ puede ocultarlas y extenderlas a voluntad. Si las garras no son retráctiles, aplica un modificador de -3 a todas las tiradas relacionadas con la manipulación delicada de objetos (o a todas las tiradas de Sigilo si las garras están en los pies de la Fángola).

- **Gigantismo (10):** La Fángola tiene un tamaño enorme. Suma 10 a la puntuación en Cachas del FJ y multiplica el resultado por 20. La cifra obtenida será su estatura en centímetros. Si el FJ ha adquirido ya el rasgo de Alas, el coste de Gigantismo se multiplica por dos.

Si la Fángola mide hasta tres metros, suma 10 a sus puntos de Resistencia, aplica un modificador

de +1 a sus tiradas de Intimidar y resta 3 a todas sus tiradas de Iniciativa.

Si la Fángola mide más de tres metros, suma 20 a sus puntos de Resistencia, aplica un modificador de +3 a sus tiradas de Intimidar, otro de -3 a todas las acciones relacionadas con la manipulación de objetos pequeños y delicados, y resta 5 a todas sus tiradas de Iniciativa. Además, los ataques a distancia contra el FJ aplican un modificador de +2 por el tamaño del blanco.

- **Hipermusculación (10):** La Fángola tiene una musculatura hipertrofiada. Aplica un modificador de +2 a todas las tiradas por Habilidades que tengan Cachas como Rasgo Determinante.

- **Miembros Extra (7):** El personaje tiene un par de brazos (o piernas, o tentáculos) extra. Esto no significa que pueda realizar más acciones en un mismo asalto, pero a veces viene bien un par de brazos más. Aplica un modificador de +1 a las tiradas de Intimidar.

- **Patas de Canguro (8):** Las piernas de la Fángola se han retorcido y alterado de tal forma que ahora es capaz de dar saltos prodigiosos, de hasta 6 metros en vertical y (Maña x2) metros en horizontal, sin tomar carrerilla. Aplica un modificador de -2 a todas las tiradas de Sigilo y Atletismo (no relacionadas con los saltos, claro está).

- **Pico (4):** La boca de la Fángola se ha convertido en un tremendo pico parecido al de un ave de presa, que puede usar como arma (tirada de Pelea con modificador -2, hace el mismo daño que un arma blanca grande). Por desgracia, la desaparición de los labios hace que sea un poco difícil entender lo que dice: aplica un modificador de -3 a todas las acciones del personaje relacionadas con la voz y el habla. Este rasgo es incompatible con Boca Retráctil y Boca de Tiburón.

- **Piel de Camaleón (7):** La Fángola puede hacer que su piel adopte un color parecido al de su entorno. Si gasta un punto de Coraje su piel cambia de color, aplicando un modificador de -5 a la tirada de Alerta de cualquier observador. Si la Fángola cambia de entorno o se mueve bruscamente (corriendo, volando, saltando, peleando...), el poder pierde su efecto.

- **Piel de Piedra (7):** La piel de la Fángola adquiere una tremenda consistencia y una tonalidad grisácea parecida a la de la piedra. El FJ tiene una coraza protectora que le cubre todo el cuerpo (FB 15, modificador -1, FB contra fuego 10), pero falla automáticamente todas las tiradas relaciona-

das con el sentido del tacto y resta 2 a sus tiradas de Iniciativa.

Si alguien golpea a la Fángola con las manos (o cualquier otra parte del cuerpo) sufre 1d10 de daño.

- **Pinchos (3):** El personaje tiene pinchos y bordes afilados por todo el cuerpo. Aplica un modificador de +1 a sus tiradas de Intimidar. Si alguien hace un ataque de presa contra la Fángola, sufre un daño igual a 1d10 + la Ventaja obtenida cada asalto que mantenga la presa (si intenta una presa y falla, sólo sufre 1d10 de daño).

Si es la Fángola quien hace un ataque de presa, suma 1d10 al daño infligido a su víctima cada asalto que mantenga la presa.

- **Poder Regenerador (10):** Las Fángolas se curan como los fanpiros, pero las que tienen este poder pueden regenerar los miembros perdidos. Regenerar un brazo o una pierna normal cuesta una semana. Regenerar los rasgos especiales cuesta una cantidad de días equivalente a su coste. Por ejemplo, regenerar unas alas llevará diez días, y un pico cuatro.

- **Tentáculos (1):** Los brazos de la Fángola se convierten en un par de tentáculos flexibles y fuertes. Este rasgo es incompatible con las Garras. Aplica un modificador de +1 a todas las tiradas de Intimidar y los ataques de presa.

- **Ventosas Adherentes (2):** Es necesario tener Tentáculos para adquirir este rasgo. Los tentáculos de la Fángola están cubiertos de ventosas que se fijan con fuerza sobre el cuerpo de sus víctimas para que no puedan escapar. Aplica un modificador adicional de +3 a las tiradas de presa.

- **Ventosas Succionadoras (3):** Es necesario tener Tentáculos para adquirir este rasgo. Los tentáculos de la Fángola están cubiertos de ventosas que chupan la sangre de sus víctimas. Mientras la Fángola mantenga la presa sobre su víctima, le infligirá un daño adicional de 2d10 por asalto.

- **Visera Ósea (2):** Las cejas de la Fángola se extienden hacia fuera, formando una especie de visera de hueso que protege los ojos del personaje. Aplica un modificador adicional de -3 a cualquier ataque dirigido a los ojos de la Fángola.

Escoñación

Esta Disciplina es propia de los Arsamitas, y son muy pocos los fanpiros ajenos al club que la conocen. La Escoñación combina los poderes

fanpíricos con la destreza asesina y el sigilo de los ninjas, y así les va.

- **Nivel Uno: Silencio Total**

El fanpiro crea una esfera de absoluto silencio en torno a su persona.

Sistema: El fanpiro hace una tirada de Sigilo. Todos los sonidos quedan anulados en un radio igual a la mitad de su Brío en metros. Si el fanpiro se mueve, la zona de silencio se mueve con él. La duración de los efectos depende de la Ventaja obtenida (aunque el fanpiro puede anularlos en cualquier momento si lo desea).

Ventaja	Duración
0	Asalto siguiente
1-5	1d10 asaltos
6-10	Una hora
11+	Hasta el amanecer

Cada uso de este poder hace que el fanpiro sufra un punto de Daño, a causa de la tensión que supone para su organismo absorber todas las vibraciones sonoras. A discreción del Narrador, si el fanpiro absorbe sonidos muy fuertes (como el motor de un Boeing 747, una explosión... etc.), usar el poder puede costarle 1d10 o incluso 2d10 de Daño.

- **Nivel Dos: Golpe Mortal Ninja**

El fanpiro sabe dónde golpear a su enemigo para hacerle más daño.

Sistema: El fanpiro hace una tirada de Alerta, descubriendo el punto débil en las defensas de su oponente. Los efectos dependerán de Ventaja obtenida.

Ventaja	Efecto
0	El fanpiro hace una posturita ninja muy fardona, pero sin ningún efecto práctico.
1-5	Aplica un modificador negativo igual a la Ventaja a todas las acciones de defensa que haga la víctima contra los ataques del fanpiro.
6-10	Suma la Ventaja al Daño de los ataques del fanpiro.
11+	La víctima falla automáticamente todas sus acciones de defensa ante los ataques del fanpiro.

Nota: El fanpiro sólo puede usar este poder una vez por enemigo y combate. Los efectos terminan cuando termina el combate.



Otra nota: Aconsejamos al Narrador que oculte a la víctima que el fanpiro está usando este poder contra ella, haciendo él las tiradas.

• **Nivel Tres: Lapo Corrosivo**

El fanpiro puede escupir un ácido corrosivo.

Sistema: El fanpiro sufre un punto de Daño y suelta un gargajo de ácido, haciendo una tirada de Lanzar. El escupitajo tiene un alcance en metros igual a la puntuación en Cachas del fanpiro, y hace 2d10 de Daño.

Fiambrosis

Los fanpiros del club Reggaedi aprovechan su cadavérica condición de pseudozombis para hacer frente a sus enemigos de forma original y con un éxito asegurado. No se sabe de ningún fanpiro ajeno al club que haya conseguido aprender esta Disciplina, aunque unos cuantos Giallonni persisten en sus intentos.

• **Nivel Uno: Piel Cadavérica**

El fanpiro es capaz de estirar su piel hasta extremos insospechados, pudiendo usarla de varias formas distintas.

Sistema: El FJ gasta un punto de Coraje y luego hace una tirada de Brío + Cachas (aplicando un

modificador de -1 por cada vez que haya usado este poder en la misma noche). Los efectos concretos varían según el uso que haga.

Acolchado: El personaje puede hacer que su piel se acumule en una u otra zona de su cuerpo (pecho, espalda, ingles y estómago, brazo izquierdo, brazo derecho, pierna izquierda, pierna derecha, cabeza y cuello) formando una especie de “cojín” de piel a partir del asalto siguiente (si gasta un punto de Coraje adicional, la piel se coloca instantáneamente en ese mismo asalto). El FB de este acolchado es igual al doble de la Ventaja obtenida en la tirada, y dura el resto de la noche.

Bolsillo: El FJ puede usar los pliegues de su piel para crear “bolsillos” secretos y esconder pequeños objetos, de forma que hasta el registro más minucioso los pase por alto. Además, los objetos metálicos así escondidos no activan los detectores de metales. La Ventaja obtenida en la tirada de Brío + Cachas determina el tamaño máximo del objeto. El bolsillo dura el resto de la noche o hasta que el fanpiro saque el objeto de su escondite (tardará un asalto en hacerlo, pero si gasta un punto adicional de Coraje, puede deshacer el bolsillo de forma inmediata).

Ventaja	Tamaño
1	Una moneda, una llave.
2-3	Varias monedas, un llavero, un encendedor.
4-6	Billetera, navajita, pitillera, cargador.
7-8	Cuchillo, pistola pequeña.
9-10	Machete, pistola grande.
11+	Subfusil.

Cuerda: El fanpiro puede arrancarse una delgada tira de piel de (Cachas x2) metros de largo por cada punto de Coraje que gaste. La cuerda así creada soporta un peso máximo igual a la Ventaja obtenida en la tirada de Brío + Cachas x15 en kilos (o sea, que un fanpiro con Cachas 8 que gaste dos puntos de Coraje y obtenga una Ventaja de 6 en su tirada conseguirá una cuerda de piel de 32 metros de largo capaz de soportar hasta 90 kilos de peso).

Látigo: El fanpiro es capaz de extender la piel de uno de sus dedos haciendo que forme una especie de "látigo natural" de unos tres metros de largo. Este látigo se emplea con la Habilidad Pelea, y puede usarse para atacar al enemigo (daño 2 + Ventaja), desarmarle o derribarle (aplica las reglas de los ataques de presa). La Ventaja obtenida en la tirada de Brío + Cachas determina el número de asaltos que dura el látigo (es la duración máxima: el fanpiro puede desprenderlo de su dedo cuando quiera).

• Nivel Dos: Rigor Mortis

El fanpiro puede hacer que sus víctimas queden rígidas como cadáveres, o al menos entorpecer sus movimientos durante un tiempo.

Sistema: El FJ gasta un punto de Coraje y pone una mano sobre la piel de su víctima (debe ser piel desnuda, no ropa ni armadura). Acto seguido, debe vencer en una tirada enfrentada de su Brío + Seso contra Cachas + Maña de la víctima. Si el FJ vence, multiplica la Ventaja obtenida por 2 y distribuye el resultado entre las columnas de Modificador y Duración de la tabla que te ofrecemos. El modificador de la tabla se aplica a todas las tiradas por Habilidades que tengan Cachas o Maña como Rasgo Determinante. Si el FJ falla no ocurre nada, pero si obtiene un resultado de Desastre es él quien queda totalmente paralizado (sin poder moverse ni hablar) durante 1d10 asaltos.

Ventaja	Modificador	Duración
0	0	Siguiente asalto
1	-1	1d10 asaltos
2	-2	2d10 asaltos

3	-3	3d10 asaltos
4	-4	1 hora
5	-5	1d10 horas
6	-7	2d10 horas
7	-9	Resto de la noche
8	-11	1d10 días
9	-13	2d10 días
10	-15	3d10 días
11+	-20	1d10 semanas

El Reggaedi Heryberto usa Rigor Mortis contra un fanquisidor y consigue una Ventaja de 6. Al multiplicar la Ventaja por dos, obtiene un total de 12, que distribuye de la siguiente forma: 9 para el modificador y 3 para la duración. Así que el fanquisidor aplicará un modificador de -13 a todas sus tiradas relacionadas con Cachas y Maña durante los 3d10 asaltos siguientes.

• Nivel Tres: Cenizas Inquietas

Este asombroso poder permite a los Reggaedi "incinerarse" a voluntad, convirtiéndose en un montoncito de cenizas grasientas que puede ser fácilmente trasladado de un lugar a otro. Es un truco muy útil para ocultarse y moverse con discreción, aunque no deja de tener sus riesgos.

Sistema: El fanpiro gasta un punto de Coraje y, al cabo de 1d10 asaltos, se convierte en un montón de ceniza negruzca (su peso es una centésima parte del peso habitual del personaje: un fanpiro de 82 kilos de peso se convertirá en 820 gramos de ceniza).

El fanpiro en forma de ceniza no puede usar sus demás Disciplinas, hablar ni moverse por sí mismo más de (Maña x10) centímetros por asalto, pero es invulnerable al fuego y la mayoría de los ataques físicos y puede escurrirse por cualquier hueco o rendija.

Si el montón de ceniza es separado de alguna forma (por ejemplo, con un ventilador), el FJ tiene derecho a gastar un punto de Coraje para intentar una tirada de Brío + Seso. Si la supera, consigue mantener la cohesión y no quedar disperso.

Al asumir la forma de ceniza, el fanpiro debe dejar atrás toda su ropa y objetos personales (salvo los que haya escondido en bolsillos de Piel Cadavérica). Puede mantenerse en ese estado todo el tiempo que desee, pero no podrá recuperar su forma habitual durante el día. Cuando decida abandonar la forma de cenizas, deberá gastar otro punto de Coraje, y tardará 1d10 asaltos en recuperar su estado habitual.

Para recuperar su forma habitual, el fanpiro necesita conservar al menos el 10% del montoncito de ceniza original. Por cada 10% (o fracción) de ceniza que falte, el fanpiro sufrirá un número de puntos de daño igual a la décima parte, redondeando hacia abajo, de su Resistencia habitual (no de la que tuviese en el momento de convertirse en ceniza, sino de la habitual). Este daño no puede absorberse con una Tirada de Aguante. Si la Resistencia del FJ queda por debajo de 0, recupera igualmente su forma habitual, pero en difunto.

Heryberto tiene Cachas 7 y Brío 8, por lo que su Resistencia habitual es 37. Le persigue un grupo de fanpiros del Sabadete que le ha infligido ya heridas por valor de 14 puntos de daño, y en estos momentos su Resistencia es 23. El fanpiro decide usar su poder de Cenizas Inquietas para despistar a sus enemigos: como pesa 75 kilos, se convierte en 750 gramos de ceniza. Cuando los fanpiros del Sabadete se han perdido ya en la noche, el Reggaedi decide recuperar su forma humana, pero una inoportuna ráfaga de viento le hace perder 300 gramos. Como la décima parte (redondeando hacia debajo) de su Resistencia habitual es 3, y ha perdido un 40% de las cenizas, el Narrador decide que sufre otros 12 puntos de daño. Sumados a los 14 puntos cortesía del Sabadete, tenemos un total de 26: Heryberto está hecho una braga, con sólo 11 puntos de Resistencia y un modificador por heridas de -5. El Reggaedi se arrastra como puede hasta su refugio, mascullando juramentos de venganza.

Muertomancia

Esta Disciplina es exclusiva de los miembros de la familia-club Giallonni, y ningún otro fanpiro la conoce. Parece ser que tiene su origen en la variedad del virus Barrabás que contagió el fanpirismo a los Giallonni, ya que se trataba de una mutación experimental diseñada para Macutes. Al combinarse con el organismo y las aficiones de la familia de Marcello Giallonni, esta mutación del virus dio como resultado una especie de fanpiros con el extraordinario poder de comunicarse con los muertos y espíritus e imponerles su voluntad de un lado al otro de la tumba.

Sólo los Giallonni pueden aprender la Disciplina de Muertomancia. Por si acaso, los miembros del club guardan celosamente el secreto y procuran evitar que otros fanpiros vean cómo usan sus macabros poderes.

El coste de la Disciplina es el siguiente:

	Puntos libres	PXs
Disciplina	10	10 x nuevo nivel
Sendas	5	5x nuevo nivel
Rituales	3	3 x nivel

Aprendizaje y uso de la Muertomancia

Como ocurre con la Trekketurgia, la Muertomancia es una Disciplina de origen "artificial" que se divide en varias Sendas distintas. Cuando un Giallonni empieza a aprender Muertomancia adquiere el primer nivel de la Senda principal de forma gratuita, pagando el coste habitual por los niveles posteriores y las demás Sendas. Hay que tener en cuenta ciertas restricciones:

Un fanpiro no puede aprender ninguna Senda por encima de su nivel actual de Muertomancia (no es posible tener Muertomancia a Nivel Dos y una Senda a Nivel Tres, por ejemplo).

La Disciplina de Muertomancia es incompatible con las de Trekketurgia y Noveahs.

La Muertomancia exige ciertos estudios y conocimientos teóricos: ningún Giallonni puede aprender esta Disciplina sin una puntuación mínima en la Habilidad Culturilla (gore) igual al Nivel deseado x5.

El fanpiro no puede aprender ninguna otra Senda de Muertomancia por encima del nivel que tenga en la principal.

Para usar los poderes de las Sendas (independientemente de los requisitos específicos de cada uno) el fanpiro debe pasar un asalto concentrándose. Si decide prescindir de ello para hacerse el chulo y usar la Disciplina en ese mismo asalto, tendrá que gastar tantos puntos de Coraje como el Nivel del poder empleado.

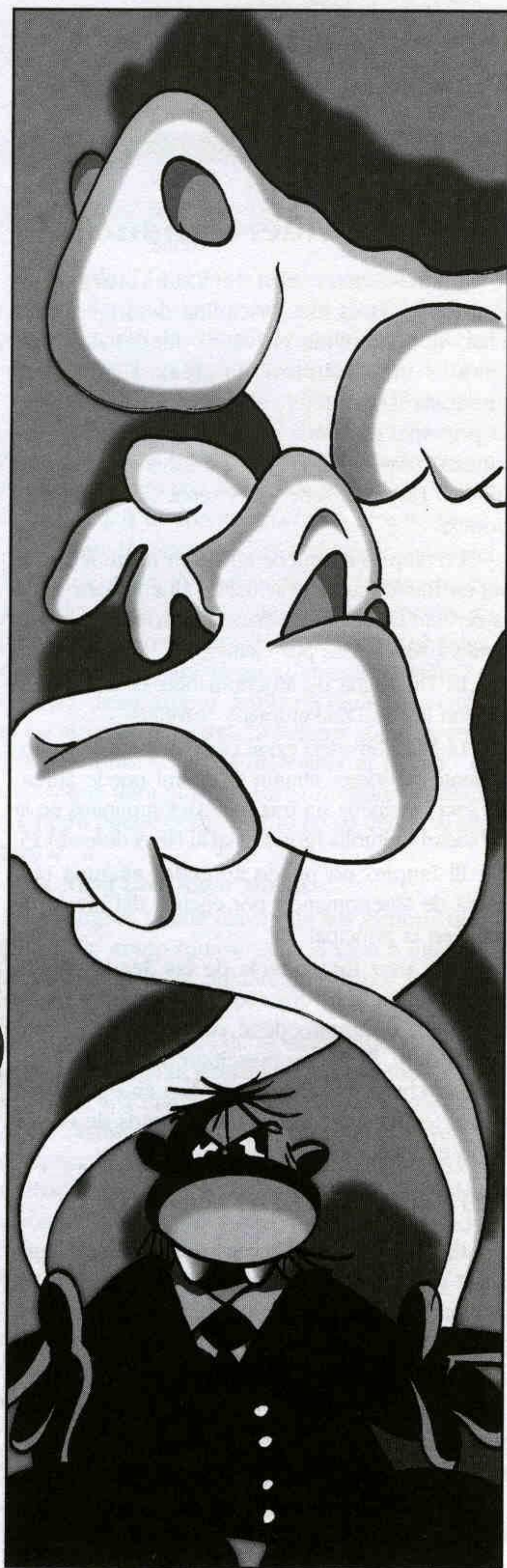
Senda del Espiritismo

Esta Senda se especializa en establecer contactos y vínculos con el más allá, de forma que el fanpiro pueda hablar con fantasmas y almas en pena.

• Nivel Uno: Percibir Almas

El fanpiro puede detectar la presencia de espíritus en las cercanías, identificarlos e incluso hacerles preguntas del tipo "¿Estáis ahí?".

Sistema: El fanpiro hace una tirada de Brío + Seso (el Narrador puede aplicar modificadores se-



gún las circunstancias), detectando si hay algún espíritu, fantasma, alma en pena o similar en las inmediaciones. Si consigue una Ventaja de 4 ó más, puede incluso identificar a los espíritus presentes (dentro de lo razonable: o sea, su nombre y poco más) y hacerse una idea aproximada de sus intenciones (si son benévolos o quieren vengarse, si son hostiles al FJ, ese tipo de cosas). Puede hacerles preguntas en voz alta, pero los espíritus no están obligados a contestarle: si lo hacen, será sólo a base de sistemas como "un golpe significa sí, y dos no".

• Nivel Dos: Qué Tal

El fanpiro puede entablar relaciones amistosas con los espíritus, conversando con ellos y pidiéndoles que le hagan favores.

Sistema: El fanpiro tira Brío + Encanto. Si tiene éxito los espíritus presentes se mostrarán bien dispuestos hacia él, contestando a sus preguntas de forma más completa. Puede pedirles que le hagan algún favor (darle información, espiar a alguien, etc.), pero los espíritus no están obligados a obedecerle.

• Nivel Tres: Obedece

El fanpiro puede obligar a un espíritu a que le preste algún tipo de servicio.

Sistema: El fanpiro debe gastar un punto de Coraje y vencer al espíritu en una tirada enfrentada de Intimidar contra su Brío + Seso. El espíritu estará obligado a realizar algún servicio para él (algo dentro de sus posibilidades, como darle un susto a alguien y cosas así).

Senda de la Putrefacción

Ésta es una de las Sendas más inquietantes de la Muertomancia. El fanpiro ha aprendido a controlar las corrientes entrópicas en la materia orgánica, deteniendo, acelerando o incluso iniciando el proceso natural de la descomposición.

• Nivel Uno: Preservación

El fanpiro es capaz de evitar la descomposición de la materia orgánica muerta. Se rumorea que bastantes Giallonni han conseguido acumular grandes fortunas en el negocio de las pizzas para llevar gracias a este poder.

Sistema: El personaje pone las manos sobre el cadáver y hace una tirada de Brío + Seso, aplicando un modificador que depende del organismo que desea preservar y el tiempo que lleve muerto. La Ventaja obtenida determina el tiempo que el fanpiro consigue mantener a raya el proce-

so de descomposición. Una vez terminen los efectos, la putrefacción del organismo se reiniciará allí donde se hubiese interrumpido, y no puede detenerse de nuevo.

Organismo	Modif.
Animal sencillo (insecto, babosa)	0
Animal complejo y pequeño (paloma, ratón)	-1
Animal mediano (lobo, chimpancé)	-2
Animal grande (caballo, vaca)	-3
Animal enorme (ballena, elefante)	-4
Ser humano	-5
Macute	-3
Miembro humano amputado	-2
Tiempo pasado desde la muerte	-1/día

Ventaja	Duración
1	1 día
2	1d10 días
3	2d10 días
4	3d10 días
5-6	2d10 meses
7-8	1 año
9-10	1d10 años
11+	Indefinida

• Nivel Dos: Descomposición Acelerada

Este poder permite acelerar el proceso de descomposición de la materia orgánica, pudiendo incluso reducirla a polvo. No sólo se aplica a la carne, sino también a la madera, el cuero o los tejidos naturales (muebles, ropa, zapatos, puertas de madera...). La única condición es que se trate de materia orgánica sin vida.

Sistema: El FJ gasta un punto de Coraje y pone las manos sobre el objeto hecho de materia orgánica cuya descomposición desea acelerar. Acto seguido, tira por Brío + Encanto. La Ventaja obtenida determinará los efectos. No se puede emplear este poder más de una vez por noche sobre un mismo objeto.

Ventaja	Efecto
1-3	El objeto se ve un tanto ajado, como si hubiese pasado bastante tiempo, pero aún aguanta. Su resistencia se reduce a las tres cuartas partes.
4-7	El objeto está bastante gastado, y su resistencia se reduce a la mitad.
8-10	El objeto está que da penita, y su resistencia se reduce a la cuarta parte.
11+	El objeto está desgastado por completo, y se reduce a polvo ante la mirada de los presentes.

Los cadáveres reanimados y los Macutes también son susceptibles a los efectos de este (quitar "este") la Descomposición Acelerada. El sistema es parecido: el FJ gasta un punto de Coraje y tira su Brío + Encanto contra el Brío + Cachas de la víctima, manteniendo las manos en contacto con ella durante ese asalto. La Ventaja obtenida equivale al número de puntos de daño infligidos. Si el FJ falla la tirada, pierde el punto de Coraje pero no sufre daño. Si el resultado es un desastre, el FJ recibe un número de puntos de daño equivalente al Defecto. No es posible absorber este daño con una Tirada de Aguante. Por otra parte, el fanpiro puede usar el poder todas las veces que quiera contra una misma víctima.

• Nivel Tres: Toque Marchito

El fanpiro es capaz incluso de iniciar el proceso de descomposición de la materia orgánica viva.

Sistema: El FJ pone las manos sobre su víctima (viva o muerta), gasta un punto de Coraje y tira su Cachas + Encanto contra el Brío + Cachas del objetivo, infligiendo una cantidad de puntos de daño igual al doble de la Ventaja obtenida. Si el FJ falla la tirada, pierde el punto de Coraje pero no sufre daño. Si el resultado es un Desastre, el FJ sufre un número de puntos de daño equivalente al doble del Defecto. No es posible absorber este daño con una Tirada de Aguante, y el poder no puede usarse más de una vez por noche sobre una misma víctima.

Senda de la Reanimación

Indudablemente es el efecto más espectacular de la Muertomancia. Esta Senda permite insuflar vida a los cadáveres. Los muertos vivientes así creados son fanáticos servidores del muertomante y obedecen sus órdenes sin hacer preguntas (tampoco podrían hacerlas si quisieran, pero ya nos entendemos).

Sistema: Los poderes de esta Senda siguen siempre el mismo sistema y aplican los mismos modificadores y resultados. La única diferencia es el tipo de muerto viviente creado.

Para reanimar un cadáver, el muertomante debe gastar un punto de Coraje y pasar 1d10 asaltos entonando un cántico con las manos puestas sobre el cadáver. Luego hará una tirada de Brío + Encanto aplicando modificadores según las circunstancias. La Ventaja obtenida determinará el tiempo que dura el muerto viviente antes de morir definitivamente (si no es destruido antes). Un cadáver reanimado cuya duración se extinga morirá definitivamente sin

que pueda ser reanimado otra vez. En caso de fallo en la tirada, no ocurre nada, pero el muertomante pierde los puntos de Coraje gastados. Si el resultado es un Desastre, el cadáver cobra vida durante 1d10 asaltos que dedica exclusivamente a atacar al personaje.

Destruir los cadáveres reanimados no tiene ningún misterio: sólo exige paciencia. Los Necroseres, Muertos Vivientes y Resucitados no sienten dolor, y por tanto no sufren penalización por heridas (aunque tampoco se les puede curar por medios naturales). Tampoco pueden quedar aturridos ni inconscientes, y la pérdida de sensibilidad hace que muchos golpes en puntos vitales (por ejemplo, los güillos) que serían fatales para una persona normal carezcan de importancia para ellos. Además, los cadáveres reanimados son inmunes a cualquier intento de intimidación, así como a los efectos de las Disciplinas de Camuflaje, Dirección, Hexagonía, Noveahs, Quinquimerismo, Pornis y Presencia.

Los muertos reanimados con éxito sirven lealmente a su creador, obedeciendo todas sus órdenes en la medida de sus capacidades. El número máximo de cadáveres que un muertomante puede tener reanimados simultáneamente es igual a su puntuación en Brío.

Cadáver		Modificador
Cadáver de Macute		+1
Cadáver embalsamado		-4
Cadáver en mal estado		entre -1 y -5
Falta de órganos		entre -1 y -3
Gasto de Coraje		+1/punto adicional
Tiempo pasado desde la muerte		-1/día
Ventaja	Duración	
0	1d10 turnos	
1	1 día	
2	1d10 días	
3	3d10 días	
4	1 mes	
5-6	1d10 meses	
7-8	1 año	
9-10	1d10 años	
11+	Indefinida	

Reanimación de fanpiros muertos

Un cadáver de fanpiro puede ser reanimado mediante los poderes de esta Senda, pero el virus Barrabás (y sus efectos) no resiste este paso de la

vida a la muerte y luego de vuelta. Los cadáveres reanimados de fanpiros pierden todas sus Disciplinas, facultades y debilidades especiales, y no se distinguen en nada de los demás.

• Nivel Uno: Necroser

Los cadáveres reanimados mediante este poder son simples autómatas de carne muerta, privados de autonomía, voluntad e inteligencia. Son incapaces de hablar o usar herramientas, no tienen puntos de Coraje y dan bastante asquito, la verdad. Sólo pueden cumplir órdenes sencillas (como "derriba esta puerta", "que no pase nadie" o "mata a este tío"). Un Necroser sin amo que le dé órdenes se limita a pasear torpemente por ahí, sacudiendo al que se le ponga por delante.

Los Necroseres son lentos y torpes, y en combate nunca se molestan en esquivar, bloquear los golpes o usar armas. Su única ventaja es la gran fuerza que pueden llegar a tener.

Rasgos: Brío 0, Cachas 2d10, Encanto 0, Maña 4, Seso 0

Iniciativa 2, Resistencia entre 6 y 60 puntos.

Habilidades Naturales: Alerta 4, Atletismo 7, Pelea 12, Sigilo 4.

Problemas: Amnesia, Código de Honor (obedecer al muertomante).

• Nivel Dos: Muerto Viviente

Este poder permite reanimar cadáveres un poco más versátiles y sofisticados que los Necroseres. Aunque siguen careciendo de verdadera autonomía e iniciativa, los Muertos Vivientes son capaces de hacer recados complejos y actuar más o menos como personas (siempre que no se les exija mucho y se trate de personas con serios problemas de autismo e higiene personal).

Rasgos: Brío 1d10, Cachas 10 +1d10, Encanto 2, Maña 5, Seso 2

Iniciativa 3, Resistencia entre 35 y 80 puntos.

Habilidades Naturales: Alerta 10, Armas Blancas 10, Atletismo 10, Esquivar 12, Lanzar 10, Mecánica 8, Pelea 12, Sigilo 14.

Problemas: Amnesia, Código de Honor (obedecer al muertomante).

• Nivel Tres: Resucitado

Los Resucitados son cadáveres reanimados que conservan (más o menos) sus facultades mentales y su memoria, aunque siguen siendo leales servidores del muertomante.

Para determinar las características de un Resucitado, consulta su ficha de personaje y resta 1d10

a sus Rasgos de Encanto y Seso (hasta un mínimo de 2) y a cada una de sus Habilidades. Suma 1d10 a su puntuación en Cachas (hasta un máximo de 10). Además, el personaje adquiere el Problema Código de Honor (obedecer al muertomante).

Ritualesde Muertomancia

Como ya hemos dicho, la Muertomancia es una Disciplina similar en su mecanismo y funcionamiento a la Trekketurgia, y también dispone de sus propios rituales, que siguen las mismas reglas y procedimientos que los explicados en el manual básico.

Cine de barrio (Nivel 1)

Este ritual permite al muertomante presenciar la muerte de alguien, viendo los acontecimientos como si se tratase de una película. Para celebrar el ritual, el FJ necesita un órgano (de iglesia o electrónico, malpensados) o un piano y la calavera de la persona cuya muerte desea presenciar.

Una vez sentado ante el piano y vestido con una chaqueta lo más chillona y cursi posible, el celebrante deberá gastar un punto de Coraje y alardear un poquito de sus conocimientos, ya sea pasando una tirada de Actuación (piano) o de Culturilla (cine *gore*), lo que prefiera. Tras 1d10 minutos de musiquita o de rollo pedante, el alma del difunto, incapaz de soportar la tortura ni un segundo más, emite una reconstrucción de los hechos de su muerte proyectando ectoplasma por los ojos de la calavera sobre la tapa del piano. La calidad de la imagen y sonido depende de la Ventaja obtenida por el FJ en su tirada: con una Ventaja de 1 ó 2 apenas se oye y hay muchos saltos e interferencias, mientras que una Ventaja de 8 permite disfrutar de una excelente emisión y nivel de detalle.

La muerte os sienta tan bien (Nivel 1)

Los Giallonni suelen usar este ritual para mantener en buen estado operativo a sus criados no muertos. Para llevarlo a cabo hace falta un kilo de carne picada cruda, un frasco grande de ketchup y unos cuantos pedazos de hígado (también crudo), y sólo tiene efecto sobre cadáveres que hayan sido reanimados por el mismo celebrante.

El FJ debe pasar 1d10 minutos mezclando la carne, el hígado y el ketchup en una fuente mientras gasta un punto de Coraje para dotar de poder regenerativo al comistraje. Luego ordenará al cadáver reanimado que se coma la mezcla usando la frase ritual "a comer tu dog chow" y hará una tirada de Brío + Seso. El cadáver regenerará una cantidad de puntos de Resistencia equivalente al doble



de la Ventaja obtenida. Si el FJ falla la tirada, el cadáver reanimado pierde un número de puntos de Resistencia equivalente al Defecto.

La voz de su amo (Nivel 2)

Un muertomante puede usar este ritual para ver, oír y hablar a través de los Muertos Vivientes reanimados por él. Para que el ritual funcione, el celebrante debe pasar 1d10 minutos meditando y superar una tirada de Mando. Si la supera, entra en una especie de trance que dura el resto de la noche (aunque puede salir antes si lo desea).

Mientras duran los efectos del ritual, el celebrante no siente nada de lo que ocurra a su alrededor, recibiendo en su lugar las sensaciones del Muerto Viviente, y sufriendo las mismas heridas que él (las que reciba su propio cuerpo durante el trance empezará a notarlas cuando salga del mismo). Si el muertomante dice algo, su boca se abre y se cierra, pero las palabras salen de la del cadáver.

Necesitamos más tablones (Nivel 2)

Este ritual sirve para proteger una casa de los cadáveres reanimados, impidiéndoles la entrada. El celebrante gasta un punto de Coraje, hace una tirada de Seguridad y clava un tablón de madera (por dentro) sobre cada una de las entradas (puertas y ventanas) de la casa que desea proteger. No es necesario que las puertas y ventanas estén absolutamente cubiertas de tablones: basta con que haya al menos uno en cada posible vía de entrada. Mientras los tablones permanezcan en su sitio, ningún cadáver reanimado (Necroses, Muertos Vivientes o Resucitados) entrará en la casa por su propia voluntad, ni siquiera los creados por el mismo celebrante. Si alguno es llevado a la fuerza al interior, sufre un modificador de -10 en todas sus acciones. Los Macutes también se ven afectados por este ritual: no entrarán en la casa por su propia voluntad, pero si se les lleva a la fuerza al interior aplican sólo un modificador de -2 a sus tiradas.

Los efectos del ritual se mantienen mientras todos los tablones permanezcan clavados en su sitio. Si se arranca aunque sólo sea uno de ellos, los efectos desaparecen. También desaparecen por sí solos al cabo de un período de tiempo determinado por la Ventaja obtenida en la tirada de Seguridad.

Ventaja	Duración
0	esa noche
1-2	1d10 días
3-4	3d10 días
5-6	un mes
8-9	1d10 meses

10

un año

11+

indefinida

Sementerio de majcotah (Nivel 3)

El celebrante puede enterrar un cadáver y a la noche siguiente saldrá de la tumba. A diferencia de los no muertos creados mediante la Senda de la Reanimación, éstos son autónomos y no le deben obediencia al muertomante que los ha creado.

El celebrante debe enterrar un cadáver en un cementerio a medianoche, gastar al menos un punto de Coraje y hacer una tirada de Brío + Encanto (aplicando un modificador de +1 por cada punto de Coraje adicional que gaste). A la noche siguiente, el cadáver saldrá de su tumba convertido en un Necroser, un Muerto Viviente o un Resucitado. Su condición exacta y cuánto durará la reanimación depende de la Ventaja obtenida en la tirada, que el jugador distribuirá como quiera entre las dos columnas de la siguiente tabla:

Ventaja	Duración	Condición
0	1 noche	-
1-2	1d10 días	Necroser
3	2d10 días	Necroser
4	3d10 días	Necroser
5-6	2d10 meses	Muerto Viviente
7-8	1 año	Muerto Viviente
9-10	1d10 años	Resucitado
11+	Indefinida	Resucitado

El Giallonni Temístocles Mandolina celebra este ritual, obteniendo una Ventaja de 9. Reparte ese 9 de la siguiente manera: 4 en Duración (3d10 días) y 5 en Condición (es la Ventaja mínima necesaria para que el cadáver se convierta en Muerto Viviente). Así que el resultado del ritual es un Muerto Viviente que durará 3d10 días o hasta que lo destruyan. Otra posibilidad hubiese sido un Resucitado que durase una sola noche, o un Necroser que durase un año.

Noveahs

Los fanpiros del club Sanubri son absolutos partidarios de la vida sana y el buen rollito, y la Disciplina de Noveahs es una muestra de ello.

Esta Disciplina se centra en el cuidado de la salud y la integridad física, y se caracteriza por el tercer ojo que desarrolla en las frentes de los fanpiros que la practican. Cuando el Sanubri adquiere el Nivel Uno de Noveahs, este tercer ojo es sólo una marca oscura, como un punto negro o

una verruga en el centro de la frente. Al subir a Nivel Dos, el ojo se desarrolla por completo, con pestañitas y todo, pero permanece cerrado. Sólo se abre (y es capaz de ver) cuando el fanpiro alcanza el Nivel Tres de la Disciplina.

• Nivel Uno: Flujo Vital

El fanpiro puede observar el curso de la energía vital a través del cuerpo de una planta, animal o persona (otro fanpiro, él mismo o un humano), haciendo un diagnóstico completo y una previsión bastante aproximada de su esperanza de vida (sin tener en cuenta accidentes, heridas ni otras causas ajenas a la salud del sujeto).

Sistema: El FJ debe gastar un punto de Coraje y pasar un turno contemplado atentamente al sujeto de su diagnóstico. Acto seguido, debe pasar una tirada de Supervivencia. La Ventaja que consiga determinará la amplitud (y precisión) de la información obtenida.

Ventaja Información

1-2	Generalidades (colesterol alto, demasiado tabaco)
3-7	Datos concretos (un hueso roto, una úlcera)
8-10	Diagnóstico (una enfermedad, un envenenamiento)
11+	Diagnóstico + esperanza de vida en años

• Nivel Dos: Anestesia

El Sanubri es capaz de hacer que alguien se duerma con sólo ponerle un dedo en la frente. Este poder es muy útil para anestesiarse a un paciente, tranquilizar a un fanpiro en Frenesí o neutralizar a un enemigo sin hacerle daño.

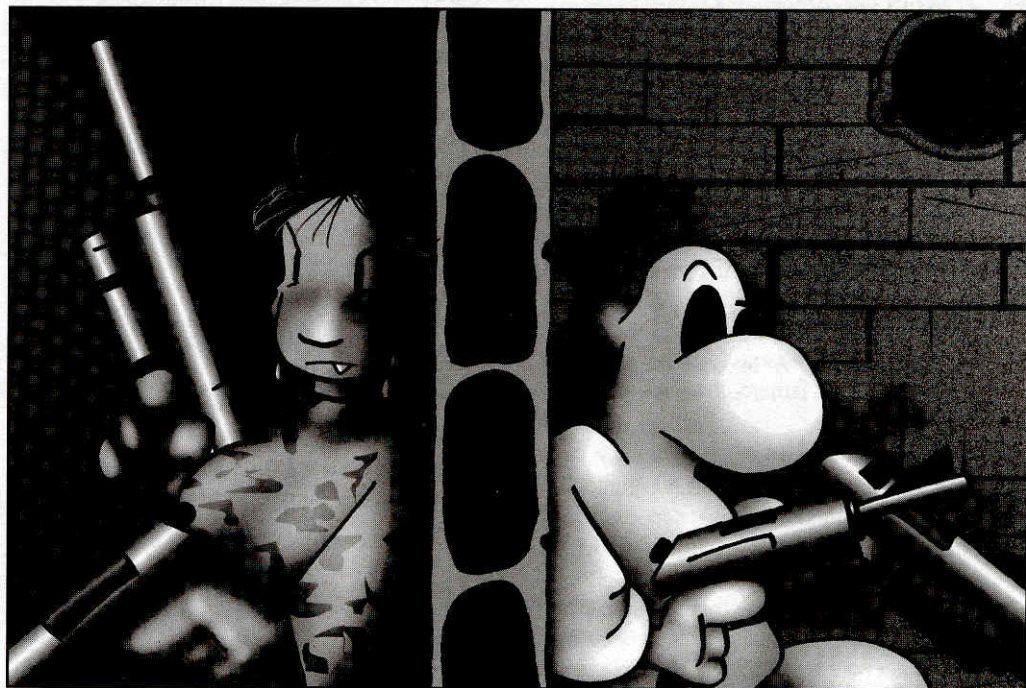
Sistema: El Sanubri gasta un punto de Coraje y pone un dedo en la frente del sujeto. Si pasa una tirada de Encanto + Seso, el sujeto quedará completamente anestesiado durante un tiempo determinado por la Ventaja obtenida.

En caso de que el sujeto quiera resistirse, deberá gastar al menos un punto de Coraje y tirar por Brío + Cachas.

Tabla de modificadores

Gasto de Coraje	+1/punto adicional
Sujeto asustado	-2
Sujeto desprevenido	0
Sujeto en Frenesí	-3
Sujeto hostil	-4
Sujeto nervioso	-1
Sujeto voluntario	+2

Ventaja	Duración
0	asalto siguiente
1-2	1d10 asaltos
3-4	1d10 minutos



5-6	1d10 horas
7-8	2d10 horas
9	1 día
10+	1d10 días

• Nivel Tres: Curación

El Sanubri es capaz de curar sus propias heridas y también las de los demás, aplicando un poder de regeneración fanpírica extraordinariamente desarrollado.

Sistema: El FJ debe poner sus manos sobre el paciente y pasar 1d10 asaltos meditando. A continuación gastará una cantidad variable de puntos de Coraje (mínimo 1) y hará una tirada de Brío + Seso aplicando un modificador negativo igual al modificador por heridas que tenga en ese momento su paciente. Si supera la tirada, el paciente recupera de forma inmediata un número de puntos de Resistencia igual a la Ventaja obtenida + 1d10 por cada punto de Coraje gastado por el FJ (hasta el máximo de su resistencia habitual). Si el personaje falla la tirada no ocurre nada, pero si el resultado es de Desastre, tanto el paciente como el FJ pierden un número de puntos de Resistencia igual al Defecto. Este poder no puede usarse más de una vez por noche sobre un mismo paciente.

Casimiro Flanders usa su poder de Curación para sanar las heridas de Charly Motosierra, el cantautor Bullah. Charly tiene habitualmente Resistencia 45, pero una patrulla de la Fanquisición le ha dado bastante caña y ahora mismo le quedan sólo 12. Casimiro decide gastar dos puntos de Coraje; tiene Brío 6 y Seso 8, pero el modificador por heridas de su paciente es -6: tira los dados y saca un 3 y un 2, pasando la tirada con una Ventaja de 3. Charly Motosierra recupera 3 + 2d10 puntos de Resistencia.

Quinquimerismo

Esta Disciplina es característica del club Robavnos, y permite al fanpiro crear ilusiones para engañar a sus víctimas.

• Nivel Uno: Espejismo

El fanpiro puede crear una imagen inmóvil y que sólo afecta al sentido de la vista.

Sistema: El fanpiro debe vencer a su víctima en una tirada enfrentada de Mentir contra Brío + Seso. La víctima creerá ver algo (un muro, un arma, un guardia urbano). Esta imagen afecta sólo a la vista y se mantiene estático (o sea, el fanpiro pue-

de crear el Espejismo de un coche aparcado, pero no el de un coche en marcha, o tocando el claxon).

Este poder debe afectar a varias víctimas a la vez, pero éstas han de estar relacionadas entre sí y tener alguna intención común (por ejemplo, una patrulla de fanhunters o un equipo de fútbol). En tal caso, la tirada enfrentada se hace contra el componente del grupo con mayor total de Brío + Seso, aplicándose el resultado a todo el grupo.

El Espejismo se desvanece en 10 (-Seso del observador) minutos.

• Nivel Dos: Sonido y Movimiento

El fanpiro puede crear ilusiones en movimiento y que afectan también al sentido del oído.

Sistema: Idéntico al del poder anterior, pero ahora la imagen puede moverse y hacer ruido (por ejemplo, un camión de bomberos acercándose a toda velocidad y haciendo sonar las sirenas).

En este caso, la ilusión se desvanece en 10 (-Seso del observador) asaltos.

• Nivel Tres: Realidad Virtual

El fanpiro puede hacer entrar a su víctima en un mundo de ilusiones, con el único límite de su imaginación.

Sistema: Idéntico al de Espejismo, pero la víctima cree estar en un entorno creado por la imaginación del fanpiro (un pantano, una pesadilla *gore*, un burdel...). El cerebro de la víctima "traducirá" la realidad a elementos del mundo virtual creado por el fanpiro. Así, puede estar viendo un pelotón de Macutes al ataque y creer que son un rebaño de ovejas (o al revés).

La duración de los efectos depende del resultado de una tirada de Brío + Encanto (el Narrador puede aplicar modificadores según lo complejo de la realidad virtual creada). El fanpiro puede anular los efectos en cualquier momento

Ventaja	Duración
0	1d10 asaltos
1-5	1D10 minutos
6-10	Una hora
11+	1d10 horas

Nota: El esfuerzo cerebral que requiere este poder hace que el fanpiro gaste un punto de Coraje cada vez que lo use.

Pornis

Esta Disciplina está relacionada con la corrupción, la manipulación y los sobornos, así como con

los rastreros y viscosos pasatiempos a los que tan aficionado es Leman Russmeyer, el líder de los Perseguidores de Teth.

• Nivel Uno: Mirada Lasciva

El fanpiro puede hacer que su mirada sea tan hipnótica como la de una serpiente y tan fascinante como la de una estrella del porno en plena faena, paralizando a su víctima.

Sistema: El FJ debe mirar a su víctima a los ojos, sacar la lengua en plan guarro y pasar una tirada de Brío + Encanto. La víctima no podrá hacer nada, salvo sudar, hablar entre susurros incoherentes y sufrir un empalme de los que hacen historia mientras el fanpiro mantenga el contacto visual. Si la víctima es otro fanpiro, puede intentar resistirse con Brío + Seso en una tirada enfrentada.

• Nivel Dos: Confidencias

El fanpiro puede averiguar los más profundos secretos de su víctima, sus deseos más inconfesables y sus pecadillos más vergonzosos.

Sistema: El FJ debe charlar durante un rato con su víctima (no es necesario que sea de cosas profundas, pero sí tiene que ser algo más largo e interesante que pedirle fuego o la hora). Si pasa una tirada de Psicología, tendrá acceso a algún secreto de la víctima que puede usar para manipularla mejor (por ejemplo, que engaña a su santa esposa, o que colecciona caricaturas del Papa Alejo).

• Nivel Tres: FakeNude

El fanpiro puede engañar a su víctima, haciendo que crea que un objeto sin valor es algo que ella desea mucho. Por ejemplo, puede enseñarle un álbum mugriento de "Torrebruno y sus Amiguitos" y hacerle creer que es esa primera edición de "Detective Comics" que tanto tiempo llevaba buscando, o hacer pasar una foto de la *vedette* Foca Verrugal en la piscina como un auténtico *topless* de Jennifer Aniston.

Sistema: El fanpiro debe saber con antelación qué es lo que desea su víctima y disponer de un objeto de formato parecido. La duración del engaño depende de la Ventaja obtenida en una tirada de Mentir (o hasta que alguien más haga ver su error a la víctima).

Ventaja	Duración
0	Hasta el turno siguiente
1-3	1d10 minutos
4-7	1d10 horas
8-10	1d10 días
11+	1d10 semanas

Ysterya

Las alteradas fans de la Peña de las Hijas de la Afonía han aprendido a usar su voz de tal forma que pueden imitar todo tipo de sonidos con ella, hacer que surja del lugar más inesperado o incluso usarla como arma.

• Nivel Uno: Voz Alterada

El fanpiro puede usar su voz para imitar cualquier sonido: la voz de otra persona, un instrumento musical, un disparo, un timbre...

Sistema: El FJ debe pasar una tirada de Brío + Seso, aplicando una serie de modificadores. Si quiere imitar un sonido más fuerte que un disparo (por ejemplo, un motor de avión o una explosión) deberá gastar un punto de Coraje. Si intenta imitar la voz de otra persona, podrá hacerlo durante un número de asaltos igual a la Ventaja obtenida.

Tabla de modificadores

Instrumento musical	-3
Sonido animal (ladrido, rugido)	-1
Sonido muy agudo	-2
Sonido sencillo (timbre, disparo)	+1
Voz de alguien famoso	-2
Voz de un conocido del público	-3

• Nivel Dos: Proyección de Voz

El personaje puede proyectar su voz de forma que salga de cualquier otro sitio.

Sistema: El FJ debe hacer una tirada de Disimulo. Si la pasa, podrá hacer que su voz salga de cualquier punto situado en un radio igual a su puntuación de Brío en metros. Los efectos durarán un número de asaltos equivalente a la Ventaja obtenida en la tirada. Si durante ese tiempo habla con su propia voz o cambia de punto de proyección, deberá gastar un punto de Coraje para que los efectos no queden anulados.

• Nivel Tres: Grito Asesino

El fanpiro puede usar su voz como arma, lanzando un grito que causa daño a todo el que lo oye.

Sistema: Este poder puede usarse de dos formas: como una especie de "rayo sónico" dirigido contra un objetivo, o como arma de área de efecto.

En el primer caso, el FJ gasta un número variable de puntos de Coraje (mínimo 1), tira por Intimidación y lanza un grito muy agudo contra su víctima, infligiéndole 1d10 puntos de daño por cada punto de Coraje gastado si consigue pasar la tira-



da. Aunque todos los presentes oyen el grito, sólo la víctima sufre daño. El grito tiene un alcance en metros igual al doble de la puntuación en Cachas del FJ.

Para usar el Grito Asesino como arma de área de efecto, el FJ gasta los puntos de Coraje que desee y tira Intimidación. Si pasa la tirada, hace 1d10 puntos de daño por cada punto de Coraje gastado a todos los presentes, amigos o enemigos, en un radio de tantos metros como Ventaja haya obtenido en su tirada (hasta un máximo igual a su puntuación en Cachas). El FJ no sufre daño: por supuesto, es posible combinar la Proyección de Voz con el Grito Asesino.

El daño infligido por el Grito Asesino no tiene en cuenta las protecciones habituales como chalecos antibalas o corazas: sólo los cascos y las orejeras sirven para algo.

Nuevas Sendas Trekketúrgicas

Senda del Abyssmo

Los fanpiros que siguen esta Senda son capaces de manipular el medio acuático, sobrevivir en él e incluso usarlo como fuente de información.

- **Nivel Uno: Autonomía Acuática**

El fanpiro puede respirar en el agua y moverse con entera libertad bajo su superficie.

Sistema: El FJ debe gastar un punto de Coraje y pasar una tirada de Brío + Cachas. Si la supera, podrá respirar bajo el agua durante un número de horas igual a la Ventaja obtenida. Todas las acciones que realice bajo el agua durante ese tiempo tendrán un modificador de +5.

- **Nivel Dos: Ojos del Mar**

El fanpiro puede extraer información de cualquier masa de agua, enterándose de lo que ha ocurrido en sus inmediaciones.

Sistema: El FJ debe meditar durante 1d10 asaltos en la pregunta que desea hacer, gastar un punto de Coraje y pasar una tirada de Interrogar, aplicando modificadores según la cantidad de agua y el tiempo transcurrido. Acto seguido, beberá un buen trago del agua a la que ha hecho la pregunta. Si pasa la tirada, sabrá cuál es la respuesta a su pregunta (la información será más o menos completa según la Ventaja obtenida).

Tabla de modificadores

Un vaso	-5
Un charco	-4
Una fuente	-3
Una piscina	-2
Un lago o río	-1
El mar	0
Tiempo transcurrido	-1/día

• Nivel Tres: Hidrotentáculos

El personaje es capaz de formar tentáculos de agua para que ataquen a sus enemigos o hagan las tareas que les ordene.

Sistema: Para usar este poder, el FJ debe encontrarse a menos de 10 metros de una masa de agua (como mínimo 100 litros por cada tentáculo que quiera crear). El fanpiro gasta una cantidad variable de puntos de Coraje (mínimo 1) y hace una tirada de Mando. Si la supera, el agua forma un número de tentáculos igual a los puntos de Coraje gastados. Estos tentáculos obedecerán las órdenes del FJ en la medida de sus posibilidades, y sus características son las siguientes: Cachas 10, Maña 6, Iniciativa 3, Pelea 14; tienen el ancho aproximado de un brazo humano, y su longitud en metros es igual a la puntuación en Brío del FJ. Los tentáculos son invulnerables a los ataques ordinarios, pero desaparecen tras un número de asaltos igual a la Ventaja obtenida por el FJ en su tirada de Mando.

Senda del Fluido Alienígena

Parece ser que esta Senda fue desarrollada por un Trekkere especialmente aficionado a las películas de extraterrestres viscosos y babeantes. El fanpiro que la sigue puede transformar sus fluidos corporales en una especie de ácido corrosivo.

• Nivel Uno: Secreciones Ácidas

El fanpiro puede segregar una sustancia viscosa que corroe la carne, la madera, el metal y lo que se le ponga por delante.

Sistema: El fanpiro gasta un punto de Coraje y hace una tirada de Brío + Seso. Si la pasa, su sangre, su saliva y todos sus fluidos corporales se convertirán en un ácido corrosivo durante tantos asaltos como Ventaja haya obtenido en su tirada. Este ácido hace 1d10 puntos de daño a quien reciba una salpicadura (o un escupitajo), y también corroe las armas que se manchen con la sangre del fanpiro.

El FJ no sufre ningún daño por el ácido de sus propios fluidos.

• Nivel Dos: Capullo de Sustentación

El fanpiro puede tejer una especie de capullo alrededor de su cuerpo. Mientras se encuentre en su interior no necesitará comer, beber ni consumir mercancía ilegal. Bastantes Trekkere usan este poder para subsistir en épocas de escasez.

Sistema: El FJ gasta un punto de Coraje, se frota todo el cuerpo con su propia saliva y hace una tirada de Supervivencia. Si la pasa, la saliva se convierte al cabo de 1d10 minutos en una serie de gruesas hebras de un material parecido a la seda, que encierra al fanpiro en un enorme capullo. Mientras se encuentre en el interior del capullo, el fanpiro no necesitará comer, beber ni calmar su adicción, aunque tampoco podrá moverse hablar ni hacer nada por el estilo: se encuentra en un estado de animación suspendida y no puede usar sus sentidos ni sus Disciplinas fanpiricas. El capullo alimenta al fanpiro e incluso le protege un poco (considéralo como un FB de 1d10), pero no suministra información del exterior.

El fanpiro puede interrumpir su sueño cuando lo desee, pero la duración máxima está determinada por la Ventaja obtenida en la tirada. Cuando salga del capullo (tardará 1d10 minutos en deshacerlo), el fanpiro se encontrará en perfecto estado de salud y con la misma puntuación de Vicio que tenía en el momento de dormirse, pero deberá gastar un punto de Coraje para no entrar en Frenesí en ese mismo instante.

Si alguien destruye el capullo, el fanpiro despierta violentamente y entra en Frenesí de Mosqueo de manera automática.

Es posible usar este poder sobre otros fanpiros y humanos, pero el sujeto debe prestarse voluntariamente y el coste en punto de Coraje se duplica.

Ventaja	Duración
1	hasta la noche siguiente
2-3	1d10 días
4	2d10 días
5	3d10 días
6	un mes
7-8	1d10 meses
9	un año
10	1d10 años
11+	indefinida

• Nivel Tres: Coraza Corrosiva

El fanpiro puede usar su sudor para formar una especie de armadura ácida sobre su cuerpo. Esta armadura no sólo le protege del daño, sino que además puede herir a sus atacantes.

Sistema: El fanpiro gasta un número variable de puntos de Coraje (mínimo 1) y hace una tirada de Brío + Cachas. Si supera la tirada, un sudor corrosivo brotará de todos los poros de su cuerpo a partir del asalto siguiente, cristalizándose y formando una capa sólida. Esta armadura tiene un FB de 1d10 por cada punto de Coraje gastado, y dura un número de asaltos igual al doble de la Ventaja obtenida.

Gastando puntos adicionales de Coraje, el FJ puede hacer que todo lo que entre en contacto con su armadura sufra daño por corrosión: 1d10 de daño por cada punto de Coraje adicional gastado de esta forma. Por desgracia, lo primero que sufre ese daño es la ropa del propio fanpiro, así que tú mismo.

Senda de los Meteoros

El fanpiro puede invocar a voluntad tormentas y chaparrones varios. Esto queda muy bien para ocultarse, distraer a sus perseguidores o hacer apariciones fardonas.

Sistema: El fanpiro debe gastar uno, dos o tres puntos de Coraje (según el Nivel de Senda empleado) y pasar una tirada de Brío + Seso con modificadores según las circunstancias (no es lo mismo provocar un chaparrón en el desierto de Gobi que en Barnacity). La duración dependerá de la Ventaja obtenida.

Un fanpiro con nivel 3 en esta Senda puede dirigir los rayos de una tormenta (la haya creado él o no) contra sus enemigos. Deberá gastar un punto de Coraje y pasar una tirada de Brío + Seso (aplicando modificadores según cobertura y demás) para acertar a su enemigo. El rayo hace 7d10 de Daño.

Nivel	Efecto
1	Niebla
2	Lluvia
3	Tormenta

Modificadores

Estación de los monzones	+4
Jungla tropical	+3
Lugar húmedo	+2
Región desértica	-4
Sequía	-3
Tiempo soleado	-2

Ventaja	Duración
0	1d10 turnos
1-5	1d10 horas
6-10	Hasta el amanecer
11+	24 horas

Rituales Trekketúrgicos

Describimos a continuación algunos otros rituales Trekketúrgicos que pueden aprender los FJs.

Carrera de vainas (Nivel 1)

Este ritual permite al celebrante convertirse en un as del volante y la llave inglesa. El FJ debe pasar 1d10 minutos hablando de lo listo que es, lo bien que conduce y lo mucho que mola su vehículo (que ha preparado él mismo, por supuesto). A continuación gasta un punto de Coraje y hace una tirada de Labia. Durante el resto de la noche, aplicará a sus tiradas de Conducir y Mecánica un modificador equivalente a la Ventaja obtenida en su tirada de Labia, pero también aplicará un modificador de -5 a todas sus tiradas de Seducción.

No hay dolor (Nivel 1)

Este útil ritual permite al personaje hacer caso omiso de los modificadores por heridas. Para celebrarlo, el fanpiro debe gastar un punto de Coraje y hacerse un corte en la mejilla con un machete al rojo vivo. Después de 1d10 minutos de meditación, que pasará tarareando bandas sonoras de películas de Sylvester Stallone, el celebrante hace una tirada de Supervivencia. La Ventaja obtenida determina la duración de los efectos del ritual.

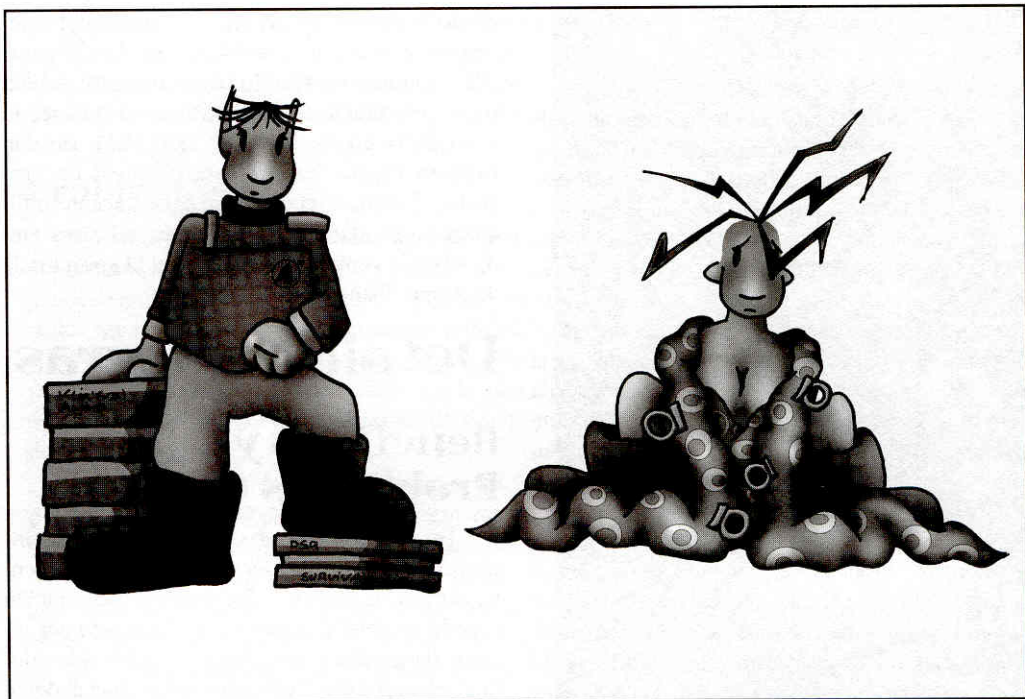
Ventaja	Duración
1-4	6d10 minutos
5-8	1d10 horas
9+	Hasta el amanecer

No sé nada de ningún embajador (Nivel 1)

Los Trekkere usan este ritual cuando quieren engañar a alguien por todo el morro y conseguir que se trague una trola de campeonato. Para celebrar el ritual el FJ debe gastar un punto de Coraje, comerse una lagartija (esto lo conseguirá superando una tirada de Supervivencia o gastando otro punto de Coraje), y superar una tirada de Disimulo. Si lo consigue, aplicará un modificador igual a la Ventaja obtenida a todas sus tiradas de Mentir durante el resto de la noche.

Telecomunicación (Nivel 1)

Un Trekkere bastante tacaño creó este ritual para ahorrar gastos de teléfono. El celebrante necesita dos maquinillas de afeitar desechables. Tras pasar 1d10 minutos meditando y gastar una cantidad variable de puntos de Coraje (mínimo 1), el FJ hace una tirada de Brío + Seso. Si la pasa, las dos maquinillas se convierten en algo similar a un teléfono móvil. El fanpiro puede entregar una de



las maquinillas a un amigo y quedarse con la otra para usarlas como intercomunicadores. Cuando uno de los dos quiera ponerse en contacto con el otro, le bastará con decir el nombre de su interlocutor en voz alta mientras sostiene la maquinilla ante la boca como si fuera un micrófono: la respuesta es telepática, por lo que quienes vean al fanpiro usando este ritual sólo verán a un capullo hablando con una maquinilla de afeitar. Este ritual permite un número de "llamadas" (cada una de 1d10 minutos de duración) igual a los puntos de Coraje gastados (si alguna de las maquinillas es destruida, los efectos desaparecen) y los interlocutores deben ser siempre los mismos. Ningún trekketurgo puede tener un número de juegos de maquinillas superior a su puntuación en Seso. El alcance máximo de la llamada está determinado por la Ventaja obtenida en la tirada de Brío + Seso:

Ventaja	Cobertura
1-2	la misma ciudad
3-4	100 kilómetros
5-6	500 kilómetros
7-8	800 kilómetros
9-10	1000 kilómetros
11+	la distancia no importa

Necesitamos armas (Nivel 2)

Este ritual permite al celebrante crear un arma de fuego a partir de la nada. Para que funcione, el fanpiro debe ponerse de pie ante un armario o archivador de gran tamaño, vestido exclusivamente de negro (ropa interior incluida) y con gafas oscuras. Usará un teléfono móvil para teclear un mensaje explicando el tipo de arma que desea (por ejemplo "Clock Dominator"), y, tras pasar 1d10 minutos meditando en silencio y poniendo cara de tío duro ante el armario, gastará dos puntos de Coraje y hará una tirada de Brío + Maña. Acto seguido, el fanpiro debe abrir de golpe la puerta del armario, y en su interior encontrará el arma solicitada con 1d10 cargadores. El arma se desvanecerá cuando haya pasado un número de minutos igual a la Ventaja obtenida x10.

No sobreestime este horror tecnológico (Nivel 2)

Mediante este ritual, un fanpiro puede estropear irremediablemente cualquier aparato, máquina o dispositivo tecnológico. Para celebrarlo, el trekketurgo debe poner las manos sobre el aparato que desea estropear y, tras 1d10 asaltos de meditación, pasar una tirada de Brío + Encanto, gastando dos puntos de Coraje. Si pasa la tirada, el dispositivo afectado tendrá un modificador negativo en su

funcionamiento igual a la Ventaja obtenida por el FJ. Esta avería es irreparable.

Ya sé kung fu (Nivel 2)

Este ritual permite al fanpiro aprender de forma instantánea cualquier Habilidad. Para celebrarlo, el personaje debe gastar dos puntos de Coraje y meditar durante 1d10 asaltos mientras sostiene en la boca algo relacionado con la Habilidad que desea adquirir (por ejemplo, un cuchillo para Armas Blancas, o un ratón para Informática). Acto seguido, hará una tirada de Brío + Seso. Si la supera, adquiere por el resto de la noche una puntuación en la Habilidad deseada igual a la Ventaja obtenida x2 (con un límite máximo igual a la suma de sus puntuaciones en los dos Rasgos determinantes de esa Habilidad). Esta puntuación no puede sumarse a la que ya tuviese el FJ: debe usar sus propios conocimientos o los prestados por el ritual, no ambos. No es posible celebrar el ritual sobre otra persona, ni hacerlo más de una vez por noche. En el caso de que la Habilidad que se quiera adquirir sea de Artes Marciales, la Ventaja obtenida se multiplica por 3, y el FJ usará la cantidad resultante para adquirir la Habilidad y las maniobras que desee (ver el Capítulo Uno).

Benito el Trekkere usa este ritual para aprender Estrategia de manera inmediata. Consigue una ventaja de 9 en su tirada, por lo que podría adquirir una puntuación de 18. Pero sus puntuaciones en Brío y Seso (los Rasgos determinantes de esta Habilidad) suman sólo 14, así que Benito aprende Estrategia 14 para el resto de la noche.

Cariño, he agrandado al niño (Nivel 3)

El Trekkere Wilbur Megakomb inventó este ritual para crear Fángolas a partir de otros fanpiros. La víctima debe pertenecer al club Fanferatu o Gangrol, y someterse a una compleja preparación que dura varios días. Los Trekkere guardan muy celosamente el secreto de este ritual, y casi nadie lo conoce, aparte del propio Megakomb y sus ayudantes. Se rumorea que ni el mismísimo Apapucio Torremocha lo domina, algo que le encabrona de mala manera. De todas formas el ritual está en desuso, y las Fángolas se multiplican ahora como todos los demás fanpiros, por contagio (aunque en su caso se trata de una alteración del virus Barrabás).

Virguería de Padajuan (Nivel 3)

El famoso espadachín Trekkere Padajuan Sobraho ideó este ritual para sacar el máximo partido a su Espada de Luz (Nivel Tres de la Sen-

da de la Fuerza Aleatoria). Para usarlo, el celebrante debe tener una Espada de Luz y pasar 1d10 minutos meditando. Acto seguido, deberá pasar una tirada de Armas Blancas. Durante el resto de la noche, cada vez que el FJ use con éxito su Espada de Luz para bloquear un proyectil, el ataque rebotará hacia el atacante infligiéndole un daño igual al básico del arma empleada + la Ventaja obtenida por el FJ en su tirada de Armas Blancas.

Detalles chorras

Beneficios y Problemas Gangrol

Los fanpiros del club Gangrol pueden adquirir estos Beneficios y Problemas a la manera corriente, durante la creación del personaje, o también cuando su debilidad de club les haga adquirir un rasgo dungeonero. Los Beneficios adquiridos durante el juego tienen un coste en PXs igual al doble del listado. Los Problemas adquiridos durante el juego dan al FJ su valor en PXs, que podrá gastar de la forma habitual.

Beneficios

• Dedos Alargados (Beneficio de 2 puntos):

Los dedos del personaje son extraordinariamente largos, más o menos el doble de lo normal. Aplica un modificador de +1 a todas las tiradas de Juegos de Manos y acciones de presa. Los FJs Fanferatu también pueden adquirir este Beneficio.

• Musculoso (Beneficio de 4 puntos):

El FJ tiene una musculatura de bárbaro muy fardona, que siempre brilla como si acabasen de ponerle aceite. Aplica un modificador de +1 a todas las tiradas de Habilidades que tengan Cachas como Rasgo Determinante.

• Ojos de Elfo (Beneficio de 3 puntos):

El personaje tiene unos bonitos y penetrantes ojos almendrados. Aplica un modificador de +1 a las tiradas de Seducción y de +2 a las relacionadas con la agudeza visual.

• Orejas de Elfo (Beneficio de 2 puntos):

El FJ tiene un oído muy fino, y sus orejas acaban en una ligera punta. Aplica un modificador de +2 a las tiradas relacionadas con la capacidad auditiva.

• Piel Escamosa (Beneficio de 5 puntos):

El personaje ha desarrollado una piel escamosa

más propia de dragón que de persona. Considera que tiene una protección en todo el cuerpo de $5+1d10$ de FB. Por otra parte, aplica un modificador de +4 a las tiradas de Intimidación y de -5 a las de Seducción.

Problemas

• Barba de Enano (Problema de 1 punto):

El personaje tiene una larga y espesa barba, y siempre debe estar peinándola, trenzándola y todas esas cosas. Aunque la barba no tiene ninguna utilidad, él se siente muy orgulloso de tenerla, y si alguna vez la perdiese (si alguien se la cortase o se la quemase, por ejemplo), perdería un punto de Coraje de forma permanente.

• **Colmillos de Trasgo (Problema de 2 puntos):** Los dientes del FJ son triangulares y muy afilados, como los de un trasgo o un tiburón. Eso no es algo que ayude mucho a su imagen, pero puede resultar aterrador en ciertas ocasiones. Aplica un modificador de -3 a las tiradas de Labia y Seducción, y otro de +1 a las de Intimidación.

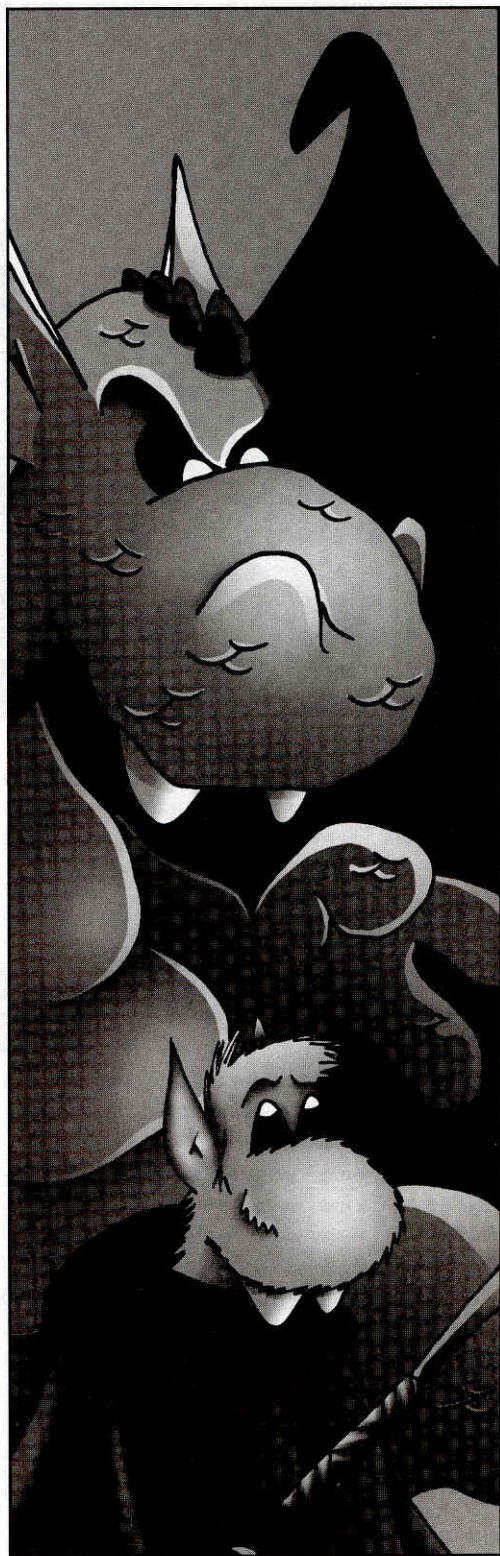
• **Enano (Problema de 4 puntos):** El personaje es un enano. Para determinar su estatura, suma 5 a su puntuación en Cachas y multiplícalo todo por 10. El resultado será la estatura del FJ en centímetros. Los FJs enanos aplican un modificador de -2 a todas sus tiradas de Atletismo, Intimidar y Seducción.

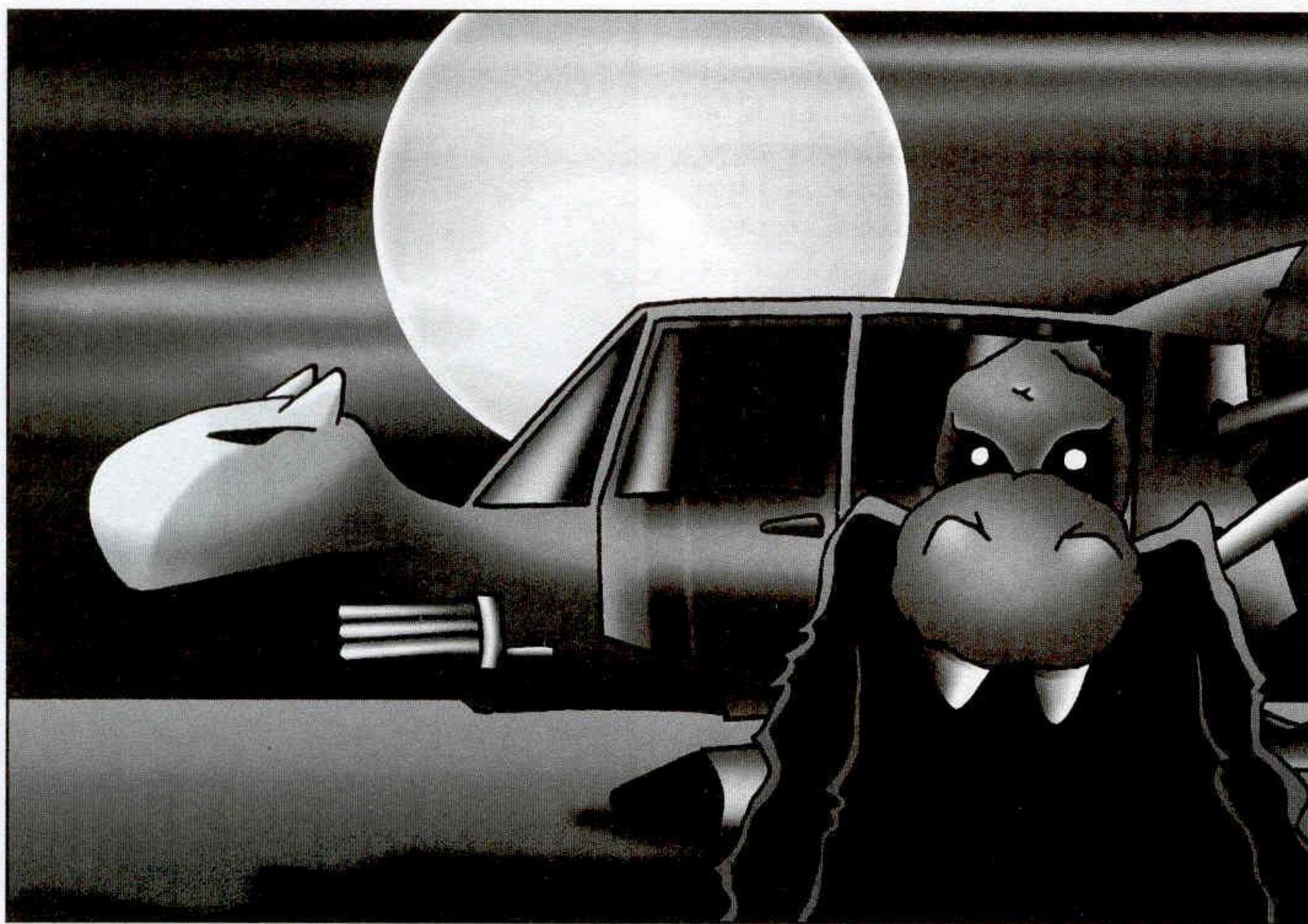
• **Hocico de Goblin (Problema de 2 puntos):** La nariz del FJ se ha convertido en un hocico de cerdo parecido a los de los goblins. Aplica un modificador de -4 a todas las tiradas de Seducción.

• **Ojos de Orco (Problema de 2 puntos):** Los ojos del FJ son de color rojo, como los de un orco. Aplica un modificador de -1 a todas las tiradas relacionadas con la agudeza visual.

Determinación de la estatura y peso del personaje

Al crear el reglamento de **Fanpiro** no nos preocupamos mucho por el asunto de la estatura y el peso de los FJs, la verdad. Pero teniendo en cuenta el Gigantismo de las Fángolas y las características especiales de algunos Gangrol, hemos pensado que podía venir bien incluir un sistemilla





rápido y fácil para saber cuál es la estatura de tu personaje y su peso aproximado. Además, si así nos da para llenar otro par de hojas, pues eso que tenemos ganado.

Estatura

Para determinar la estatura de tu personaje debes aplicar la fórmula que te ofrecemos a continuación (varía un poco según el sexo del FJ, así que no te confundas).

Si tu personaje es un hombre, multiplica su puntuación en Cachas por dos, y luego suma $160 + 2d10$ al resultado.

Si el personaje es una mujer, multiplica la puntuación en Cachas por tres y suma $150 + 1d10$ al resultado.

Si lo has hecho bien (tampoco es tan difícil), habrás obtenido una cifra entre 166 y 200 para hombres y entre 157 y 190 para mujeres. Pues esa cifra es la estatura en centímetros del personaje.

Si lo deseas, puedes sumar o restar algunos centímetros a la altura (hasta un máximo igual a la puntuación en Brío del FJ).

Gandulfo el Fanferatu tiene una puntuación de 7 en Cachas. Como es un hombre, su estatura

se determina sumando $14 (7 \times 2)$, 160 y $2d10$. El jugador tira los dados y obtiene un 3 y un 5. Por lo tanto, Gandulfo mediría $160 + 14 + 8 = 182$ centímetros. Al jugador le gustaría que Gandulfo fuese un poco más alto, y como su puntuación de Brío es seis, puede sumar (o restar) hasta 6 centímetros al total: así que, finalmente, Gandulfo mide 1'88 metros.

Peso

Para determinar el peso de un personaje debes conocer su altura: resta 105 a la estatura en centímetros, y luego ajusta la cantidad resultante de acuerdo con la tabla. La cifra que obtengas será el peso en kilos del personaje.

Puntuación en Maña	Ajuste
Entre 6 y 10	Resta la puntuación en Maña
5	No hay ajuste
4	Suma 1d10
3	Suma 2d10
2	Suma 3d10

Gandulfo mide 1'88 metros y su Maña es 6, así que calculamos $188 - 105 - 6 = 77$ kilos. Por otra parte, el Trekkere Max Ojoconmigo mide 1'70 y tiene Maña 2: el peso de Max será de $170 - 105 + 3d10$. Al tirar los dados obtenemos 7, 8 y

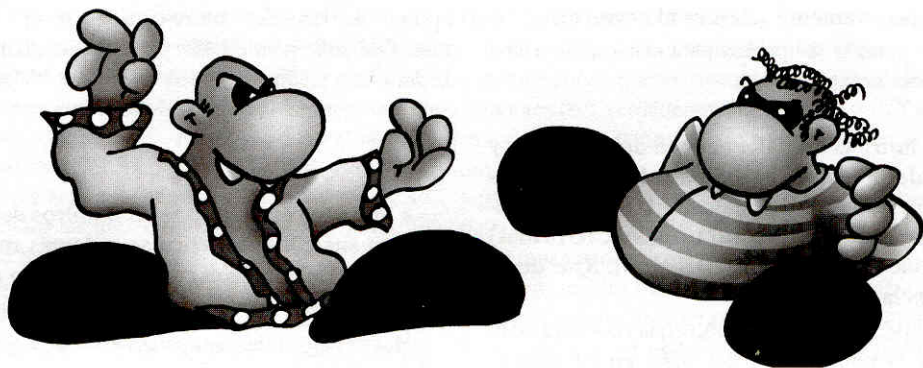
10, total 25, por lo que el peso de Max es $170 - 105 + 25 = 90$ kilos.

Regla opcional sobre peso absolutamente machista, sexista y falócrata

Si tienes un FJ femenino y quieres hacer algún ajuste más a su peso, puedes restar su puntuación de Encanto a la cifra final (no hace falta que restes

una cantidad igual a la puntuación de Encanto, sino que es el máximo que puedes restar).

Margarita Hitman, la Azote de Barnacity, mide un metro ochenta y tiene Maña 9 y Encanto 5. Su peso es $180 - 105 - 9$, total 66 kilos. Aplicando la regla MSF, puedes restar hasta 5 a esa cifra, y convertir a Margarita en una barbie de 1'80 y 61 kilos.



CAPÍTULO CUATRO:

FAQS

• **Según la Pantalla Caótica del Narrador, si un golpe en el cuello hace más de 20 puntos de daño, la víctima muere (y si más de 25 es decapitada), mientras que el cuadernillo dice 15 y 20 respectivamente ¿Cual es el correcto?**

La pantalla: 20 puntos para matar a la víctima y 25 para decapitarla.

• **Entre la Pantalla Caótica del Narrador y el cuadernillo que la acompaña hay ligeras discordancias en la duración de las penalizaciones por ataques en la cara (10 días vs. 1D10 días) y piernas (1D10 días vs. 2D10 días). ¿Qué duración es la correcta?**

La penalización por daño en la cara dura 1d10 días, y la penalización por daño en las piernas 2d10 días.

• **Si un FJ recibe dos heridas de bala... ¿hay que hacer dos tiradas por separado?**

Sí. Aunque sean dos balas de una misma ráfaga de ametralladora.

• **¿Y cómo se aplica la subida de PV?, lo más normal, creo yo, es que se haga una tirada por cada herida, y una recuperación de PV por separado.**

Eso es válido para las tiradas de Primeros Auxilios. Pero la tirada de regeneración fanpírica sólo puede intentarse una vez cada 24 horas.

De todas formas, la regeneración es algo abstracto, y puede dividirse entre las diversas heridas del fanpiro. Por ejemplo, si un fanpiro con una herida de 5 puntos de daño en una pierna y otra de 4 puntos de daño en el brazo consigue recuperar 8 puntos de vida, puede curar por completo la herida del brazo y curar 4 puntos de la de la pierna, o curar por completo la herida de la pierna y curar 3 puntos de la del brazo.

• **No tengo muy claro si los fanpiros deben comerse sus cómics, películas y demás material ilegal o les basta con consumirlo como personas corrientes para satisfacer su Adicción.**

Muchos jugadores comparten esta duda, y sólo podemos decir que la ambigüedad del manual básico es intencionada. Aunque Cels muestra de vez en cuando en sus historias a adictos devorando literalmente unas cuantas paginitas, se trata de una idea que no combina demasiado bien con las reglas de **Fanpiro** (por ejemplo, todo lo referente a los Blisters) y que a algunos nos resulta poco práctica a efectos del juego. Por eso preferimos dejar el asunto en el aire en las reglas básicas hasta conocer las opiniones de la gente. La conclusión a la que hemos llegado después de escuchar a los jugadores es la siguiente: los fanpiros NO necesitan comerse los cómics, películas, discos y demás material impío no específicamente alimenticio (o sea, que las hamburguesas y las gominolas sí hay

que comérselas). El tiempo exacto que necesita dedicar un fanpiro a su vicio se calcula de acuerdo con las reglas publicadas en la **Pantalla Caótica del Narrador**.

No obstante, los jugadores que lo deseen pueden (con el consentimiento del Narrador) dar a sus FJs la característica de tener que comerse el material. Se considera un Problema de 5 puntos (Afición Devoradora), y podéis encontrar las reglas concretas en el Capítulo Tres de este mismo suplemento.

Por supuesto, sólo se trata de la postura oficial. Si algún Narrador quiere dirigir una crónica de **Fanpiro** en la que todos los FJs deban comerse sus cómics, bastará con coger las reglas de Afición Devoradora y aplicarlas como una característica más del fanpirismo en general.

• **No acaba de gustarme el sistema de modificadores por heridas. Si alguien con 39 puntos de Resistencia sufre 9 puntos de daño, pasa a tener 30 y disminuye en -2 sus tiradas; en cambio si alguien con 30 puntos de Resistencia pierde 9 queda en 21 y no tiene penalizaciones. Me parece que si yo soy fuerte y sufro igual puntos de daño que alguien regular, yo debería estar en mejores condiciones y no al revés.**

Es una postura comprensible, pero olvidas el hecho de que bastante duro es ya estar sólo a 21 de Resistencia. Un pequeño golpe más puede hacer que el segundo personaje sufra directamente un modificador de -3, mientras que el primero lo encajará sin problemas.

Tener más puntos de Resistencia significa que tu personaje puede aguantar más castigo físico que los demás antes de morir, no que deba "estar mejor" en un momento dado que alguien que ha sufrido una herida igual pero tiene menos Resistencia. Ya sé que no suena muy lógico a primera vista, pero lo podemos ver con el mismo ejemplo que dabas. Supongamos que hay dos fanpiros, Abelardo y Benito: Abelardo tiene 39 puntos de Resistencia y Benito 30. Y el fanquisidor que les está disparando tiene una pistola que hace 9 puntos de daño por balazo (para hacerlo más sencillo, no tendremos en cuenta distancia, protecciones, tiradas de Aguante ni nada por el estilo: cada tiro le resta 9 a la Resistencia del fanpiro, y listos).

Abelardo Benito

Al principio	Res 39/mod 0	Res 30/mod 0
Tras el 1º disparo	Res 30/mod -2	Res 21/mod 0

Tras el 2º disparo Res 21/mod -2 Res 12/mod -3

Tras el 3º disparo Res 12/mod -5 Res 3/mod -7

Tras el 4º disparo Res 3/mod -9 Muerto

Como puedes ver, la aparente ventaja del fanpiro más débil desaparece al segundo disparo, que le impone un modificador más grave que al fanpiro más resistente sufriendo el mismo daño. La diferencia entre modificadores se hace mayor todavía tras el tercer disparo. Y no hablemos ya del cuarto, que Abelardo (el fanpiro más resistente) encaja hecho ya una pura braga, mientras que Benito está muerto. A la larga, los personajes más resistentes salen beneficiados.

• **Me ha gustado mucho la aventura "La caja roja" publicada en la Pantalla Caótica del Narrador, salvo por un pequeño detalle: su escaso sentido de la realidad, porque, a ver... ¿a quién se le ocurre que un jugador o grupo de jugadores se va a dedicar a traducir una piedra cutre con una espada impresionante? ¿quién te dice que en vez de tratar de sacar la espada, no van a poner el ñusco en cuestión en un carrito del súper robado a un mendigo y se llevarán a casa? ¿que haces entonces?**

Es sencillamente imposible que el autor de una aventura pueda prever cualquier idea genial de los jugadores (sea verdaderamente genial o no). Y esto es todavía más cierto cuando se trata de una aventura publicada comercialmente y no conoces a los jugadores. Lo de inspeccionar las runas y grabados de la espada y la piedra antes de tocarla se le ocurrió a muchos de los jugadores de prueba, y no me parece ni mucho menos una idea descabellada. Si los jugadores hacen algo inesperado (como robarle su carrito a un mendigo y llevarse la piedra a casa), el Narrador tendrá que improvisar (en este caso, por ejemplo, la bastaría con adelantar la siguiente escena y hacer que apareciesen Borja Kevin, Nino y Bruno, los mafiosos, los macutes, los vecinos del barrio y quien hiciese falta). O si no, que se lleven la piedra a su casa y aparezca Nybell a buscarla, cabreado porque le han fastidiado la escenografía.

• **Para mi gusto, los Bullah están un poco mal representados, es decir, que es un club que le podrían dar mucha más coba.**

Todos los clubes tienen bastante más juego del que se les saca en el manual básico. Pero por obvias razones de espacio, no podemos dedicar tres

o cuatro páginas a los Bullah, otras tres o cuatro a los Fanferatu, y así sucesivamente. En los próximos suplementos iremos ofreciendo más material sobre los clubes.

• **Veo un fallo en el club Bullah, y es que sólo cubre la música puramente Metal. ¿Qué cojones pasa, es que no hay otros estilos, sólo Metal?**

No, ni mucho menos. Es cierto que una primera lectura del texto puede llevar a esa idea, pero para eso están las sectas (el básico describe a una secta Bullah de fans de Kiss y a otra de seguidores de Elvis). Eso sí, hay que admitir que el Metal parece llevar la voz cantante en la descripción del club aunque la Bullah del dibujo no sea precisamente muy heavy... De todas formas, decir que a todos los Bullah les gusta el Metal es como decir que a todos los Trekkere les gusta Star Trek (y no es así, lo que les gusta a todos es la ciencia ficción). Lo de "música cañera" puede interpretarse de muchas formas.

• **Dada la descripción general del club Fanferatu, si yo soy el Narrador y me quieren hacer uno sin Informática lo mato antes de empezar a jugar. ¿Tengo razón?**

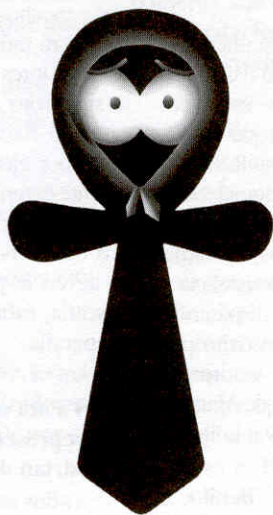
No. Los Fanferatu no son adictos a la informática específicamente, sino a los videojuegos, Internet, los chats y cosas así. Un Fanferatu NO necesita la Habilidad Informática para matar marcianos en una

Playstation, por ejemplo. Informática es una Habilidad muy popular entre los Fanferatu, pero no imprescindible.

• **Estoy escribiendo una ampliación de Fantiro que describe la ciudad de ... y me gustaría ponerme en contacto con otros aficionados / los creadores del juego para sacar adelante un suplemento.**

No hay todavía nada oficial sobre las ciudades de **Fantiro** y su población fanpírica (Barnacity aparte), así que los interesados en colaborar y publicar su material en forma de suplemento pueden hacerlo. Eso sí, para evitar susceptibilidades, malos rollos y demás, poneos en contacto con La Factoría de Ideas ANTES de empezar a trabajar y de mandar nada, para que así nos pongamos de acuerdo sobre las condiciones. Nos han llegado cosas muy interesantes sobre Fanturias y Benidorm Island, por ejemplo, y sería una pena dejar que todo eso se quedase en el aire cuando podría aparecer publicado en un suplemento oficial... y quién sabe, quizá hasta prometamos pagarlos.

Eso sí: por mucha gracia que tenga lo de Fantiago de Compostela (que la tiene), si todo se llama Fanturias, Fanplona, Alifante, Fanvarra o Fan Sebastián (no me invento nada, son sugerencias de la gente), al final uno acaba un poco harto y creyendo que está en el país de los pitufos. Controlaos un poquito, por favor.



GUÍA DEL JUGADOR-I: CAMORRILLA E INDEPENDIENTES

Picaste con el manual básico...
Volviste a caer con la pantafsa...
Y ahora vas a hacerlo de nuevo.

Guía del Jugador - I: Camorrilla e Independientes

En este suplemento, imprescindible para todos los aficionados, encontrarás aquello que echaste de falta en el juego. Nuevas Habilidades, nuevas profesiones, nuevos Problemas, nuevos Beneficios... todo es nuevo, menos los chistes. Con información sobre los clubes independientes, las peñas, reglas de artes marciales y otras paridas, nuevas Disciplinas y dolor, mucho dolor.

FANPIRO

Fanpiro - FF1003
ISBN- 84-8421-476-1

