

MOCHIOS

Liquilique Nav



**PARENTAL
ADVISORY**
FREAK CONTENT

MOCHOS

Liquilaque Nav

POR EL DISEÑADOR DE JUEGOS ANTES CONOCIDO COMO
DOCTOR M

LOS CULPABLES

PERPRETADO POR

Manuel J. Sueiro Abad
doctorm@librosucronia.com

CON LA COMPLICIDAD DE

José Antonio Calvo Expósito, Silvia Moreno Pozo,
Ivan Villaescusa Silva y Lorenzo Braschi Diaferia.

TODOS LOS GARABATOS OBRA DE

Luis Miguel Rodríguez Sánchez
lumichan@mixmail.com

Excepto las letras de la portada y la hoja de personaje, elaboradas por la Diosa Fortuna, el ratón y Manuel J. Sueiro.

LAS HACHES Y LAS TILDES LAS PUSIERON

Laura Vivas Fernández, Silvia Moreno Pozo y Marina de Santiago Buey

TODAS LAS PIEZAS ENCAJADAS POR

Manuel J. Sueiro Abad

LAS FOTOS, LA TINTA Y EL PAPEL CORRIERON A CARGO DE

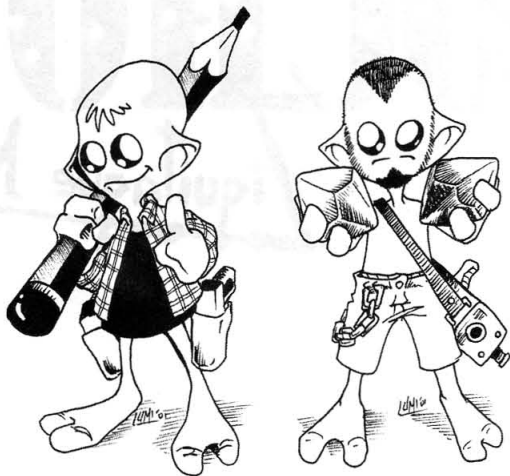
Aleu, S. A. - Zamora, 45 - 08005 Barcelona

VÍCTIMAS CAÍDAS EN COMBATE

Lila, Primo, Tolai, Ton-tin, Blacat Decker, Pitufina, Erika la Perika, Ponzofioso, Mongoloso, Bonifa, Andres Ito, Kalvoroso y Bonifacio

PALMADITA DEL AUTOR, BESOS Y ABRAZOS PARA

Calvo, Silvia e Ivan, sin cuya ayuda hubiera sido posible, pero no hubiera sido lo mismo; Laura, por escuchar todas mis disparatadas ideas y regalarme las suyas; LuisMi, por hacer lo imposible; Aldonzo en el papel de Don Lorenzini; mis socios, por ser mis socios contra viento y marea; Isma de GenX, por preguntar; los protagonistas involuntarios de este libro, por tomárselo tan bien (porque, ¿os lo vais a tomar bien, verdad?).



**NINGÚN MOCHO SUFRIÓ DAÑO ALGUNO DURANTE LA
REALIZACIÓN DE ESTE JUEGO**



Publicado por Libros Ucronia, S. L. - C/ Galileo 7, 2º 17, 28015 Madrid.

Pagina oficial del juego en internet en www.librosucronia.com

web alojada en www.comicvia.com

JUNIO DE 2001

Todo el material publicado es propiedad de sus respectivos autores

DEPOSITO LEGAL: B-31.096-2001 - ISBN: 84-931868-3-X

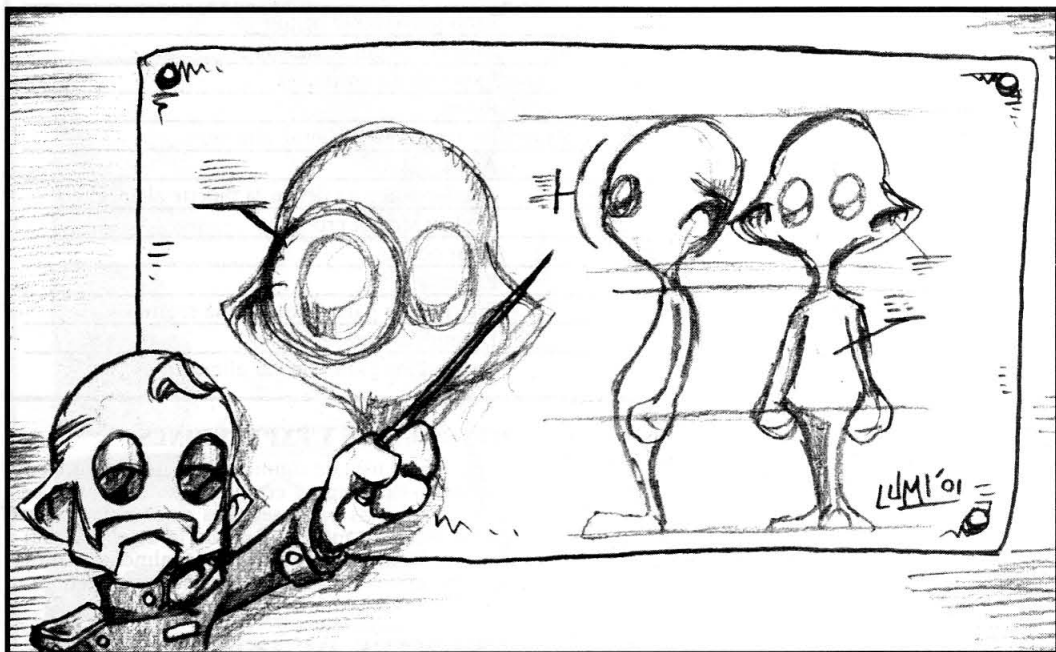
PRELIMINARES

Estos son mis principios, si no les gustan... los cambiaré

-Groucho Marx

I did it all for the nookie, come on, the nookie, so you can take that cookie

-Nookie de Limp Bizkit



ADVERTENCIA

Esto es un juego de rol. No tiene muchas páginas y eso lo convierte en un juego de rol corto (¿Voy muy deprisa? Confíemos en que no). En general, los juegos de rol cortos suelen pretender ser muy graciosos de leer y lo consiguen en mayor o menor grado, pero luego no son más divertidos de jugar que cualquier otro. Al autor no le gusta mucho esto y por eso este juego no va a resultar más gracioso que un libro de Física Cuántica. En el texto se utilizarán complejos términos científicos y enrevesadas fórmulas matemáticas y todo será muy estricto y realista. Se pretenderá analizar el universo de juego desde una perspectiva compleja y el manejo del análisis de Fourier resultará imprescindible para comprender los fundamentos de las reglas.

A lo mejor te ríes leyendo este juego y a lo mejor no. La verdad es que me da lo mismo, sobre todo si ya lo has comprado y a pesar de todo se lo recomiendas a tus familiares y amigos. Me interesa más que luego, cuando juegues con tus colegas, te rías, y no sólo de los comentarios absurdos y las patochadas de siempre, sino de situaciones que el propio juego genere. Está claro que es necesaria una cierta actitud para

jugar esto de manera cómica y que, en realidad, se podría ambientar el juego en un mundo gótico-punk o románico-heavy o lo que sea, pero por definición, este es un juego cómico.

¿QUÉ DEMONIOS ES ESTO?

Bueno, realmente este es un juego de interpretación y diversión. Explicado en cuatro líneas, jugar a rol es sentarse alrededor de una mesa y hacer teatro improvisado, pero diciendo lo que el personaje hace en lugar de haciéndolo. Un tipo es el director del juego, aquí lo llamamos Jefe del Cotarro (JC) y se encarga de manejar la trama y a los personajes secundarios (PSs), de modo que tú sólo sepas lo que sabe tu personaje (PJ). ¿No está claro? Bueno, no tengo muchas páginas y este juego trae una lista de armas muy extensa, que es mucho más importante que estas explicaciones triviales. Si este es tu primer juego de rol, cómprate otro o, mejor y más barato, pregunta donde compraste esta cosa.

¿DE QUÉ VA ESTO?

Es la guerra. En este juego te vas a poner en la piel de un ser extraterrestre cuya raza lleva enfascada en la

FRASE

SIGNIFICADO

¡Albricias, parabienes, panes de madagascar!

Interjección cuando ocurre algo positivo

Arrimar la cebolleta

Intentar sacar partido de algo

Atenuar la verdad

Mentir

Bastante frígido

Definitivamente no

Bastante plátano

Sí

Bastante poco

No

Costroso

Malo, de poca calidad

Echar la bomba ninja

Desaparecer sin dejar rastro

Enchafarinar

Destruir en trozos pequeños

Es un claro caso de complot internacional

He tenido mala suerte

Ese es el rollo

Estoy de acuerdo

Estar más pedo que Alfredo

Estar gravemente herido

Explotar el petardo en la mano

Salir el tiro por la culata

Hay algunas tiranteces

Existe cierta hostilidad

Jepeto

Rostro

Me ha tocado el premio gordo con las dos aproximaciones

He tenido mala suerte, otra vez

Me piro por la sombra

Adiós

Morirás enchafarinado

Interjección para desear la muerte al enemigo

No pasa absolutamente ni media

No hay ningún problema

Permanecer en el economato

Estar oculto

Petar

Explotar

¡Que no te explote el petardo en la mano!

Interjección para desear buena suerte

Tiene menos luces que un barco pirata

Definitivamente, es idiota

¡Ziquitau nau!

Interjección para solicitar alimento

guerra desde hace más tiempo del que recuerda. Para ser más exactos, este juego va sobre comandos de guerra (sí, como el juego de la competencia), pero extraterrestres, y sobre las misiones que estos desempeñan en el curso del conflicto.

Los mochos, que son estos extraterrestres, luchan entre sí desde tiempo inmemorial por motivos que ya no están muy claros, pero que parecen más motivados por la lucha en sí que por sus consecuencias. Superada hace mucho tiempo la viviparidad, los mochos se producen a sí mismos mediante manipulación genética y dada su temeridad tienen una esperanza de vida muy corta, como de unas dos semanas. Especializados en distintas tareas, cada mocho pertenece a un tipo distinto con capacidades especiales.

Cuando juegues, crearás tu propio mocho con las reglas del capítulo Combatientes, y junto a tus compañeros formarás un comando de una facción determinada que llevará a cabo misiones ridículas y mortales, muchas de ellas sin sentido aparente.

EL SIGNIFICADO DE LA PALABRA MOCHO

Los mochos tienen sus propias frases hechas y expresiones, tomadas de situaciones o sucesos concretos y que se extienden entre las distintas facciones constituyendo un lenguaje extraño y muchas veces ridículo. El término central de este lenguaje es la palabra "mocho" que designa, no sólo la especie y el individuo, sino que también funciona como un término comodín cuando el contexto es suficiente para describir el significado de la palabra. O dicho de otro modo, los mochos utilizan la palabra "mocho" con cualquier significado. Por si fuera poco, también es un nombre propio y un gran número de estos seres se llaman simplemente "Mocho".

OTROS GIROS Y EXPRESIONES

Aquí va una lista de algunas frases que nosotros utilizamos en el juego y con las que nos reímos bastante. Utilízalas y conseguirás una genuina interpretación de tu mocho. Pero no te detengas aquí y procura incorporar otras frases igualmente extrañas que durante el juego o la vida real se crucen en tu camino.

FUENTES DE INSPIRACIÓN

Aquí van algunas cosas que tienen más o menos relación con el argumento de MOCHOS y por tanto pueden ofrecer alguna visión interesante sobre el tema.

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

Sin noticias de Gurb, de Eduardo Mendoza. Un librito genial escrito en forma de diario que describe las peripécias de un extraterrestre que tras llegar a la Tierra pierde contacto con su compañero, al cual busca para regresar a su planeta.

Marciano vete a Casa, de Frederic Brown. La historia de unos marcianos insoportables e intangibles que invaden el planeta Tierra para hacer la vida imposible a sus habitantes.

FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

Pequeños guerreros, de Joe Dante. Unos juguetes inteligentes se enzarzan en una guerra en miniatura en la que también se ven envueltos algunos humanos.

Mars Attacks!, de Tim Burton. Unos marcianos extremadamente gamberros y belicosos llegan a la Tierra trayendo con ellos el caos y la destrucción.

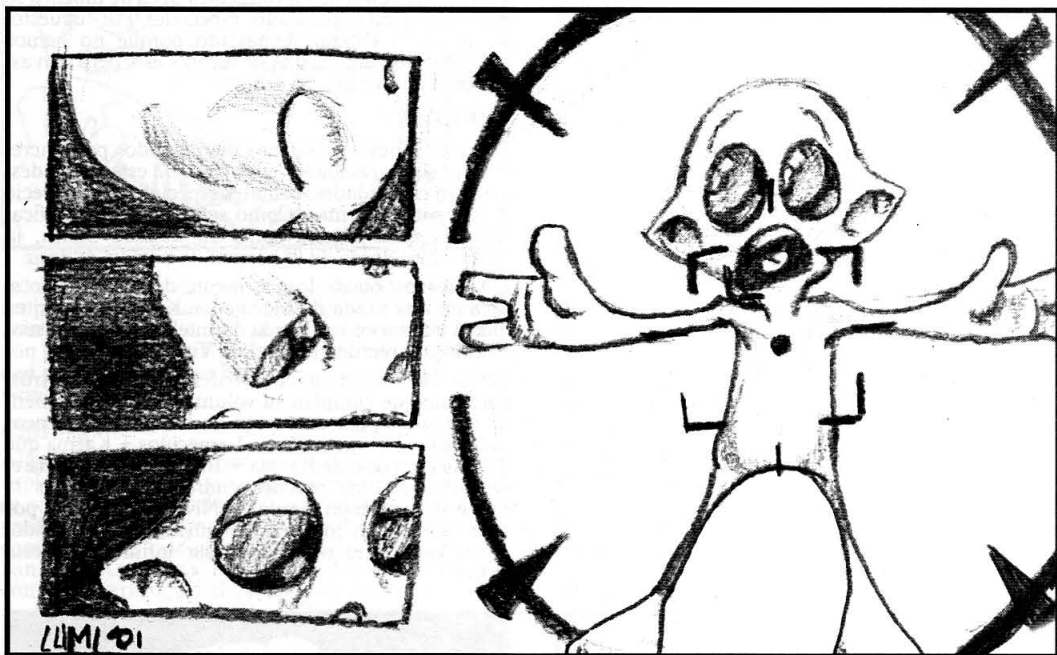
COMBATIENTES

¿Estaba sólo usted o era el único?

-Un abogado

Those who die are justified, for wearing the badge, they're the chosen whites

-Killing in the name de Rage Against the Machine



Este capítulo es el de creación de personajes. En otros juegos, los personajes nacen, crecen, se reproducen y mueren. En este sólo mueren.

Los mochos son un producto de ingeniería genética fabricados por su propia especie. El viviparismo quedó superado en esta especie hace miles de años y ahora los mochos son asexuales e incapaces de reproducirse, aunque su aspecto externo aún recuerda a uno u otro sexo. De hecho, los mochos son creados adultos y listos para el combate y debido a lo cruenta de la guerra no suelen vivir más de un par de semanas.

Así que no te encariñes demasiado con tu personaje porque va a cascar, te lo digo desde ya, o como diría el sargento Mocho: "Es una pista que te doy". Por el lado bueno, crear un mocho es rápido y sencillo, así que cuando el tuyo pase a mejor vida, podrás hacerle otro en dos patadas y estar listo para la acción en cinco minutos.

FISONOMÍA

Los mochos son criaturas pequeñas, de no más de 40 centímetros de altura. Su cabeza es grande en comparación con las proporciones de otras especies y sus

brazos y piernas son delgados. En una palabra, son *piniponeiformes*. Su piel es de color azul, abarcando todas las tonalidades, pero siempre con un matiz apagado. Cuando tienen pelo, bigote, etc., este puede tener cualquier color, pero lo más frecuente es que sea blanco, negro o amarillo. Como son asexuales y tienen gran resistencia al frío, suelen ir desnudos, pero normalmente llevan chalecos, cascos u otra parafernalia militar.

CAPACIDADES RACIALES

Varias características especiales distinguen a estas criaturas del resto. Para empezar, los mochos tienen repetidos todos los órganos vitales y las funciones cerebrales muy repartidas. Esto hace que sean muy resistentes al daño. Además, poseen capacidades regenerativas especiales, motivadas en parte por su acelerado metabolismo. Un mocho no sangra y es capaz de recuperarse prácticamente de cualquier daño, regenerar miembros perdidos, etc. Vamos, que cuando tu mocho sea sólo una cabeza, no te apures, aún podrá recuperar sus brazos, su cuerpo e incluso sus piernas.

Otra razón por la que los mochos resultan tan resistentes es porque son muy flexibles. Sus huesos son



COMBATIENTES



duros pero elásticos, prácticamente cartilago. Por eso un mocho puede pasar por un hueco de hasta la mitad de su tamaño.

Y hay algo más. Al igual que otras criaturas que los mochos manipulan genéticamente, lo que ellos denominan bombas transgénicas, estos seres poseen la capacidad de detonar. Cuentan con un sistema que mediante la combinación de diversos elementos químicos hacen que un mocho pueda petar, como ellos lo llaman. Eso sí, si un mocho peta, muere, sin posibilidad de salvación. Como última salida puede estar bien, no pongas esa cara de asco.

PSICOLOGÍA

Toda la existencia de los mochos gira en torno a una única palabra: guerra. Lo que más preocupa a un mocho es combatir y contar con el mejor armamento para eso. Además, estas criaturas son terriblemente individualistas, por lo que resulta una tarea muy complicada conseguir que se coordinen grandes grupos. Por esta razón, la guerra de los mochos es una guerra librada por comandos pequeños.

Estas criaturas son bastante egoístas y se muestran reacias a compartir sus armas, munición y equipo. Si lo apuestan en cambio en juegos de azar o ingenio como el moussemocho. Aunque resultan afales en apariencia, los mochos son violentos y siempre acaban recurriendo al combate para dirimir sus diferencias.

El código de honor de los mochos es bastante diferente al nuestro. Para ellos, el desarme es una atrocidad inconcebible. Las distintas facciones firman acuerdos para prohibir el desarrollo de defensas. El ataque a instalaciones orbitales está rigurosamente prohibido por los acuerdos interfaccionales y cuando estas fallan por otras causas, facciones enemigas están dispuestas a ceder su uso hasta que las reparaciones les devuelvan la operatividad.

TIPOS

De los laboratorios de ingeniería genética de las distintas facciones han salido tipos de mochos diferentes, especializados en ciertas tareas y con sus propias capacidades. Aquí vamos a ofrecer los siete tipos más frecuentes, pero hay más. Si esto se vende como churros sacaremos suplementos y suplementos como nuevos tipos de mochos: los de la cuadrilla, los del sábado noche, etc. Si no vendemos nada, recurriremos a la web, que está para eso. El caso, es que si quieres inventarte un nuevo tipo de mocho, hazlo. No te pases con las capacidades especiales para que no sea un sandios el bichejo, pero por lo demás no te privas. Y ponnos un mail contándonos cómo es, para que todos podamos reírnos.

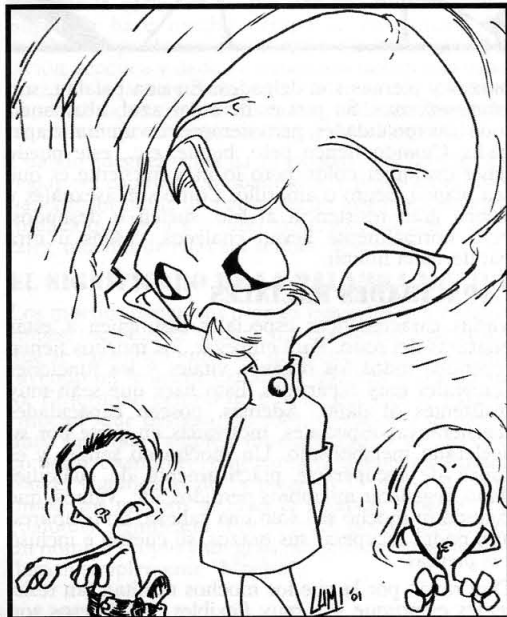
En la descripción de los diferentes tipos de mochos se mencionan sus capacidades especiales. Por supuesto, no te vas a enterar demasiado porque no hemos hablado nada del sistema de juego y eso, pero aún así te puedes hacer una idea, ¿no?

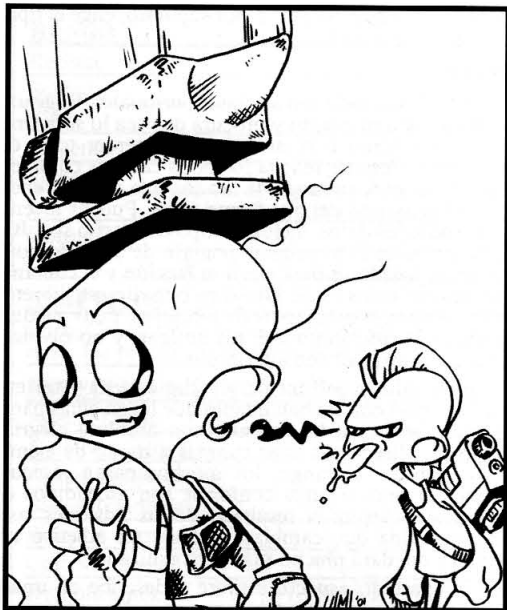
CABEZÓN

Los cabezones son mochos manipulados para incrementar sus capacidades mentales. De este modo desarrollan capacidades mentales especiales, una especie de telepatía y demás. Como seña que les identifica, los cabezones tienen, como su nombre indica, la cabeza más gorda de lo normal, lo cual ya es decir.

Un cabezón puede leer la mente de otro mocho si saca en una tirada de Marujeo + Karma más éxitos que el mocho en una tirada de Inteligencia + Karma. El cabezón pierde un Nivel de Vitalidad si falla.

Estos mochos también pueden influir en otros, haciendo que cumplan su voluntad. Este truco mental consiste en dar una orden corta y sencilla y sacar más éxitos en una tirada de Lameculos + Karma que el blanco en otra de Karma + Inteligencia. Si gana el cabezón, el otro mocho tendrá que obedecer la orden. Un cabezón pierde un Nivel de Vitalidad por usar este poder, independientemente del resultado. Otros cabezones no pueden ser influidos de esta manera.





Además, un cabezón puede usar sus poderes mentales para dirigir los ataques orbitales y aéreos o pedir refuerzo. Además de la puntuación normal, el cabezón puede añadir su Karma a las tiradas de la habilidad de Chivateo, pero perderá un Nivel de Vitalidad siempre que lo haga.

CEBOLLÓN

Algunos mochos poseen la capacidad de generar explosivos a partir de su propio cuerpo. Estas bombas se conocen como "cebollas", y a los mochos que las producen se les llama cebollones. Las cebollas son como tumores que el mocho exuda. El mocho tira Sanitas + Karma y si tiene éxito obtiene una bomba con una Fuerza igual al doble de sus éxitos, y el resto de las puntuaciones iguales a las de una granada. Producir uno de estos explosivos hace perder al mocho un Mocho de Salud, que puede recuperar normalmente.

Los cebollones siempre tienen algún tumor explosivo en proceso de generación, por eso tienen bultos de diferente tamaño por todo su cuerpo.

CENIZO

Todos los mochos poseen la posibilidad de influir en las fuerzas probabilísticas del Universo, lo que ellos llaman Karma. Por alguna razón, ciertos mochos están especialmente sintonizados a las fuerzas entrópicas y son capaces de provocar en otros la desgracia, de un modo más o menos voluntario. Los otros mochos les llaman cenizos.

Durante el proceso de creación de personajes, dobla el Mal Karma de tu mocho si es un cenizo. Además, luego dispondrá de la capacidad de producir Perjuicios en los demás personajes, es decir, forzar que les ocurran cosas desagradables, para lo cual debe simplemente gastar tres puntos de Mal Karma antes que el personaje gafado haga la tirada. Si obtiene un Beneficio en ella, se anulará con el poder del Cenizo. En cualquier otro caso se actuará como si el mocho hubiera obtenido un Perjuicio.

Los cenizos se identifican por su piel, de color gris en lugar del azul habitual.



FÉTIDO

Estos mochos poseen una glándula junto al ano que segrega una sustancia capaz de aturdir a los que alcance. La sustancia puede ser liberada como un gas que afectará a todos los que lo respiren, excepto a los fétidos, o como un líquido disparado como un chorro, que afectará sólo a aquel al que alcance. Si el mocho tira el gas, haz una tirada de Sanitas + Karma y todos los que se encuentren en un Área de tamaño 2 deberán restar a todas sus tiradas los éxitos que obtenga el fétido en la tirada. Los efectos duran una escena y el mocho perderá un Nivel de Vitalidad para usarlo.

El chorro individual se usa con Destreza + Sanitas y supone igualmente la pérdida de un Nivel de Vitalidad para el mocho. Pero ahora por cada éxito que obtenga el fétido, el afectado perderá un Nivel de Vitalidad, además de actuar durante toda la escena con una penalización igual a dichos éxitos.

Los fétidos siempre tienen un olor desagradable, como a huevo podrido, y es por esto por lo que se les identifica.

FISGÓN

Los fisgones son los más cotillas entre los mochos. Si ya de por sí toda la especie resulta recalcitrantemente curiosa, estos están dispuestos a correr todo tipo de riesgos estúpidos con tal de enterarse de un chisme. No poseen ningún rasgo físico distintivo, pero tras un rato a su lado es fácil reconocerlos por su mirada inquisitorial y su disposición para preguntar absolutamente sobre todo.

Su capacidad especial reside en su visión, dotada de rayos-X. De este modo, estos mochos pueden ver a través de cualquier material, incluido el plomo, con la única excepción de la ropa interior, que por alguna barrera psicológica resulta infranqueable para sus capacidades. Necesitan una tirada de Marujeo + Karma y según los éxitos que obtengan verán con mayor o menor claridad. Cada fallo hace perder al mocho un Nivel de Vitalidad.





FRENÉTICO

Se trata de criaturas especialmente nerviosas. Parecen estar siempre en un estado entre el enfado y la histeria, hablando a gritos y moviéndose de un lado a otro rápidamente. De hecho, los frenéticos son mochos mucho más rápidos que el resto, el doble de rápidos para ser exactos. Cuando calcules la Reacción de tu Pj, si es un frenético, divídela entre dos.

Los frenéticos siempre parecen estar enfadados y además hablan muy rápido y alto. Nunca se están quietos en el mismo sitio y tienen una pasmosa facilidad para pasar a la acción, incluso para ser mochos.

TÍMIDO

Los tímidos poseen un control sobre la pigmentación de su piel que les permite camuflarse cambiando de color. De este modo son capaces de esconderse y pasar desapercibidos mejor que nadie. Para ello el tímido tira Sombrear + Karma, y cada éxito que consiga se resta de las tiradas que hagan otros mochos para verle, atizarle, etc.

Los tímidos se muestran bastante introvertidos y callados. Su aspecto es apocado y para el estándar mocho resultan algo cobardes. Su piel siempre tiene un color cambiante y similar al de su entorno, incluso cuando no se están camuflando.

CREACIÓN

Y por fin, lo que estábamos esperando: cómo crear tu propio mocho, las reglas rápidas, sencillas y completas para crear tu único, inimitable e intransferible personaje. O algo así.

CONCEPTO

Bueno, ¿tu personaje qué va a ser? Un mocho, sí, ya. Sanguinario, violento y atolondrado, de acuerdo. Pero será un experto instructor de artes marciales, un dinamitero despistado, un estratega prepotente y pedante... Hazte alguna idea de cómo quieres que sea, en qué quieres que destaque, qué quieres que

sepa hacer y qué no, etc. Y por supuesto, elige el tipo de mocho que será.

DATOS

Lo primero de todo son los datos personales. Elige un **nombre** para tu mocho y procura que sea lo suficientemente ridículo o si no echarás a perder todo el ambiente. Después rellena los otros campos como el **tipo** de mocho, su rango, la facción a la que pertenece y el comando del que forma parte. Puedes inventarte todos los datos, incluso el tipo de mocho si el JC te lo permite. Pero deberás ponerte de acuerdo con los otros jugadores para elegir la **facción** y el **comando**, porque todos estáis juntos en esto. En este libretto ofrecemos varios ejemplos de facciones, pero puedes inventar la tuya junto con tus amigos, y no olvides enviarnos un mail contándonoslo.

La **especialidad militar** del mocho debería estar en consonancia con las habilidades que luego elijas para él, pero te lo puedes inventar con absoluta alegría también. Ofrecemos unas cuantas a modo de ejemplo. Respecto al **rango**, los mochos pasan rápidamente de unos a otros conforme son ascendidos o degradados según el resultado de las misiones, así que descuida que cambiará. Añade un adjetivo al rango y quedará mucho más personalizado.

En el apartado **aspecto** estírate y describe en unas líneas la pinta que tiene tu personaje. No creas que eso te librará de dibujarlo, ni mucho menos: dentro del círculo de la derecha haz un retrato de tu mocho aunque no sepas dibujar. Recuerda que eso no ha impedido a algunas personas ilustrar otros juegos de rol.

Y por último, la **frase**. Como ya sabes, los mochos tienen un lenguaje muy peculiar y emplean giros y locuciones propias. Elige la frase favorita de tu personaje y procura que tenga un significado loco y diferente al que parece, o que resulte irreverente y grosera.

CARACTERÍSTICAS

El siguiente paso ya implica numeritos que es lo que todos estabais esperando. Las características de un



RANGO

Recluta

Soldado

Cabo

Sargento

Teniente

Capitán

Coronel

General

ADJETIVOS

Raso, Chusquero, De campo, Suplente, De infantería, De primera, De tercera regional.

ESPECIALIDADES MILITARES

Agente Doble

Ambientes Hostiles

Armas Transgénicas

Bailes Regionales

Buscar y Destruir

Combate Sin Armas

Demoliciones

Destrucción Masiva

Encaje de Bolillos

Entrenamiento De Alienígenas

Falsos Intercambios de Rehenes

Floricultura

Instructor de Yakutake

Kamikaze

Misiones Suicidas

Observador Avanzado

Solicitar Refuerzos

Vigilar prisioneros

personaje son sus capacidades naturales generales, lo bien dotado que está para ciertas cosas (no esas que estás pensando). En este juego hay cuatro características:

FORTALEZA. Es lo cachas que está tu mocho, lo que es capaz de aguantar cuando le pegan y ese tipo de cosas.

DESTREZA. Si tu mocho es un manitas, es rápido y ágil, entonces destacará en esta puntuación.

INTELIGENCIA. Las entendederas y también la percepción y otras facultades mentales están aquí pobremente resumidas en la puntuación de Inteligencia.

KARMA. Es algo así como la suerte, pero desde una recalcitrante visión mística y supersticiosa.

Hay dos formas para determinar las características. Nosotros recomendamos que cada cual use su preferida, pero el JC es libre de imponer una u otra. Un método es el aleatorio y el otro el de puntos. El primer método tiene más vidilla, ya que deja a los dados qué saldrá en cada puntuación, pero el otro permite que te hagas exactamente el personaje que quieras, además de asegurar que todos los personajes son equilibrados y no hay unos mucho mejores que otros.

El **método aleatorio** consiste simplemente en tirar 2D por cada característica en la Tabla de Distribución de Puntuaciones y colocar la puntuación correspondiente al resultado de los dados en la característica que quieras. Cuando hayas hecho las cuatro tiradas, eres libre de colocar los resultados como quieras. Si tienes suerte, puedes conseguir un gran personaje, pero si no... De todos modos ahora podría dar un largo discurso sobre que los mejores personajes no son los que tienen las mejores puntuaciones y bla, bla, bla, pero, ¿se lo iba a creer alguien?

En el **método de puntos**, cada jugador dispone de cero (sí, has leído bien, cero) puntos para crear su personaje. Por defecto, el personaje tiene 6 en cada característica, pero si decide bajarse alguna característica, recibe puntos para poder subirse otras. El balance final tiene que ser estos cero puntos de los que hablábamos. La tercera columna de la Tabla de Distribución de Puntuaciones muestra el coste de cada Puntuación.

Y ya está. O casi. Porque hay algunas puntuaciones que se calculan a partir de las características y eso es lo que vamos a hacer ahora. Para empezar la **Reacción**: Suma la Destreza y la Inteligencia de tu personaje y consulta el resultado en la Tabla de Reacción. Como verás, la Reacción cuanto menor sea, mejor para ti, porque eso significa que actuarás más rápido. Por cierto, si tu mocho pertenece al tipo frenético, divide entre dos la Reacción que diga la tabla para obtener su auténtico valor, redondeando hacia abajo.

El **Aguante** de un mocho se coloca en el cuadro ese pequeño que hay arriba a la derecha y es igual a su Fortaleza, en principio. Cuando elijas el equipo de tu personaje puedes optar por objetos de protección que proporcionan bonificación al Aguante.

Ahora debes repartir tu Karma entre **Buen y Mal Karma**. Recuerda que si tu mocho es un cenizo, su Mal Karma se dobla. El máximo de cualquiera de las dos clases de Karma es 10 y el mínimo es 1. Tacha los círculos correspondientes a tu Karma de cada clase. Por cierto, que el Buen Karma sirve para ayudarte a ti, es algo así como tu buena suerte, mientras que el Mal Karma es para gafar a los demás.



DISTRIBUCIÓN DE PUNTUACIONES

2D	PUNTUACIÓN	COSTE
2, 3	2	-10
4, 5	3	-6
6, 7	4	-3
8, 9	5	-1
10, 11, 12	6	0
13, 14	7	1
15, 16	8	3
17, 18	9	6
19, 20	10	10

REACCIÓN

INTELIGENCIA + DESTREZA REACCIÓN

2, 3	10
4, 5	9
6, 7	8
8, 9	7
10, 11, 12	6
13, 14	5
15, 16	4
17, 18	3
19, 20	2

COSTE DE HABILIDADES

PUNTUACIÓN	COSTE
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
9	45
10	55

HABILIDADES

Las habilidades son las cosas que un personaje sabe, lo que ha aprendido a lo largo de su vida, corta vida, en el caso de los mochos. Las habilidades se explican en el capítulo siguiente, pero aquí ofrecemos una lista. No es necesario restringirse a las habilidades propuestas: si quieres que tu mocho toque el piano y al JC le parece bien, puedes adquirir la habilidad Tocar el Piano, sin ningún tipo de pudor.

Dispones de 100 puntos para adquirir las habilidades de tu mocho, según el coste de la Tabla de Coste de Habilidades. Enseguida verás que no son muchos. Además, aquí te ofrecemos una serie de plantillas, que son formas de distribuir los puntos, para que elijas una y las habilidades que quieras y no te entretengas en nada más.

HABILIDADES

A Cañonazos (armas pesadas)
A Machete (armas cuerpo a cuerpo)
A Tiros (armas de fuego)
Al Loraco (vigilancia)
Ardides (estrategia)
Cabriolas (acrobacia)
Chivateo (observación avanzada)
Correteo (atletismo)
Farsa (subterfugios)
Lameculos (diplomacia)
Marujeo (indagación)
Petardos (demoliciones)
Sabiondez (cultura general)
Sanitas (control metabólico)
Sobrevivencia (supervivencia)
Sombrear (discreción)
Transgenesia (genética)
Tratar con Bichos (tratar con alienígenas)
Yakutake (artes marciales)

PLANTILLAS

Especialista 1

Habilidad 10, Habilidad 8, Habilidad 3, Habilidad 2

Especialista 2

Habilidad 9, Habilidad 9, Habilidad 4

Especialista 3

Habilidad 9, 5 Habilidades 4, Habilidad 2, Habilidad 1

Generalista 1

4 Habilidades 6, Habilidad 4, Habilidad 3

Generalista 2

6 Habilidades 5, Habilidad 4

Generalista 3

2 Habilidades 6, 3 Habilidades 5, Habilidad 4, Habilidad 2

Hombre gris

6 Habilidades 4, 4 Habilidades 3, 4 Habilidades 2, 4 Habilidades 1

EQUIPO

Ahora sólo queda un paso para completar a tu mocho: seleccionar su equipo inicial. Dispones de 250 puntos de equipo, y cada pieza de equipamiento posee un coste determinado. En el capítulo correspondiente, que por supuesto no es este, encontrarás las descripciones más o menos exhaustivas de la tecnología y artilugios disponibles.

EJEMPLO

Ivan se dispone a hacerse un mocho. Como escribe su nombre sin acento, tenemos que será un curioso espécimen. Ivan quiere que su mocho tenga algunos caracteres femeninos, aunque ya sabemos que los mochos no tienen sexo (No sabemos si planea alguna venganza personal). Decide llamar a su mocho Erika la Perika, en honor de la protagonista de

una historia para no dormir que cuentan sus amigos. Como ironía respecto a la persona real en la que el mocho está inspirado, decide que será un tímido. Los colegas han decidido que jugarán en la facción de los kalborothas, así que Ivan apunta esto en su hoja, así como el nombre del comando que será el Comando G. La especialidad militar de Erika es sin duda Ambientes hostiles e Ivan decide que su rango será cabo chusquero. Por último, tras pensar en la frase un rato escoge "Mídemme una de poker", y explica que significa algo así como "Vete a hacer gárgaras".

El JC le dice que utilice el sistema de puntos para determinar las características. Ivan no puede estar más de acuerdo porque es definitivamente gafe. Quiere que Erika sea más bien fuerte y habilidosa, así escoge estas puntuaciones FORTALEZA 8 (3 puntos), Destreza 8 (otros 3 puntos), INTELIGENCIA 6 (cero patatero) y KARMA 3 (-6 puntos). La Reacción de Erika, según la tabla (confiemos en su infabilidad), es 5 y su Aguante es 8 a falta de ponerle algo que la proteja. Distribuye su Karma como sigue: 1 punto de Buen Karma y 2 de Mal Karma.

Pensando en qué habilidades serían adecuadas para un mocho con especialidad en Ambientes Hostiles, y pensando sobre todo en lo que le gustaría que supiera hacer su mocho, Ivan escoge las siguientes: A Tiros 7 (28 puntos), Cabriolas 4 (10 puntos), Al Loraco 5 (15 puntos), Sanitas 3 (6 puntos), Correteo 3 (6 puntos), A Cañonazos 3 (6 puntos), Sombrear 6 (21 puntos), Petardos 4 (10 puntos), Marijeo 2 (3 puntos) y Yakutake 1 (1 punto). Echas las sumas el total es 100 puntos. El JC pregunta a Ivan si Sobrevivencia no sería una buena habilidad para Erika, ya que su especialidad son los Ambientes Hostiles. Ivan mira muy serio y aclara que no se refiere a ese tipo de ambientes, sino a los portales y a los dormitorios.

Sólo falta escoger el equipo de Erika. Tras mirar un rato, Ivan invierte los 250 puntos en los siguiente: Rifle de precisión (138 puntos), Mira láser (15), Autograpel (50 puntos), tres Cajas de balas (15 puntos en total), dos Raciones de Ziquitake (20 puntos las dos) y una Ración de Ziquitake en Ponzoña (12 puntos) por si hay algo que celebrar.

NOMBRE	ERIKA LA PERKA
TIPO	TÍMIDO
RANGO	CABO CHUSQUERO
FACCIÓN	KALBOROTHAS
COMANDO	G
ESPECIALIDAD MILITAR	AMBIENTES HOSTILES
APARENCIA	SE TRATA DE UN MOCHO BASTANTE PECULIAR. BUENO DIGAMOS MÁS BIEN QUE ES RARO DE COJONES PARA HACERLE JUSTICIA: A VER QUE COÑO VAS A DECIR SINO DE UN MOCHO QUE COMBINA UNAS TRENZAS DE COLEGIALA CON UN TUPIO BIGOTE Y UNAS FRONDOSAS CEJAS, ESO SIN CONTAR CON SU PERPETUA BOCA ABIERTA QUE NO HACE SINO REMARCAR SU ESTRAMBÓTICO ASPECTO.
SU FRASE	¡MÍDEME UNA DE POKER!

FORTALEZA	8
DESTREZA	8
INTELIGENCIA	6
KARMA	B : ○○○○○○○○ M : ○○○○○○○○

ARMA	RIFLE DE PRECISION	ARMA	
TIPO	A TIROS	TIPO	
FUERZA	8	REACCIÓN	-1
ALCANCE	4	DIFICULTAD	0.5
EMPUJÓN	0.5	ÁREA	0
FRAGMENTACIÓN	●●●○○○○○○○	FRAGMENTACIÓN	○○○○○○○○○○○
ARMA		ARMA	
TIPO		TIPO	
FUERZA		REACCIÓN	
ALCANCE		DIFICULTAD	
EMPUJÓN		ÁREA	
FRAGMENTACIÓN	○○○○○○○○○○○	FRAGMENTACIÓN	○○○○○○○○○○○
ARMA	RIFLE DE PRECISION	ARMA	
TIPO	A TIROS	TIPO	
FUERZA	8	REACCIÓN	-1
ALCANCE	4	DIFICULTAD	0.5
EMPUJÓN	0.5	ÁREA	0
FRAGMENTACIÓN	●●●○○○○○○○	FRAGMENTACIÓN	○○○○○○○○○○○
ARMA		ARMA	
TIPO		TIPO	
FUERZA		REACCIÓN	
ALCANCE		DIFICULTAD	
EMPUJÓN		ÁREA	
FRAGMENTACIÓN	○○○○○○○○○○○	FRAGMENTACIÓN	○○○○○○○○○○○



REACCIÓN	5
-----------------	---

A TIROS	7
CABRIOLAS	4
AL LORACO	5
SANITAS	3
CORRETEO	3
A CAÑONAZOS	3
SOMBREAR	6
PETARDOS	4
MARIJEJO	2
YAKUTAKE	1

EXPERIENCIA	
--------------------	--

EXPERIENCIA	
--------------------	--

OBJETO	MIRA LÁSER
OBJETO	AUTOGRAPEL
OBJETO	ZIQUITAKE
OBJETO	ZIQUITAKE EN PONZOÑA
OBJETO	
OBJETO	
OBJETO	

INSTRUCCIÓN

Aquí debería ir una cita, pero estoy harto de buscar una para cada capítulo

-El Diseñador

I'll take you to a place where we shall find our roots, bloody roots

-Roots de Sepultura



En este capítulo explicaremos qué significa cada una de esas curiosas palabras que aparecen en la ficha de personaje y que normalmente llevan un numerito al lado. También explicaremos algunas de las cosas que se pueden hacer con ellas. Vamos, que este es un capítulo muy importante y tu dinero está muy bien gastado en él. Estamos orgullosos de ti.

CARACTERÍSTICAS

Las cosas básicas de un mocho, propias de su naturaleza y su forma de ser se llaman características. Bueno, si sigues leyendo entenderás lo que son las características en realidad y ya no te importará que la frase anterior no diga verdaderamente nada, así que sigue leyendo.

FORTALEZA

Lo cachas, corpulento y saludable que está un mocho se mide por su puntuación en Fortaleza. Los mochos más fuertes pueden levantar grandes pesos (no sabemos cuánto) y machacan a sus enemigos cuando les golpean. Los más débiles se convierten en pulpa ante la más mínima explosión, después de lloriquear por cómo pesa la granada que intentan lanzar.

DESTREZA

Esta característica mide lo pizpireto, rápido y hábil que es el personaje. Si la Destreza de tu mocho es alta, podrá hacer cabriolas y piruetas, manipular cuidadosamente las piezas de una bomba y correr a toda velocidad cuando esta esté a punto de explotar. Si en cambio tuviera una Destreza baja, será lento y torpe. Lo más seguro es que esa bomba acabe cayéndose a sus pies.

INTELIGENCIA

Los mochos con alta Inteligencia son despiertos, sagaces, perspicaces y sabios. Bueno, no es cierto. Los mochos con alta Inteligencia no son tan tontos, ingenuos, atolondrados y obtusos como el resto de los mochos, pero tampoco te creas que mucho menos. Por su parte, los que tienen una baja Inteligencia son realmente estúpidos y en general, opinan que la vida es como una caja de bombas: nunca sabes cuándo va a explotar.

KARMA

El Karma de un mocho representa su sintonización con las fuerzas místicas del Universo y su capacidad

para manipularlas. Es decir, es su potrona. Los mochos con Karma alto consiguen las mejores cartas cuando juegan al moussemucho, obtienen los refuerzos más suculentos cuando los necesitan y logran que les ocurran todo tipo de desgracias a sus enemigos. Los que tienen un Karma bajo no consiguen ni el reintegro cuando juegan a la lotería, los pianos siempre les caen a ellos y no se me ocurre ninguna otra cosa graciosa.

El Karma se divide en Buen Karma y Mal Karma. El **Buen Karma** sirve para beneficiarte tú y conseguir que te ocurran cosas positivas. El malo en cambio sirve para gafar a los demás y lograr que les ocurran desgracias. En cualquier tirada que tú hagas, puedes decidir gastar hasta tres puntos de Buen Karma y recibir un +2 a la puntuación de la tirada por cada punto gastado. Es más, después de ver el resultado de una tirada, puede gastarse un punto de Buen Karma para repetir un dado, pero deberás quedarte con el nuevo resultado. Puedes gastar los puntos que quieras hasta que estés satisfecho con el resultado.

El **Mal Karma** funciona de manera análoga pero para fastidiar a los demás. Puedes gastar hasta tres puntos de Mal Karma antes de que otro personaje tire y recibirá un -2 por cada punto gastado. Y después de tirar, puedes gastar un punto de Mal Karma para hacer que repita un dado, pudiendo repetir esto hasta que te quedes a gusto con su tirada. Aunque claro, después él puede gastar Buen Karma para salir del embrollo.

Una cosa para el JC: no hagas que los Personajes Secundarios usen Karma, salvo que sean antagonistas importantes en la aventura. Los extras del montón no tienen derecho a hacer la vida imposible a los PJs con estas cosas.

HABILIDADES

Las habilidades son las cosas que sabe hacer un mocho, el tipo de prácticas en las que está versado. Normalmente están relacionadas con la especialidad militar de la criatura, pero no siempre es así, siempre hay algún patán que ha llegado a su puesto por enchufe o por error.

A CAÑONAZOS

Armas Pesadas

Las armas más voluminosas o exóticas como el acelerador de positrones, lanzallamas, bazooka, lanzagrandas o ametralladora de posición son armas pesadas.

A MACHETE

Armas Cuerpo a Cuerpo

Cualquier cosa que se pueda coger con una o dos manos y ser estampada en la cabeza de alguien es un arma cuerpo a cuerpo. Acordeones, motosierras, cuchillos y jamones de jabugo son quizás lo ejemplos más frecuentes.

A TIROS

Armas de Fuego

Todas las armas que tiren balas y no sean enormes se usan con esta habilidad. Es decir, las pistolas, escopetas y rifles son armas de fuego siguiendo este criterio.

AL LORACO

Vigilancia

Esta habilidad sirve para pisparse de cosas que suceden por ahí y a las que no estamos prestando demasiada atención.

ARDIDES

Estrategia

Aunque los planes de los mochos suelen caracterizarse por una sencillez que roza la tontería, a veces se traman complejos planes con el fin de beneficiarse de los puntos débiles del enemigo o disimular los propios. Úsese esta habilidad en esos casos.

CABRIOLAS

Acrobacia

Esta habilidad sirve para controlar el movimiento en el aire, como cuando caes, saltas en paracaídas o estás colgado de una cuerda.

CHIVATEO

Observación avanzada

Esta habilidad se utiliza para comunicar coordenadas a un puesto lejano. Sirve para guiar ataques aéreos u orbitales, pero también para que los refuerzos solicitados lleguen a la posición correcta.

CORRETEO

Atletismo

Las actividades físicas de la vida diaria de un mocho caen a menudo en esta habilidad: correr, saltar, trepar, etc.

FARSA

Subterfugios

Mentir forma parte de la vida y más aún de la guerra. Los faroles se marcan tanto en la mesa de juego de la cantina como en el campo de batalla. Cuando haga falta engañar a alguien, usa esta habilidad.

LAMECULOS

Diplomacia

Saber tratar a un superior o a un subordinado, o negociar con el rival una liberación de rehenes (que seguramente acabará siendo falsa) es una cuestión de Lameculos.

MARUJE

Indagación

Esto es como investigación o cotillear. Cuando busques enterarte de algo, usarás esta habilidad.

PETARDOS

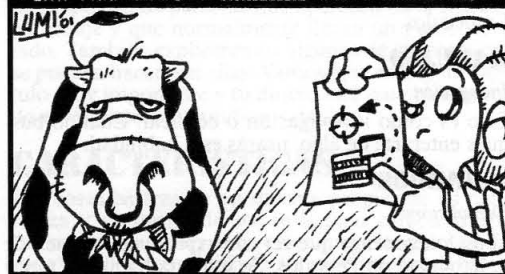
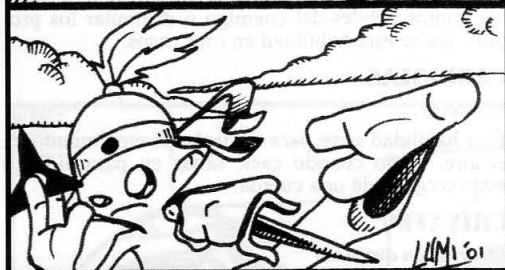
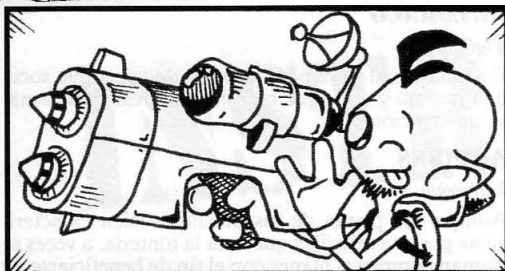
Demoliciones

Todo lo que tenga que ver con explosivos depende de la habilidad de Petardos. Se usa esta habilidad tanto para lanzarlos y colocarlos como para desactivarlos o montarlos.

SABIONDEZ

Cultura General

Las cosillas que todos los mochos saben o deberían saber son Sabiondez. Cosas sobre las facciones, sus mundos natales o armas especiales, son conocimientos que se consideran bajo el amparo de esta habilidad.



SANTAS

Control Metabólico

Las capacidades especiales de los mochos, como regenerar u otras propias de los distintos tipos, están íntimamente relacionadas con el control que la criatura tenga sobre sus procesos bioquímicos. Esta habilidad representa ese control.

SOBREVIVENCIA

Supervivencia

Para rastrear, encontrar ziquitake o construir refugios se usa la habilidad de Supervivencia. En última instancia sirve para realizar cualquier acción que tenga que ver con la vida en la naturaleza, como abrir una lata.

SOMBREAR

Discreción

A veces conviene esconderse, acercarse sin ser oído o simplemente pasar desapercibido. Cuando así sea, la habilidad que debe emplearse es, por supuesto, Sombrear.

TRANSGENESIA

Genética

En sus laboratorios, los mochos han aprendido que la química de los organismos vivos es más poderosa que cualquier otra, y por eso han desarrollado una compleja ciencia de la genética para producir armas vivientes, dóciles y destructivas. Los personajes con esta habilidad podrán fabricar sus propias armas de laboratorio.

TRATAR CON BICHOS

Tratar con alienígenas

En las ocasiones en las que un mocho interactúa con seres de otras especies, esta es la habilidad que debe utilizarse.

YAKUTAKE

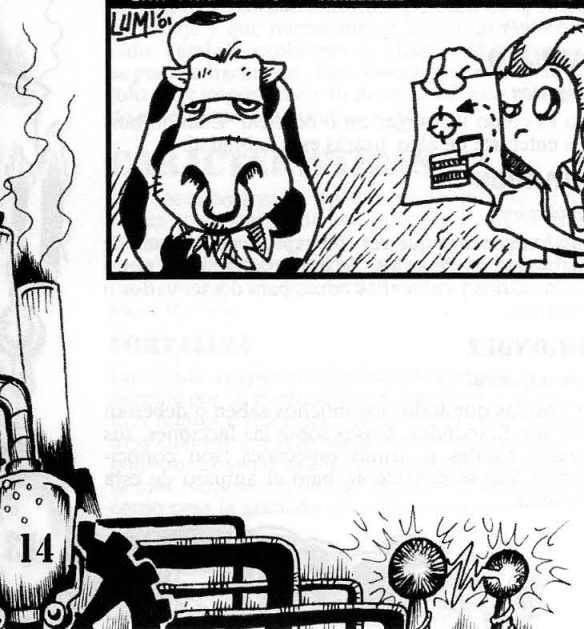
Artes Marciales

Los mochos practican el milenarismo arte del yakutake, un arte marcial diseñado para aprovechar las especiales características del cuerpo de un mocho. Algunas armas (la katana, los nunchakos, etc.) que serían cuerpo a cuerpo se usan con esta habilidad, debido a su íntima relación con el yakutake. Además hay diversas maniobras que pueden hacerse en el marco incomparable de este arte marcial.

EXPERIENCIA

Por terminar las misiones, los mochos reciben experiencia, que representa las cosas que aprenden por ahí. La experiencia puede (debe) usarse en cualquier momento para incrementar las habilidades del mocho.

La regla es la siguiente: un mocho necesita tantos puntos como puntuación tenga en una habilidad, más uno, para hacer que esta suba un Nivel



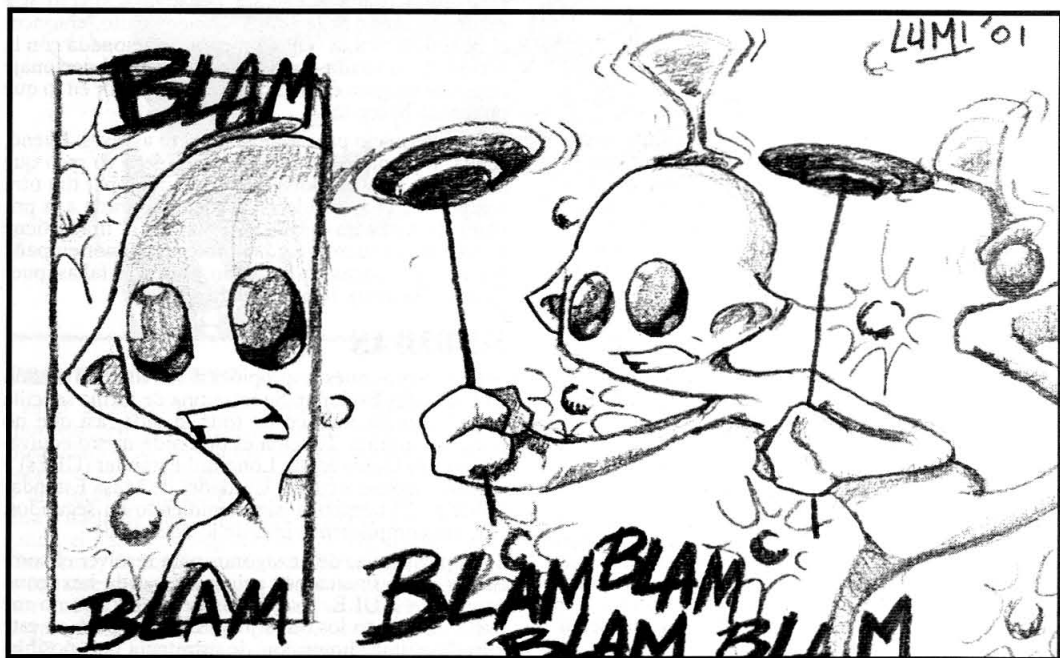
MANIOBRAS

Siempre es más fácil hacerlo de la forma más difícil

-Paradoja de Murphy

Running out the ways of run. I can see, I can be. Over and over
and under my skin, all this attention is doing me in

-Sur facing de Slipknot



En este capítulo vamos a explicar las reglas más importantes del juego. Todo el mundo debería conocerlas al dedillo, es más, deberían enseñarse en la escuela. Mientras nuestras conversaciones con el Ministerio de Educación sigan por el camino actual, no quedará más remedio que leerse el capítulo para conocerlas.

Es importante que todo el mundo conozca las reglas, pero sobre todo el Jefe del Cotarro, porque él es el que se las tendrá que saltar a la torera casi todo el rato y el que tendrá que improvisar cuando se descubra que son incoherentes y producen resultados absurdos. Además, no importa cuán amena y breve sea la exposición de las reglas, el amigo de tu primo no querrá leerse las o, en el mejor de los casos, se las leerá y no se enterará de nada, así que no te quedará más remedio que explicárselas. Así que, venga, una lectura atenta.

Por cierto, las reglas pueden parecer arbitrarias y lo son, pero lo más importante es que han sido diseñadas para encajar con la ambientación, o sea, están a su servicio. Si a ti te gustan más las reglas del cyberpuñetas o del platermaster, pues mira, aparte de tu obvio mal gusto que ya se adivinaba viendo cómo

vistes, juega a esos juegos, pero no adaptes sus reglas para esta ambientación porque no funcionará. Parecerá que sí, pero te juro que no funcionará. No sé por qué me molesto, harás lo que te dé la gana.

DADOS

Bueno, seré breve. Este juego usa dos dados de diez caras. Y a eso le llamamos 2D10, o simplemente 2D. Vete a tu tienda habitual y compra dos dados, pero que no sean de esos verdes con un ank en la cara del 1, que esos son de un juego de la competencia. Todas las tiradas se realizarán con 2D, así que cada jugador debería disponer de su pareja de dados propia.

TIRADAS

Las tiradas sirven para determinar cuándo nuestro héroe o el villano de turno o quien sea, consigue hacer una cosa cuyo éxito no es obvio. No hacen falta tiradas para cruzar la calle (salvo que el semáforo esté en rojo), ni para subir las escaleras. Pero si quieres pegarle un tiro a ese tipo tan molesto habrá que ver si consigues darle o no, y puede que él quie-



ra quitarse de en medio, etc. Para ese tipo de cosas haremos tiradas.

Bien, ya di una pista en el párrafo anterior, pero lo repetiré por si te has saltado el párrafo de los dados: todas las tiradas se hacen con 2D. Siempre que haya que hacer una tirada, lanza ambos dados y suma los resultados, después compara lo que te haya salido con la puntuación correspondiente y si sacas en los dados igual o menos, lo conseguiste. Si no es así, más suerte la próxima vez, si es que hay próxima vez.

Bueno, y ¿cuál es la puntuación que debo elegir para comparar con el resultado de los dados? En realidad es el Jefe del Cotarro el que decide esto, pero las reglas muestran un montón de situaciones posibles. En principio la puntuación a comparar es la suma de una habilidad y una característica, pero si no hay habilidad apropiada, mira bien primero que me extraña que no la haya, y luego en última instancia usa el doble de la característica, ¿estamos?

DIFICULTAD Y ÉXITO

Está claro que no todas las acciones son igual de difíciles y está claro también que no todos los éxitos son iguales. Como estamos en todo y no nos gusta ser menos que los demás, nos hemos inventado una regla también para eso. Calcula la diferencia entre lo que saques y lo que tengas, y divídelo entre tres (redondea hacia abajo). Suma uno a esto y tendrás los éxitos que has sacado. Para que me entienda hasta el gato: si sacas en los dados tu puntuación, o uno menos o dos menos, tienes 1 Éxito. Si sacas entre tres y cinco menos, tienes 2 Éxitos, etc.

Y qué pasa con la dificultad, te preguntarás tú. Bueno el Nivel de Dificultad lo determina el JC entre +2 y -6 según la tabla que ofrecemos, su demostrado buen juicio y salud mental, etc., y ese Nivel de Dificultad debe restarse de tu puntuación antes de hacer la tirada.

Un truquito para el JC: no digas a tus jugadores cuál es el Nivel exacto de dificultad. Más aún, no les digas nada. Deja que ellos, por la situación, estimen cuál será la Dificultad y decidan hacerlo o no. Así, como no sabrán el número exacto que van a sustraer a su puntuación, no sabrán si realmente lo han conseguido.

BENEFICIOS Y PERJUICIOS

Esta es una regla opcional que debe aplicarse obligatoriamente. Es opcional porque la verdad es que el

juego funciona perfectamente sin ella, pero tiene bastante chicha y genera situaciones bastante divertidas, así que es obligatorio aplicarla.

La historia es la siguiente: siempre que el resultado de ambos dados sea igual, ocurre un resultado especial. Si la puntuación de los dados es un número impar, el resultado especial es un Beneficio para el personaje. Si es un número par, es un Perjuicio. Nótese que puedes obtener un Beneficio o un Perjuicio con independencia de que la tirada tenga éxito o no.

Un Beneficio es algo bueno que le sucede al personaje. Si sacas dobles en los dados de un resultado impar, un tres en cada dado, por ejemplo, vuelve a tirar y resta tu segunda tirada a la primera (sí, el resultado final de la tirada puede ser negativo y sí, eso son muchos éxitos). Si la tirada no tiene éxito, entonces el Beneficio es una ventaja menor, relacionada con la acción. Si la tirada tiene éxito entonces el personaje consigue un gran éxito o una ventaja mayor en lo que pretendía hacer.

Con el Perjuicio pasa lo mismo, pero al revés. Bueno, venga, lo contaré de todos modos, pero yo creo que está claro: Si sacas dobles de un número par tira otra vez y suma el resultado de la segunda tirada a la primera. Si sacas un Perjuicio y aún así la tirada tiene éxito, algo se tuerce, alguna molestia menor empaña el éxito. Y si sacas un Perjuicio y además fallas, pues (¿cómo decirlo?), la has cagado, tío.

MEDIDAS

Aquí tenemos nuestro propio sistema métrico basado en Unidades Estándar. Se relaciona de forma sencilla con el sistema métrico de toda la vida, así que no pongas cara rara. El tema es que cada metro equivale a cuatro Unidades de Longitud Estándar (ULEs) y cada kilogramo a cuatro Unidades de Masa Estándar (UMEs). El tiempo se sigue midiendo en segundos, para no complicarnos más de lo necesario.

Si empleas hojas de hexágonos para resolver el combate y otras situaciones peliagudas, cada hexágono equivale a 1 ULE. Usar hojas de hexágonos no me gusta mucho en los otros juegos de rol, pero en este introduce una dimensión de estrategia que posiblemente sea necesaria. Tú verás si los quieres usar o no, pero muchas veces te simplificarán la vida.

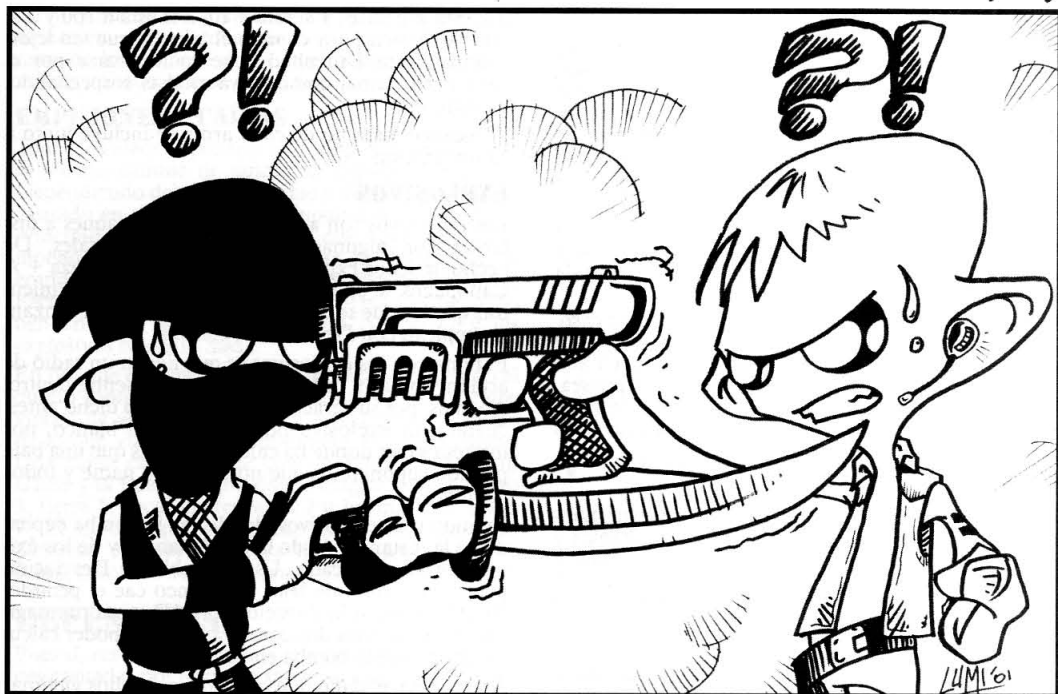
MOMENTOS DE REACCIÓN

Cuando cada segundo es vital y el tiempo corre en tu contra, cada decisión es importante y ser el primero en actuar puede marcar la diferencia entre la vida y la muerte... entonces usaremos Momentos de Reacción para medir el tiempo. Un Momento de Reacción equivale a un segundo y el empleo de este artificio hace que el juego se desarrolle como a cámara lenta. En los momentos realmente tensos, cuando las tirantes están a punto de explotar, o ya lo han hecho, como el combate, pasamos a analizar qué sucede en cada Momento de Reacción.

Cada personaje tiene una puntuación de Reacción según su Destreza e Inteligencia, como ya explicamos en el capítulo Combatientes. Y como ya sabemos, esa puntuación es menor cuanto mayores son estas características. En resumen, la Reacción de un personaje dice cada cuántos Momentos de Reacción puede actuar. Según lo que vaya a hacer el personaje, deberá modificar arriba o abajo esta Reacción. No te aturulles, porque más adelante vamos a insistir sobre esto, pero vete quedando con la idea.

DIFICULTAD Y ÉXITO

DIFICULTAD	NIVEL
Chupado	+2
Lo normal en estos casos	0
La cosa se complica	-2
Bastante chungo	-4
Realmente jodido	-6
ÉXITO	NIVEL
Cagada	0
Salvaste el culo	1
Buen trabajo	2
Tú sí que sabes	3
¡Guau!	4
Eres mi héroe	5+



PRIMER MOMENTO

Como siempre hay un principio para todo, el momento en que la tensión estalla y comienzan las hostilidades lo llamamos Primer Momento. Para saber cuál es el primer momento y quién actúa antes y tal, todo el mundo hace al principio del combate una Tirada de Decisión. Esta tirada se hace comparando el habitual resultado de 2D con la suma de la Destreza y la Inteligencia de tu Personaje, suma que precisamente se denomina Decisión (ahora ya sabes por qué). La Dificultad es 0, salvo que el personaje haya sido sorprendido y entonces es 2 ó más, según el JC decida lo aturullado que se queda el Pj. Es más, el JC puede considerar que ni siquiera puedes tirar, así es la vida. En fin, lo importante es que el Nivel de éxito que obtengas en la tirada de decisión se resta de tu Reacción y lo que quede es el Momento de Reacción en el que actúas. No olvides que las armas y otras cosas modifican tu Reacción. El Momento de reacción en el que actúa el primer personaje es, precisamente, el Primer Momento del que hablábamos.

MOMENTO TRAS MOMENTO

A partir del Primer Momento, el tiempo se cuenta momento tras momento y cada personaje actúa cuando le corresponda. Un personaje que ya ha actuado puede volver a actuar en el Momento que corresponda de sumar su Reacción, modificada como siempre por la acción, arma o lo que sea, al último momento en que actuó. Es fácil, ¿no?

ADELANTARSE Y RETRASARSE

A lo mejor no te gusta esperar tu turno o tu vida depende de actuar antes. Vamos, ese tiro que te están pegando lo tienes que esquivar cuando te lo pegan, no 3 Momentos de Reacción después. Puedes adelantarte tanto como quieras, en principio, pero cada Momento que te adelantes al que te correspondía resta 3 a la Puntuación sobre la que vayas a tirar.

Lógicamente, también puedes retrasarte si es lo que quieres, nadie te obliga a actuar cuando te toca o, al menos, ninguna regla estúpida te obliga. Retrásate todo lo que quieras. Además, en lugar de retrasarte así por la cara, puedes dedicarte a preparar tu acción, cosas como apuntar tu arma, preparar tu golpe. Si preparas tu acción durante 2 Momentos de Reacción, puedes sumar +1 a la puntuación contra la que tires. Si aún quieres más preparación, puedes quedarte 4 ó más Momentos de Reacción embozado mirando al blanco o lo que sea y recibirás un +2 a la Puntuación. Y sí, ese es el máximo bono que se puede obtener de esta forma.

ACCIONES REPETIDAS

Venga, no llores, te juro que esta es la última complicación sobre los Momentos de Reacción, o como poco la penúltima. Cuando la acción que vayas a realizar sea la misma que realizaste por última vez, aumenta la Reacción. Esto es el modificador por acción repetida y su razón de ser es que siempre se tarda más en hacer algo que implique los mismos músculos que otras cosas distintas. Además, así varías un poco, ¿no te parece? El modificador por acción repetida es +2 a la reacción. Por supuesto el JC tiene la última palabra, como debe ser en estos casos.

ATACAR

La vida de un mocho es muy dura, siempre inmerso en la batalla. Por eso esta es tu sección preferida (junto al listado de armas, no nos engañemos). Aquí describiremos las diferentes acciones de combate en las que un buen soldado puede verse inmerso, o por lo menos sentiremos las bases para que cuando los jugadores retorcidos anuncien su siguiente estrambótica acción, el JC tenga alguna idea de cómo diablos manejar la situación.

CUERPO A CUERPO

Con o sin armas, a veces los mochos se enzarzan en combate cuerpo a cuerpo. El arte Marcial de estas criaturas, el yakutake, incluye muchas y extrañas maniobras y también el manejo de algunas armas. Además, otros objetos como motosierras, cortadoras de césped o hachas pueden ser usadas para hacer pupita a tu adversario.

La mecánica siempre es la misma, pero la puntuación para las maniobras de artes marciales es la suma de Destreza + Yakutake, mientras que para usar cachivaches para atizar al contendiente de turno, la suma es Destreza + A Machete.

La fuerza de estos ataques es distinta según el caso. El yakutake es un arte marcial mortífero y por eso se usa la Fortaleza del personaje como Fuerza del ataque, más el modificador de la maniobra o lo que sea. En cambio, los ataques con armas normales emplean la mitad de la Fortaleza como Fuerza del ataque, más el modificador del arma utilizada.

DISTANCIA

Los mochos las tiran con bala y, por supuesto, también usan armas de fuego, además de lanzallamas y otros artilugios mortales. Según el arma, la tirada se realizará con Destreza + A Tiros o Destreza + A Cañonazos. La Fuerza del ataque dependerá del arma.

Todas las armas a Distancia tienen un alcance máximo al que pueden ser utilizadas y también un Factor de Dificultad de uso. La mayoría tiene Factor de Dificultad 1, pero las más inestables tienen 2 ó más. La Dificultad de acertarle a alguien con el arma de turno depende de la Distancia a la que se encuentre:

ALCANCES

TIPO	DISTANCIA	DIFICULTAD
1 Inmediato	1 ULE	+2
2 Corto	10 ULEs	0
3 Medio	100 ULEs	-2
4 Largo	1000 ULEs	-4

DESVIACIÓN

ÉXITOS	INMEDIATO	CORTO	MEDIO	LARGO
0	2	6	60	600
1	2	5	50	500
2	1	4	40	400
3	1	3	30	300
4	0	2	0	200
5	0	1	10	100
6	0	0	5	50
7	0	0	0	10
8	0	0	0	0

ÁREA DE EFECTO

ÁREA	MÁXIMO	MEDIO	MÍNIMO
0	1	-	-
1	1	2	3
2	2	4	6
3	3	6	10
4	6	12	20

0 si está a 1 ULE, 1 si está a 10, 2 si está a 100 y 3 si está 1000, siempre y cuando el arma llegue tan lejos. Además, esta Dificultad debe multiplicarse por el Factor del Arma, como tú ya estabas sospechando, pillastre.

El alcance máximo de cada arma se incluye junto a su descripción.

EXPLOSIVOS

Los explosivos son a todos los efectos ataques a distancia con algunas características especiales. De hecho, muchos explosivos se usan con Destreza + A Cañonazos, si se las dispara con un artilugio, mientras que los que se colocan manualmente o se lanzan, se emplean con Destreza + Petardos.

El tema con los explosivos es que tienen un radio de acción y pillan a todo cristó que se encuentre dentro. Además, por su carácter destructivo y lo dicho antes, cuando un explosivo no acierta en el blanco, nos interesa saber dónde ha caído, mientras que una bala perdida suponíamos que no le daba a nadie y todos contentos.

Cuando usas explosivos, dónde cae la bomba depende de la distancia desde la que la lanzas y de los éxitos que hayas sacado. Usa la Tabla de Desviación para saber cómo de lejos del blanco cae el petardo. Para determinar la dirección, tira 1D y usa tu imaginación. Con estas dos cosas ya deberías poder calcular dónde cae la bomba en realidad.

Ahora bien, el daño que reciben los mochos víctimas de una explosión depende de dónde haya caído la bomba y del sitio en el que se encuentren ellos. Como esto depende realmente del área de efecto del explosivo, tendrás que esperar unas líneas para enterarte del todo.

ÁREA DE EFECTO

Los explosivos y algunas otras armas afectan a más de un mocho a la vez. El área de efecto se puntúa de 0 a 4. Las armas de área 0 son las que afectan a un solo personaje. Las armas de área 1 tienen un radio de 3 ULEs y afectan a todos los Pjs de su interior. Las armas de área 2 cubren una superficie de 6 ULEs de radio, las de área 3 una de 10 ULEs y las de área 4 una de 20 ULEs de radio. Dentro del área hay tres zonas diferentes de efecto: la más interior es la de Máximo Daño, donde el arma usa su Fuerza normal. Después hay una zona de Daño Medio, donde el arma tiene la mitad de Fuerza y por último una de Daño Mínimo donde la Fuerza del arma se reduce a un tercio. Todos los redondeos son hacia abajo.

Todo el que esté dentro del área de efecto recibe un ataque de cuatro éxitos, excepto el que se encuentre en el mismo centro (si es que algún desgraciado está allí), para el que los éxitos son 5, con la Fuerza que corresponda según la zona del área de efecto en la que se encuentre.

Estos éxitos se pueden reducir si el personaje hace una tirada de defensa, como se explica más adelante, no seas impaciente.

APOYO

Los mochos que dispongan de apoyo aéreo u orbital pueden solicitar su intervención, pero deberán proporcionar las coordenadas del ataque. El sistema es muy parecido al de los explosivos, pero se utiliza Inteligencia + Chivateo. Según los éxitos obtenidos y la distancia del mocho que pide el apoyo al lugar que debe recibir el ataque se calcula la distancia del objetivo que finalmente se lleva el golpe.

La mayoría de los ataques de apoyo tienen un radio de acción, pero al contrario de lo que sucedía en el caso de los explosivos, la Fuerza del ataque es la misma en toda el área afectada.

EMPUJONES Y CAÍDAS

Todos los ataques producen un empujón y hacen que el mocho cambie de ubicación debido al impacto. Dependiendo del tipo de ataque y del efecto que haya causado en el personaje, el empujón será mayor. En principio los Niveles de Salud que haya perdido el mocho por el ataque determinan las ULEs que es empujado, pero esto hay que multiplicarlo por el Factor de Empujón del arma. Las armas de fuego tienen un x0.5, las armas cuerpo a cuerpo x1 y los explosivos bastante más...

En fin, que es muy probable que salgas escopetado al quinto pino. Calcula que si la explosión o el golpe vienen de abajo volarás hacia arriba como la mitad de lo que viajarás horizontalmente. Y luego caerás. Una caída es un ataque con un éxito por cada 10 ULEs y la Fuerza según dónde caigas: agua 1, barro 3, tierra 5, rocas encrespadas 7 u hormigón armado 9. El mocho que cae puede hacer una tirada de Destreza + Cabriolas para intentar amortiguar la caída, salvando 10 ULEs por cada éxito que saque.

DEFENDERSE

Pues sí, resulta que algunos mochos optan en ocasiones contadas por tratar de salvar su culo azul y librarse de la consabida lluvia de palos. De hecho, hay varias formas para hacer esto y todo depende en última instancia de cómo te ataquen. Como sea, por cada éxito del defensor quítale un éxito al atacante y ya está, así no nos complicamos mucho.

ESQUIVAR

Las balas no se pueden esquivar, digan lo que digan algunos. Porque no las ves, es así de sencillo. Pero si un tipo te apunta puedes quitarte de delante de su mano ¿no? Pues sí, ahí me has convencido, venga, pondremos reglas para esquivar.

Un mocho puede esquivar cualquier porrazo con una tirada de Correteo + Destreza ó Correteo + Pelea en el MR en el que le atacan. Es más, puede esquivar un disparo con una tirada de Correteo + Destreza con -4.

PARAR

Los ataques cuerpo a cuerpo pueden pararse con una tirada apropiada. Si el mocho para con una mesa usa A Machete + Destreza, y si lo hace usando algún secreto movimiento de yakutake que tire Yakutake + Destreza.

CUERPO A TIERRA

Si te tiran una bomba puedes intentar salvarte (un poco) tirándote al suelo y haciendo como que no sabes nada. Antes de tirarte tú, tira los dados y saca menos que tu Correteo + Destreza y cada éxito que saques le restará uno al explosivo.

MOVERSE

Los mochos se estarán quietos en contadas ocasiones, porque les encanta moverse. En principio todo mocho puede desplazarse una ULE por MR aparte de cualquier otra acción que realice en el MR, incluso si en ese MR no le corresponde actuar. Pero además, los mochos pueden emprender acciones de movimiento en el MR en el que les toque.

CORRER

Un mocho puede correr como loco y si lo hace se moverá tantas ULEs por MR como tenga en Destreza. Mientras corre tendrá un -4 en todas las demás acciones que realice. Además, un mocho puede esprintar, y entonces se moverá una ULE más por cada éxito que saque en una tirada de Destreza + Correteo.

SALTAR

Saltando un mocho se mueve horizontalmente tantas ULEs como su Fortaleza, o como su Fortaleza entre dos, si es verticalmente. Un mocho puede saltar siempre que le corresponda actuar, pero no necesita tirada, aunque si se adelanta salta una ULE menos por cada MR de adelanto. Además, si el mocho hace una tirada de Correteo + Fortaleza con -2, puede añadir una ULE por cada éxito a un salto horizontal y una por cada dos éxitos a uno vertical.

ESTADO FÍSICO

La vida es dura y la guerra más aún. Afortunadamente para ti los mochos son criaturas duras y muy resistentes, mucho más de lo que parece por su tamaño y mucho más que el resto de los seres primitivos con los que van a cruzar sus caminos.

VITALIDAD

Los mochos como el resto de los seres vivos tienen unos Niveles de Vitalidad que reflejan su estado general de energía: si están cansados, hambrientos, etc. Además, su metabolismo es muy rápido, lo cual les permite curarse muy deprisa pero a costa de consumir su vitalidad rápidamente. Estos Niveles de Vitalidad son 10.

Lo más importante que hace un mocho para mantenerse en forma es comer. En principio su comida favorita es el ziquitake, una planta transgénica manipulada para ser excepcionalmente nutritiva. La planta es venenosa, pero su veneno no afecta a estos seres, y de hecho, su forma preferida de prepararla es en su propia ponzoña. Con ella además elaboran un delicioso licor. Cada día, un mocho tiene que comer su ración correspondiente de ziquitake (1 UMA) o perderá un Nivel de Vitalidad. Si no puede comer eso, deberá consumir 80 UMAs de otras cosas comestibles para compensar. Un mocho puede comer ziquitake adicional (u otras cosas) para compensar más gasto metabólico: cada ración extra le permite recuperar 1 Nivel de Vitalidad.

Un mocho necesita, por supuesto, dormir 10 horas diarias, como un absoluto ceporro. Si duerme menos, pero al menos 4 horas, pierde 1 Nivel de Vitalidad. Si duerme menos pierde 2 Niveles de Vitalidad. Si no duerme nada, pierde 3 Niveles de Vitalidad. La mayoría de las criaturas no pueden recuperar estos Niveles de otro modo que no sea durmiendo, pero el organismo de estas criaturas les permite refrigerar su cerebro por otros medios, pero para ello necesitan comer. O sea, que por raro que parezca, si come lo suficiente un mocho puede estar sin dormir.

Además de todo, los mochos se cansan cuando corren, pelean, luchan o desempeñan otras actividades físicas o estresantes. Por eso, siempre que un jugador obtenga un Perjuicio en una tirada, además de cualquier otro efecto maléfico que el JC determine, su mocho pierde 1 Nivel de Vitalidad.

Algunas capacidades especiales de las diferentes clases de mochos requieren la pérdida de Niveles de Vitalidad para funcionar, como la regeneración.

Conforme va perdiendo Niveles de Vitalidad, el Pj se va quedando atontado, cansado y apagado. Los cuatro primeros Niveles no suponen nada, pero por cada dos Niveles adicionales el Pj sufre un +1 a la Dificultad de todas sus tiradas. Si un mocho pierde más de los 10 Niveles de Vitalidad de los que dispone, los Niveles de Vitalidad excedentes se convierten en Niveles de Salud perdidos.

DAÑO

Seré rápido y directo: el sistema de daño es realista y requiere multiplicar y dividir, ¿estás preparado? También es cierto que los mochos son excepcionalmente resistentes al daño y además pueden regenerarse, así que quizás no parezca tan realista...

La salud de un personaje se mide en Niveles de Salud y normalmente, un personaje cualquiera tiene 10. Conforme un personaje va recibiendo cera, sus Niveles de Salud van bajando también. Cuando uno ha perdido todos los Niveles de Salud, debe hacer una tirada de Fortaleza + Karma y si falla, pues, casca. De hecho, si sufre Niveles por encima de 10, estos Niveles se restan de la tirada. Si el personaje en este lamentable estado vuelve a ser herido, deberá volver a tirar, de nuevo con los Niveles de Salud perdidos sobre diez como dificultad. Es decir, que los más duros aguantarán un rato, pero si siguen recibiendo acabarán pasando a mejor vida. Los mochos son inmunes al dolor, así que no sufren ninguna penalización por las heridas, pero el resto de las criaturas deben restar 1 de todas sus tiradas por cada Nivel de Salud perdido.

Ahora, si todo va como debe, estarás preguntándote cuántos Niveles de Salud te hace perder cada ataque. Pues bien, eso depende de tres cosas: la Fuerza del ataque, el Nivel de Éxito de la tirada de ataque y tu Aguante. Básicamente, multiplica la Fuerza del ataque por el Nivel de Éxito y divide el resultado entre tu Aguante (redondea hacia abajo, por favor). Lo que

sale son los Niveles de la Herida y, por tanto, los Niveles de Salud que pierde el personaje.

Las heridas se clasifican por su gravedad según los Niveles Anteriores. Las Heridas de Nivel 5 ó más son mortales. Sólo los mochos pueden recibir heridas así y vivir para contarlas, debido a su alta resistencia al shock y sobre todo a su multiplicidad de órganos vitales, cualquier otra criatura muere en el acto si recibe una herida como esta. Cuando tu mocho reciba semejante herida, haz una tirada de Fortaleza + Karma restando los Niveles de herida sobre 5. Si la pasas, tu mocho permanecerá en el mundo de los vivos, pero sufrirá alguna mutilación horrible: sin piernas, partido por la mitad, sólo la cabeza, etc. No dejes que eso te afecte, la regeneración es una de las maravillosas facultades de estas criaturas. Pero si fallas me temo que tu Pj morirá en el acto, aunque puede que aún le quede tiempo para maldecir a sus enemigos y explotar...

CURACIÓN

Para otras criaturas, la curación es un proceso lento que puede llevar semanas, meses o incluso años. Sin embargo, los mochos son seres genéticamente desarrollados para el combate y su rápido metabolismo les hace recuperarse a una velocidad que envidiarían los trolls y otras criaturas de los juegos de la competencia. Curarse es para estos seres una actividad voluntaria, y por ello requiere el uso de una acción. En cualquier Momento de Reacción en el que le corresponda actuar, un mocho puede optar por curar sus heridas. Para ello requiere una tirada de Sanitas + Fortaleza a Dificultad 0. El Pj recupera tantos Niveles de Salud como Niveles de Éxito obtenidos, como máximo, o menos si es su deseo, pero por cada Nivel de Salud recuperado el mocho pierde un Nivel de Vitalidad.

La regeneración de los mochos no consiste únicamente en deshacerse de unas cuantas casillas tachadas, sino que los miembros perdidos, los órganos des-



HERIDAS

NIVELES	HERIDA	DESCRIPCIÓN
1	Leve	Nada de qué preocuparse: algún brazo dislocado, una costilla rota o un ligero desgarró del fístro.
2	Seria	No seas llórica, que no es para tanto: una pierna rota, algunos dedos amputados.
3	Grave	Deberías empezar a cuidarte: un pie amputado, un estómago perforado, un ojo fuera de su cuenca.
4	Muy grave	Podría ser peor, pero no mucho peor: amputación de las piernas, extracción de varios palmos de intestino grueso.
5+	Mortal	Sigues vivo porque eres un mocho: rotura de la columna vertebral, separación de cabeza y tronco, pérdida de un corazón.

truidos, vuelven a crecer. Esto incluye cuerpos enteros a partir de la cabeza.

Fuera de las situaciones estresantes, no merece la pena perder el tiempo haciendo tiradas de regeneración y puede permitirse que el Pj recupere un Nivel de Salud por cada Nivel de Vitalidad que esté dispuesto a perder.

AUTOFAGOCITOSIS

Este término viene a querer decir que un mocho puede comerse parte de sí mismo. Es algo así como comerse las uñas pero a lo bestia: comerse una oreja, un pie o una mano. Los mochos hacen esto continuamente cuando están nerviosos o simplemente para pasar el tiempo, igual que tú silbas o das golpecitos a la mesa. Aclaremos algo: estas criaturas no son caníbales. Tienen los mismos tabúes que nosotros y además para uno de estos seres sus congéneres no son más nutritivos que una vaca. En cambio, por su especial metabolismo, si un mocho se come a sí mismo, cada Nivel de Salud que se pierda al autofagocitarse le permite recuperar un Nivel de Vitalidad.

Si, lo has entendido: un mocho puede comerse su mano, perder un Nivel de Salud y recuperar un Nivel de Vitalidad. Y luego regenerar la mano y recuperar el Nivel de Salud a cambio de un Nivel de Vitalidad.

DETONACIÓN

Por su especial química, resultado de las más cuidadosas manipulaciones, los mochos pueden explotar como bombas vivientes, igual que las criaturas que manipulan genéticamente. Llama a esto petar. Desde luego, explotar mata al Pj que lo hace, pero mirándolo por el lado positivo, quizás pueda llevarse a unos cuantos de los que estén cerca. Un mocho explota como una bomba con Fuerza igual al doble de su Karma, Área 2, Empujón x1 y las demás puntuaciones como te dé la gana a ti, porque deberían ser irrelevantes, ya que un mocho no se arroja, etc.

EJEMPLO DE COMBATE

Nos encontramos en el cuartel general de los kalborothas tomando una ración de ziquitaque (en ponzoña, que nosotros tenemos mucha clase) y jugando nuestra habitual partidita de moussemochu y por una vez y sin que sirva de precedente ganamos. Sí, sí, ganamos no pongáis esa cara de mocho que es cierto. Y no ganamos cualquier cosa, ganamos un Tamborilero de las Albricias. Sin embargo somos mochos y en vez de celebrar la victoria comenzamos a discutir sobre quien de los tres se lleva el Tamborilero a la mochila.

Bueno estábamos discutiendo Ponzoñoso, Bonifa y yo, Erika, sobre cual de nosotros debía llevarse el chisme en

cuestión cuando como suele pasar en estos casos la cosa se salió de madre. Viendo el percal y conociendo a mis queridos compañeros decidí hacer una escapada por la sombra como buen tímido que soy. Hice mi tirada de Sombrear + Karma para ocultarse convenientemente. Tiré y saqué un éxito miserable con lo cual no conseguí más que ocultarme ligeramente y sacar más de quicio a mis belicosos compañeros. Al ver como me ocultaba, Bonifa decidió que allí se iba a armar la de san quintín así que siguió mi ejemplo y se intentó ocultar convenientemente, mientras que Ponzoñoso usando una de sus más populares frases dijo: "a tomar por culo" y optó por lanzar en mitad del bar el Tamborilero maldito (os podéis imaginar nuestra cara de mochos cuando declaró sus intenciones).

INICIATIVA

Con su mejor cara de póquer el JC nos dijo que teníamos que hacer una tirada de decisión (Destreza + Inteligencia) para ver en que orden actuábamos. Los resultados fueron nefastos. Bonifa saco dos éxitos que restados a su Reacción 4 hizo que actuara en el momento 2. Yo no solo no saqué la tirada sino que además obtuve un fabuloso Perjuicio lo que hizo que en el momento en el que iba a echar a correr me pisase un cordón (aun no me lo explico porque, como todo el mundo sabe, llevo siempre zapatos de tacón) y dejara la marca de mis dientes en el suelo. Por su parte Ponzoñoso sacó otros dos éxitos que sustraídos de su reacción 5 hicieron que actuara en el momento 3.

MOMENTO 2 (PRIMER MOMENTO)

Bueno chavales no pasa ni media pensé yo, mi amigo Bonifa actúa primero así que estamos salvados. Usara alguna mortífera llave de yakutake para dejar inconsciente al psicópata de Ponzoñoso. Mocho estúpido. Decidió que este era el mejor momento para ocultarse, yo tampoco me lo explico. Pues nada el JC entre carcajadas de satisfacción le dijo que hiciera su tirada de Sombrear + Karma en la que saco 3 éxitos. Desapareció de nuestra vista (para lo que le iba a servir).

MOMENTO 3

Y llegó el momento de ponzoñoso que entre malévolas carcajadas saco de su bolsa una enorme replica de Raphael que inmediatamente comenzó a cantar "Maldito duende". El JC que se estaba poniendo misteriosamente morado consiguió balbucear que tirara Destreza + Petardos para ver que tal lo tiraba. Y la verdad es que lo tiró muy bien, saco tres éxitos que en distancia inmediata como estábamos es un solo ULE de Desviación, así que me daba de lleno, todo un campeón, pero claro en ese momento el JC le recordó desde el suelo donde estaba. En una sala cerrada. Y también le recordó que tras la explosión inicial venía la fragmentación en forma de tambores que salían disparados, así que el color fue yéndose de la cara de Ponzoñoso.



Bueno llegó el momento favorito de todo buen JC el de ver los estragos causados por los estúpidos actos de los mochos. Así con una sonrisa bastante siniestra en su cara me pregunto si quería esquivar, para lo cual tenía que adelantarme 2 momentos (el Tamborilero fue lanzado en el 3 y yo no actuaba hasta el 5). Claro que quería, así que el JC me pidió que tirara o tirase Correteo + Destreza (con -6 por adelantarme dos momentos) para ver si me daba el malévolo bicho. Efectivamente me dió. Me dió mucho. Me dió casi de lleno así que me llevé 20 (Fuerza del arma) multiplicado por 4 (máximo efecto de una explosión sin ser el centro de la misma) dividido entre 8 que es mi Aguante, lo que nos da la escalofriante cantidad de 7 niveles de salud, pero bueno no pasa ni media porque aún tenía mi fabulosa tirada de Fortaleza + Karma (con -2 por los dos Niveles sobre 5) para sobrevivir: Saqué la tirada, no pasa nada, sobreviví. Pero no os vayáis todavía que viene la parte graciosa.

MOMENTO 4

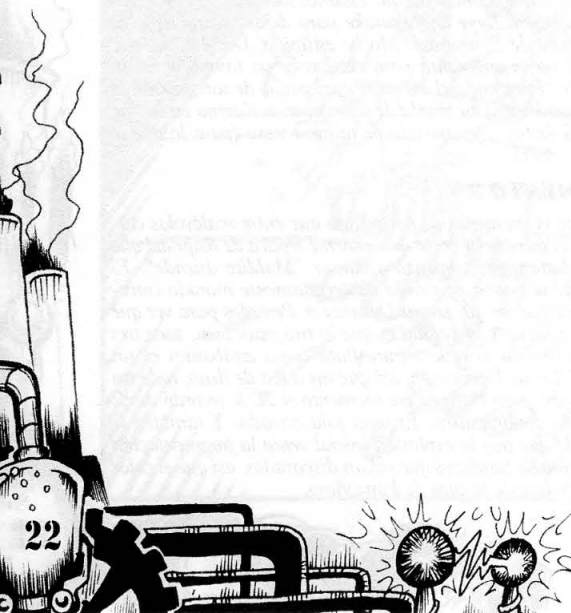
¿Os acordáis de los famosos tambores de mi amigo Raphael? Pues también explotan, en el momento siguiente (4), y a que no sabéis encima de quién explotaron? Muy bien llevaos un mochofante. El JC tiró contra 12 por cada uno de nosotros para ver si la fragmentación nos alcanza-

ba. La suerte me sonrió y esta vez me libré, mientras que mis "amigos" Bonifa y Ponzoñoso no tuvieron tanta suerte. Bonifa trató de esquivar con -6 (como actuó en el 2 y su Reacción es 4, le tocaba actuar en el 8, así que se adelantó dos Momentos) haciendo su respectiva tirada para intentar esquivar. Fue inútil. El pobre Ponzoñoso ni siquiera pudo intentarlo por tendría que haberse adelantado 4 momentos (actuó en el 3 y su Reacción es 5). Al menos nos quedó a todos el consuelo del Perjuicio de Ponzoñoso en su tirada para resistir los 6 Niveles de Herida que le cayeron, con lo cual no quedo de él ni una misera oreja para poder clonarle.

Por su parte Bonifa recibió el impacto directo de dos pande-retas más que le hicieron perder 7 Niveles de Salud y le mandaron al quinto coño. O al menos eso hubiera pasado si no hubiesen estado las paredes para absorber el golpe. Perdón, ¿he dicho que las paredes absorbieron el golpe? Que fallo más tonto. Pues no, el que absorbió el golpe fue mi amigo Bonifa que añadió a sus siete niveles de daño otros 4 por el golpecito. Por supuesto murió.

MORALEJA

Nunca juegues al moussemochó con tus amigos.



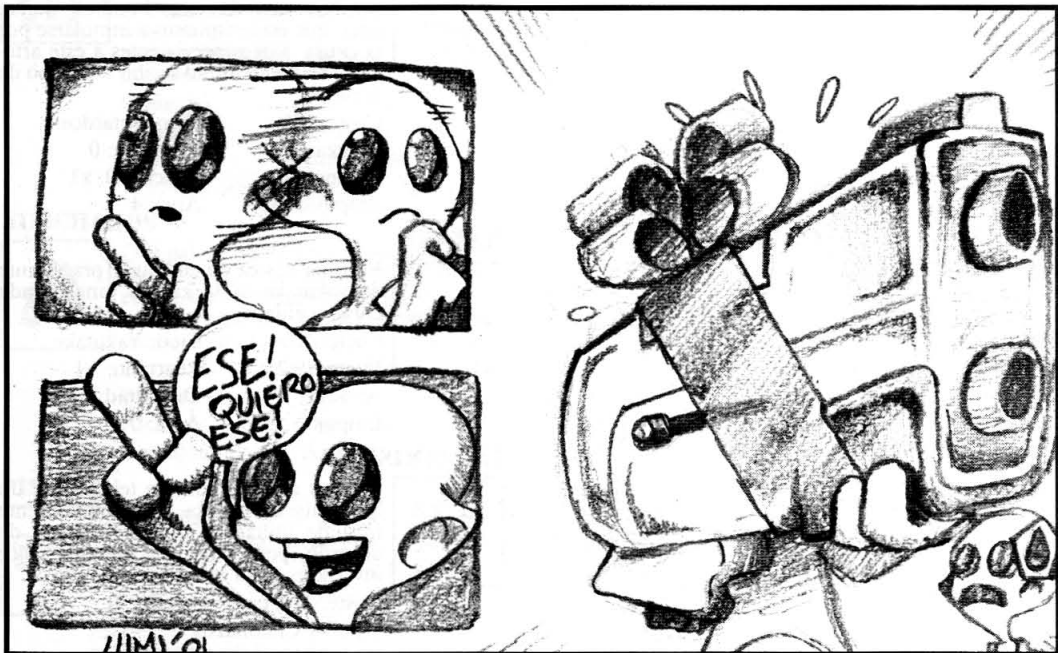
SUMINISTROS

Con las bayonetas puede hacerse todo excepto sentarse sobre ellas

-Charles M. de Talleyrand

The roof, the roof, the roof is on fire, we don't need no water let the motherfucker burn. Burn motherfucker, burn

-Sway de Coal Chamber



He aquí por fin la larga lista de cachivaches, armas y parafernalia de todo tipo, que llevas páginas y páginas esperando. Tranquilo, no me enrolló más para que puedas pasar a lo que realmente te interesa. Todos los artículos enumerados en este capítulo están equipados con microreductores, lo que permite llevarlos en cualquier bolsillo o mochila y que recuperen su tamaño normal cuando vayan a emplearse.

ARMAMENTO

He aquí una descripción de todos (está bien, sólo algunos) los artefactos mortales que los mochos emplean en sus guerras para combatir cuerpo a cuerpo y a distancia, así como algunos accesorios útiles para matar más y mejor.

La fórmula del coste de un arma es la siguiente: $(\text{Fuerza} - \text{Reacción}/2) * (\text{Alcance} * 2 / \text{Dificultad} + \text{Empujón}/2 + \text{Área}/2)$. Si el arma tiene alguna capacidad especial, como fragmentación, multiplica su coste final por 1.5 (o sea, un 50% más caro) ¿Pensabas que era coña lo de las fórmulas complicadas? Bueno, esto viene por si algún jugador quiere diseñar sus propias armas, con nombres ridículos y

efectos devastadores, preferiblemente. De hecho, se recomienda que así se haga.

ACELERADOR DE POSITRONES



Un pequeño generador nuclear ilegal que se lleva en la espalda y lanza rayos vistosos de colores a través de una especie de manguera conectada a la susodicha mochila. Hasta ahora un artefacto bastante mortal y estrafalario donde los haya, pero además posee un curioso efecto adicional, y es que por cada Nivel de Salud que pierda la víctima del impacto, perderá también un punto de Karma, bueno o malo, a su elección eso sí. De esta manera te zurra también espiritualmente.

Coste: 45

Fuerza: 10

Alcance: 2

Empujón: x2

Tipo: A Cañonazos

Reacción: 0

Dificultad: x2

Área: 0

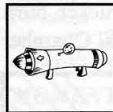
AMETRALLADORA



Capaz de disparar cienés y cienés de balas, equipada con trípode para mayor comodidad de uso y facilidades de pago si encuentras el aval correspondiente. Quien no tiene una es porque no quiere.

Coste: 90 Tipo: A Cañonazos
Fuerza: 12 Reacción: 0
Alcance: 3 Dificultad: x1
Empujón: x2 Área: 1

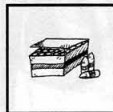
BAZOOKA



Un tubo largo y pesado utilizado para disparar proyectiles explosivos. Todos los mochos deberían tener uno.

Coste: 45, cada proyectil 15
Tipo: A Cañonazos
Fuerza: 10 Reacción: 0
Alcance: 3 Dificultad: x2
Empujón: x2 Área: 1

CAJA DE BALAS



Para recargar cualquiera de tus armas de fuego. Recuerda que los mochos meten todo tipo de balas distintas en estas cajas, en un número variable, de modo que cuando saques un Perjuicio en una tirada con tu arma de fuego favorita, se te habrá acabado una de tus cajas de balas.

Coste: 5

DINAMITA



Un explosivo muy popular, que funciona prendiendo una mecha. Por su forma y peso no se puede lanzar muy lejos, así que en general se suele colocar en el lugar conveniente, se activa y luego toca correr.

Coste: 45, cada proyectil 15
Tipo: Petardos
Fuerza: 14 Reacción: 0
Alcance: 2 Dificultad: x3
Empujón: x4 Área: 2

ESCOPEA



Barata y efectiva, la escopeta no tiene un gran alcance y además su munición se dispersa con facilidad, pero ¿quién puede resistirse a su aspecto fiero y su ruidosa detonación?

Coste: 22 Tipo: A Tiros
Fuerza: 9 Reacción: 0
Alcance: 2 Dificultad: x2
Empujón: x1 Área: 0

GRANADA



Si no llevas contigo tres granadas no eres un mocho, según el famoso refrán. Aunque es complicado acertar con ellas a lo lejos, ponen a prueba tu puntería y esa es una virtud en cualquier arma.

Coste: 54 Tipo: Petardos
Fuerza: 12 Reacción: 0
Alcance: 3 Dificultad: x3
Empujón: x3 Área: 2

GRANADA DE FRAGMENTACIÓN



La versión frag de la anterior. Después de explotar, se descompone en trozos explosivos que estallan de nuevo en el área de efecto. Cualquiera que esté dentro de dicha área es atacado con una puntuación 12 y Fuerza 9.

Coste: 81 Tipo: Petardos
Fuerza: 12 F Reacción: 0
Alcance: 3 Dificultad: x3
Empujón: x3 Área: 2

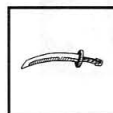
JUICIO FINAL



Demasiado grande y pesada para ser arrojada, cuando un mocho saca de su mochila una de estas bombas, quiere decir que está dispuesto a inmolarse por la causa. Los supervivientes a este artefacto no pueden sino recibir todo tipo de honores.

Coste: 130 Tipo: Petardos
Fuerza: 20 Reacción: 0
Alcance: 1 Dificultad: x1
Empujón: x5 Área: 4

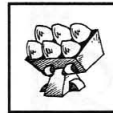
KATANA



El arma básica de cualquier practicante de yakutake es la katana, una espada curva y afilada.

Coste: 16 Tipo: Yakutake
Fuerza: +2 Reacción: +1
Alcance: 1 Dificultad: x1
Empujón: x0.5 Área: 0

LANZAMISILES



Gracias a su sistema de teleguiado, un lanzamisiles resulta excepcionalmente fácil de utilizar. También es caro, de acuerdo, pero serán los dineros mejor invertidos de tu vida.

Coste: 216, cada proyectil 72
Tipo: A Cañonazos
Fuerza: 12 Reacción: 0
Alcance: 4 Dificultad: x0.5
Empujón: x3 Área: 1

MEGAGRANADA



Si lo que quieres es enviar a tus enemigos a conocer mundo, esta arma está fabricada a tu medida. Potente, con gran área y el empujón más letal imaginable, la megagranada puede ser personalizada para que toque tu tema musical favorito justo antes de explotar.

Coste: 90 Tipo: Petardos
Fuerza: 15 Reacción: 0
Alcance: 3 Dificultad: x3
Empujón: x5 Área: 3

MIRA LÁSER



Dota tu arma de fuego de una mira láser y disminuye a la mitad su factor de dificultad. Sólo tendrás que apretar el gatillo cuando veas el puntito rojo en la frente del mocho de turno. Más fácil, imposible.

Coste: 15

MOTOSIERRA



Hace un ruido ensordecedor y tiene un aspecto espeluznante. Pero ten cuidado cuando la uses, no saques un Perjuicio: algunos JCs maléficos disfrutaban con ese tipo de cosas.

Coste: 27	Tipo: A Machete
Fuerza: +10	Reacción: +2
Alcance: 1	Dificultad: x1
Empujón: x0.5	Área: 0

NITRO



La nitro es un compuesto químico muy, pero que muy inestable. Tiene la fea costumbre de explotar cuando se agita, no te digo más. Una vez embotellada, los mochos le sacan mucho partido, ¿será por su innegable parecido al licor de ponzoña?

Coste: 63	Tipo: Petardos
Fuerza: 14	Reacción: 0
Alcance: 3	Dificultad: x3
Empujón: x3	Área: 2

NUNCHAKOS



Dos palos convenientemente unidos por una cadena, y movidos de la forma adecuada, un arma perfecta en las manos de un yakuteka. No te los pases entre las piernas si no sabes lo que haces.

Coste: 16	Tipo: Yakutake
Fuerza: +1	Reacción: +1
Alcance: 1	Dificultad: x1
Empujón: x1	Área: 0

PISTOLA



Pequeña, de fácil manejo, discreta y letal. Tu amiga inseparable.

Coste: 31	Tipo: A Tiros
Fuerza: 7	Reacción: -1
Alcance: 2	Dificultad: x1
Empujón: x0.5	Área: 0

RIFLE AUTOMÁTICO



Ratatatatata.... ¿Conoces esa melodía? ¿Te gustaría aprender a interpretarla en pocas clases? Entonces necesitas un rifle automático. Ponle un nombre de mujer y seréis inseparables, para siempre. Incluso te enterrarán con él.

Coste: 59	Tipo: A Tiros
Fuerza: 8	Reacción: -1
Alcance: 3	Dificultad: x1
Empujón: x1	Área: 1

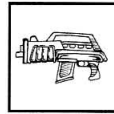
RIFLE DE PRECISIÓN



Si estás en lo alto de un tejado y no tienes uno de estos, notarás que algo te falta. Equipado con la consabida mira telescópica, te permite poner la bala allí donde pongas el ojo, y sin necesidad de sacártelo de la cuenta previamente.

Coste: 138	Tipo: A Tiros
Fuerza: 8	Reacción: -1
Alcance: 4	Dificultad: x0.5
Empujón: x0.5	Área: 0

SUBFUSIL



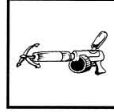
Ratatatatata, pero menos. Pequeño manejable y mortífero, disparando en ráfagas o tiro a tiro, el subfusil es bueno, bonito y barato. ¿No quieres uno?

Coste: 50	Tipo: A Tiros
Fuerza: 7	Reacción: -1
Alcance: 3	Dificultad: x1
Empujón: x0.5	Área: 1

EQUIPO

Y como no sólo de muerte y destrucción vive el mocho, aquí tienes una larga lista de cachivaches útiles pese a no ser instrumentos de muerte. Así que no tan útiles, claro.

AUTORAPPEL



Es un dispositivo que dispara cuerdas de escalada. Necesitarás un tirada de Destreza + Inteligencia para enganchar el chisme en el lugar apropiado, y luego tiradas de Destreza + Cabriolas para llegar hasta allí. Por supuesto que puedes llegar incluso si has fallado la primera tirada, pero será más difícil, ya sabes.

Coste: 15, cada cuerda 5 Alcance: 2

CASCO



Puesto en la cabeza, o en el codo si vas en moto, proporciona un +1 al aguante. Los fabrican en bonitos colores, y puedes pintar en ellos el logo o frase que quieras.

Coste: 20

CHALECO FLAKO



Algo de protección para los más cobardes. Los fabrican en tres tallas distintas y una amplia gama de colores. Tiene muchos bolsillos donde guardar tus cosas. Y casi lo olvido, da +1 al Aguante.

Coste: 25

COMUNICADOR



Permite establecer contacto con la base o con cualquier otro que tenga un comunicador. Además, trae agenda, juegos y otros servicios. Las llamadas son más baratas por la noche.

Coste: 10

MARTILLO NEUMÁTICO



Una herramienta para cavar a toda velocidad, destruyendo piedra y otros materiales en el proceso. Muy útil para encontrar tesoros ocultos si te detienes a tiempo, claro.

Coste: 40

RACIÓN DE ZIQUITAQUE



La piedra angular de todo nutritivo desayuno, merienda y cena. Se sirve en un envase de plástico al vacío para que conserve todas sus propiedades originales.

Coste: 10

RACIÓN DE ZIQUITAQUE EN PONZOÑA



Para los más selectos, las raciones de ziquitake también disponibles en ponzoña, cocinadas en su propio jugo venenoso, para que estén más sabrosas. Contenido mínimo de ponzoña: 10%.

Coste: 12

SOPLETE



Muy útil para reparar o estropear artilugios metálicos. Funde cualquier metal y no quieras ni pensar lo que hace con otro materiales.

Coste: 35

TELETRANSPORTADOR PERSONAL



Imprescindible para salvar el culo en el último momento, este artefacto transporta a un mocho al lugar que este desee dentro del radio de acción del cacharro, sólo con dar las coordenadas. Dispone de un solo uso. Los accidentes de teletransporte, ocurren, es cierto.

Coste: 20

Alcance: 4

GENÉTICA

Una de las fundamentales tres Gs para los mochos, que según ellos definen a una criatura inteligente. La genética es la ciencia que permite manipular los constituyentes básicos de los seres vivos y hacer cosas muy interesantes con ellos. Sigue leyendo.

CLONACIÓN

Los mochos no nacen, se hacen. En sus laboratorios las facciones fabrican continuamente nuevas generaciones de soldados, combinando cuidadosamente los

genes para obtener el tipo de mocho necesario en ese momento. Desgraciadamente hay un fuerte componente aleatorio en el proceso y los superguerreros soñados por toda facción nunca llegan. O casi nunca. Los llamados sietemochos, los marimochos y algunas otras anomalías genéticas obtenidas por azar en los laboratorios, y hasta el momento imposibles de replicar, han dotado a algunas facciones en algunos momentos de héroes imbatibles, o casi.

MARIMOCHO

Se trata de una anomalía genética que produce una especie de cruce entre frenético y tímido, pero con la inteligencia de un palo y los instintos de una bestia furiosa. Su aspecto es el de un mocho gigantesco (el doble de gordo que uno normal), con la boca desmesuradamente grande y repleta de colmillos y garras en pies y manos. Se da con escasa frecuencia y cuando se da, la inestabilidad y poco juicio de la criatura la convierte en un peligro para sus propios "compañeros".

FORTALEZA 12

DESTREZA 14

INTELIGENCIA 1

KARMA 6

Aguate 14 (Piel dura)

Reacción 4

Buen Karma 3

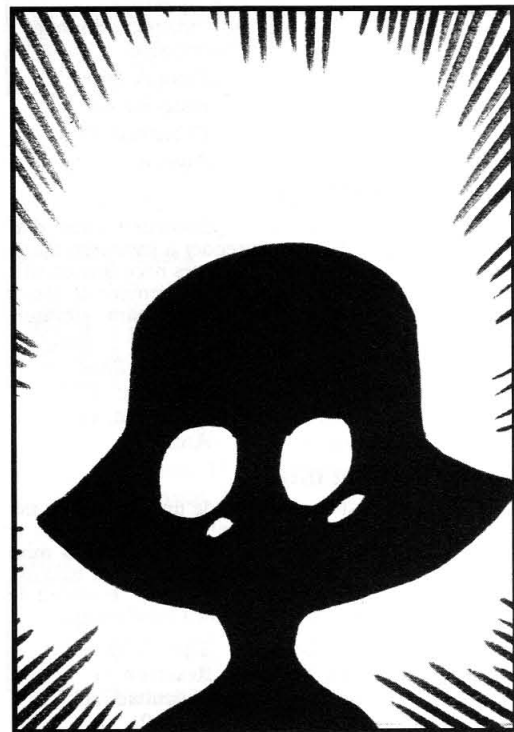
Mal Karma 3

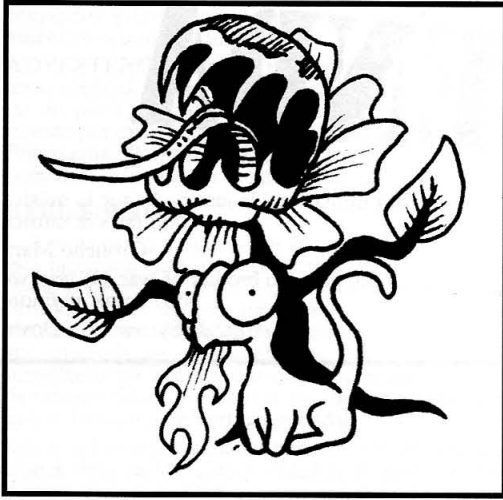
Habilidades: Al Loraco 8, Correteo 10, Sanitas 10, Sobrevivencia 6, Sombrear 8, Yakutake 10.

Armas y Equipo: Los marimochos son demasiado estúpidos para utilizar armas, pero poseen unas afiladas garras (Fuerza +3) y unos dientes enormes (Fuerza +2).

SIETEMOCHOS

Un sietemochos es una criatura realmente excepcional, un mocho que combina en su organismo las capacidades especiales de los siete tipos de mochos principales: cabezón, fisgón, fétido, frenético, ceni-





zo, cebollón y tímido, pero sin que su aspecto muestre ninguna peculiaridad. Es una anomalía muy, muy extraña y mal considerada por los mochos normales que suelen esclavizar a estas rarezas, por lo que si tienen la oportunidad suelen pretender pasar desapercibidos.

FORTALEZA 7	Aguate 7
DESTREZA 7	Reacción 2
INTELIGENCIA 7	Buen Karma 3
KARMA 7	Mal Karma 8

Habilidades: 2 Habilidades 10, 2 Habilidades 8, 5 Habilidades 7, 7 Habilidades 4

Armas y Equipo: Un sietemochos puede estar equipado con cualquier armamento adecuado a sus habilidades.

ARMAS TRANSGÉNICAS

Paritiendo de los genes de cualquier organismo vivo, un científico mocho puede crear una versión armamentística del mismo. Esto es un arma transgénica y se puede conseguir a partir de vegetales o animales. El coste del arma se calcula normalmente, incluyendo la regla del 50% más caro si tiene alguna capacidad especial, como fragmentación, etc. Las versiones transgénicas de organismos animales fabricadas por los mochos carecen de mente propia y por esa razón son tan mansos y simples en sus acciones y pueden sobrevivir al proceso de reducción sin volverse locos.

Además de poder comprar una arma transgénica a su precio normal, un personaje jugador mocho puede fabricarla si posee la habilidad de Transgenesia. Tiene que cumular tantos éxitos como sea el coste del arma viviente, y sólo se le permite una tirada al día.

Cuando crees tus armas genéticas no dudes en basarte en animales, plantas y famosos de la prensa rosa, y procura que sus nombres sean ridículos.

TELETRANSPORTE

La tercera y última de las tres Gs, aunque empiece con T y de hecho no lleve ninguna G, el teletransporte ha sustituido todas las demás formas de desplazarse en la cultura mocha. Los teletransportadores per-

sonales de un solo uso ya han sido descritos en la sección correspondiente del equipo.

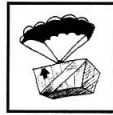
TELETRANSPORTE A LARGA DISTANCIA

Los mochos llegarán a sus destinos para cumplir misiones mediante teletransportaciones a larga distancia. Los costes corren a cargo del mando de la misión, e incluyen el billete de vuelta, pero los mochos deberán disponer de un comunicador para dar las coordenadas en las que se encuentran o que estas estén definidas desde el principio de la misión.

APOYO

Los mochos no están solos en sus misiones, la base puede tener disponibles una serie de elementos de apoyo para echar una mano a sus muchachos, siempre y cuando estos paguen por ello, claro. Algunas misiones están dotadas con una cierta cantidad de apoyo gratis, pero si los mochos desean apoyo adicional deberán pagarlo de sus bolsillos. Cuando se habla de alcance en este apartado, se refiere a la distancia máxima a la que puede encontrarse del blanco el mocho que solicita el ataque.

REFUERZOS



Se trata de cajas enviadas con paracaídas y en cuyo interior puede encontrarse cualquier cosa. Los mochos no pueden pagar por ellas, sino que el mando decidirá si debe enviar refuerzos o no. Las cajas se guardan en el almacén desde hace un montón de tiempo, así que es casi imposible saber qué contienen hasta que se abren. Por si fuera poco, algunas están defectuosas y explotan al ser abiertas. Para simular todo esto, un mocho tira Karma x2 cuando abre una de estas cajas. El coste del arma contenida será 20 multiplicado por los éxitos obtenidos. Pero si el mocho saca un Perjuicio, entonces la caja explota. Si se falla la tirada, la caja contiene algo de menos de 20 puntos de coste.

BOMBARDEOS



Un mocho que haya pagado por ello, o que se encuentre en una misión en la que haya bombardeos disponibles, puede solicitar uno si tiene un comunicador.

Coste: 68	Tipo: Chivateo
Fuerza: 10	Reacción: +4
Alcance: 3	Dificultad: x1
Empujón: x1	Área: 4

LÁSER ORBITAL



Disparado desde un satélite, un láser orbital posee un grueso haz que achicharra todo lo que esté dentro del mismo. Requiere emplear un comunicador para dar las coordenadas del ataque.

Coste: 71	Tipo: Chivateo
Fuerza: 20	Reacción: +2
Alcance: 3	Dificultad: x2
Empujón: x0.5	Área: 1

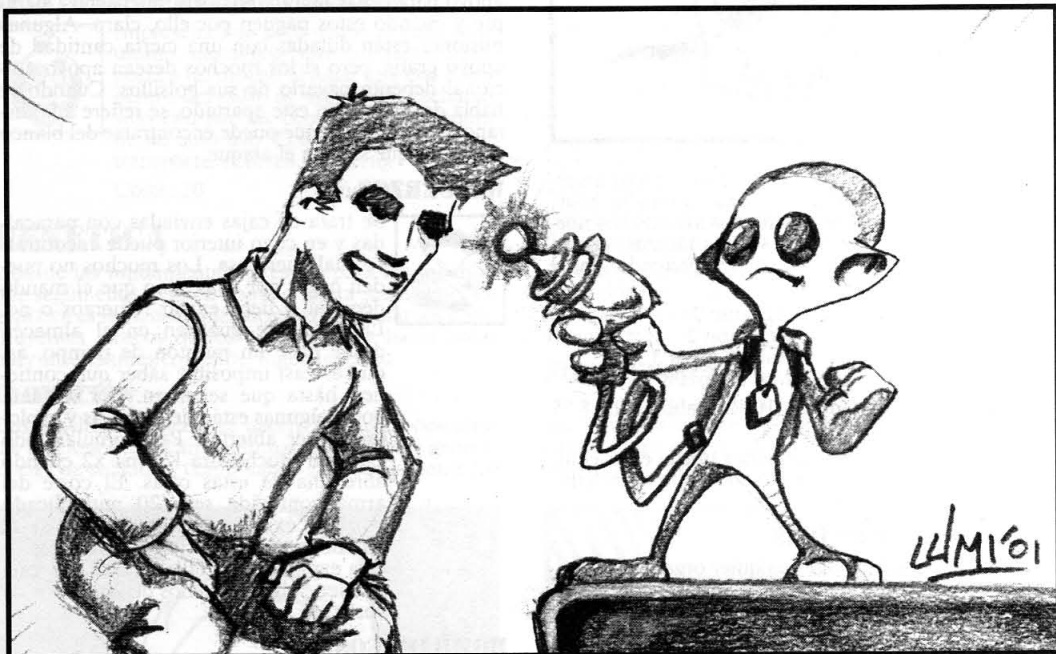
CONTIENDA

Justicia militar es a la justicia lo que la música militar a la música

-Groucho Marx

His child, partisan brother of war. Of war, we don't speak anymore

-War? de System of a Down



En este capítulo le daremos un pequeño repaso a la vida y obra de los mochos. Vamos, que este es el capítulo de ambientación o algo así. No nos engañemos, la mayoría de las cosas que vas a encontrar son patrañas sin gracia ni interés alguno, pero si crees que puedes hacerlo mejor, ¿por qué no nos mandas un ejemplo?

GUERRA

Este es un juego de guerra. Los mochos son unos seres inteligentes que han desarrollado un complejo aparato militar y un extraño sentido del honor y la vida y que se encuentran enfrentados mortalmente entre sí. Hasta ahora todo claro, creo yo.

La guerra es la primera de las tres Gs, que según los mochos definen a una especie inteligente. Las otras dos son la genética y el teletransporte. Los mochos viven por y para la lucha, la consideran un arte, un deporte, un pasatiempo, una obligación y una necesidad. Todos los mochos son soldados, además de otra cosa: científicos, obreros de la construcción, políticos, vendedores ambulantes, etc. Cualquier mocho puede ser enviado a una misión, dejando temporal-

mente su puesto civil y regresando a él al concluir esta.

Por supuesto, la afición a combatir y la temeridad de los mochos se traduce en que la mayoría de las veces, compañeros y amigos resuelven sus diferencias en enfrentamientos por lo general mortales. Allí donde hay dos mochos existe siempre la posibilidad de que se enzarcen en un combate a muerte. Ningún problema con esto tampoco: los mochos apenas aprecian la vida y aunque añoran a veces a sus viejos compañeros, no sienten pena por los muertos como nosotros la entendemos. La razón de esto podría ser que crear un personaje mocho es muy rápido.

FACCIONES

Los diferentes grupos ideológicos de mochos enfrentados entre sí se denominan facciones. Aquí vamos a hablar de algunas de ellas, concretamente de las que mis colegas y colaboradores han escrito para reírse de sus amigos, de sus enemigos y de ellos mismos. No son muy buenos escritores, pero trabajan gratis, así que las hemos incluido. Úsalas como quieras, pero procura inventar las tuyas para mofa y escarnio de

conocidos y familiares y entonces sabrás cuál es el auténtico sentido de todo esto.

ADVERTENCIA: Esta es una versión censurada de texto original. Los propios autores optaron por rebajar un poco el grado de cebamiento, en un último intento por minimizar el mal rollo con sus conocidos. Fracasaron. Por esta razón el autor desaconseja ser comedido a la hora de crear las propias facciones.

BERONIKHITOS

Los mochos no destacan por su agradable aspecto y esta facción menos, pero sin embargo tratan de disimularlo de forma infructuosa. Los zapatos de los beronikhitos se denominan bambinas y son invariablemente rojos. Destacan en su indumentaria además sus maravillosos pelucos, los cuales les hacen increíblemente hábiles en los habituales intercambios de rehenes falsos, sin olvidar los ropajes estampados que se fabrican con cortinas robadas.

Son mochos especialmente perspicaces, con puntuaciones altas en Marujeo y Ardides, al igual que suspicaces, lo cual les lleva a pensar mal de todos los que les rodean.

Sus relaciones con el resto de facciones son, cuando menos, estrambóticas, ya que pueden pasar de la mayor de las amistades a la más profunda indiferencia o a los más absurdos enfrentamientos. Esto es debido a que la personalidad de los beronikhitos es sumamente cambiante y depende de los ciclos lunares.

Hay bambinas de diversos tipos y a continuación se especifican unos cuantos:

Teletransportadoras: Ya sabéis como usarlas: golpeando los tacones tres veces y diciendo la frase "Totó, Totó, regresamos a" seguida de las coordenadas. Su coste es el mismo que el de un teletransportador normal.

Bambinas-frag: tienen las mismas puntuaciones que las granadas correspondientes.

Bambinas-surikhen: se usan como estrellas ninja, sólo que se clavan por el tacón, y explotan cuando les da la gana. Coste: 44. Fuerza: 8 Reacción: 0 Alcance: 2 Dificultad: x1 Empujón: x2 Área: 1

Bambinas per dançar: tienen la virtud de que los mochos que las llevan puestas aumentan su capacidad para moverse, recibiendo un +2 a su movimiento corriendo y saltando. Coste: 15 puntos.

KALBOROTHAS

Por todos es sabido el carácter bélico de los mochos. Pero entre ellos hay una facción con especial tendencia a llevarse palos. Estos son los kalborothas. En cuanto se les conoce se da uno cuenta de que no suelen ser muy inteligentes (y no tienen ni idea de cine). Esto lo complementan con una temeridad sólo superada por Chuck Norris cuando hizo la mili, siendo su predilección las misiones suicidas.

Desde su salida de las incubadoras, son seleccionados sólo los más fuertes y diestros, que acostumbran a ser además los más tontos por la ridícula teoría del equilibrio de los juegos de rol. Todos los kalborothas son adiestrados en el yakutake y en el manejo de armas pesadas.

Llevan manteniendo relaciones intermitentes con la facción uharronas desde tiempos inmemoriales, cosa que es ignorada por el resto de mochos. Si bien han pactado con ellos algunos armisticios y llevado a cabo en secreto operaciones conjuntas, su relación es fundamentalmente de conveniencia.

Parece que en los últimos tiempos mantienen buenos contactos con los x-caroolos, compartiendo instalaciones orbitales y puestos avanzados en algunos planetas de la frontera sur, pero los kalborothas nunca rehuyen una posibilidad de lucha, o de merma a otra facción y cada vez son más frecuentes los atentados contra sus hastiados aliados.

Los kalborothas tienen sus propias armas personalizadas y a continuación se describen algunas:

Cotcel-motolov: Muchas veces los mochos llevan algo de kali (mocho) incendiario a mano. Si consiguen quemar algo o a alguien exclaman: "Hace un calor KALBOROTHA". Coste: 45. Fuerza: 12 Reacción: 0 Alcance: 3 Dificultad: x3 Empujón: x0.5 Área: 3

Misil-yakutake: Se dispara con un lanzamisiles. Tiene un cinturón "nigro" de yakutake atado alrededor, y tiene pintada una cara de mocho en la punta. Coste: 88. Fuerza: 14 Reacción: 0 Alcance: 4 Dificultad: x0.5 Empujón: x4 Área: 2

Ataque citronio: Es un ataque aéreo. Tras llamar a la base, esta dejará caer una docena de citronios, una especie de cítricos con ojos rasgados y con pequeñas katanas. No tienen mucha área de efecto, ni explosión, pero son bastante nocivos. Coste: 181. Fuerza: 25 Reacción: 0 Alcance: 3 Dificultad: x1 Empujón: x0.5 Área: 2

PHARSANTES PHINGIDOS

Esta es la facción que se caracteriza por su necesidad de ocultar sus intenciones al resto de las facciones mochas, de forma absolutamente compulsiva. Es constante su deseo de pasar desapercibidos o en su defecto, de elaborar complejas tramas que como es lógico nunca salen bien y son descubiertas nada más iniciarse. Su triquiñuela predilecta es el intercambio falso de prisioneros para lo cual, como para todos es sabido, sólo es necesario cualquier ser que tenga el tamaño aproximado de un mocho (o pueda acortarse de tal manera que lo tenga) y una peluca para engañar a la facción rival y quedarse con el prisionero enemigo. Estos intercambios, en los que normalmente los dos rehenes son falsos, suelen acabar con un enfrentamiento y la destrucción de uno de los bandos.

El líder de los pharsantes es el cenizo Pieconkaka, uno de los mochos con el Mal Karma más alto del Universo. De hecho, es tan poderoso que apenas puede controlar sus poderes y siembra la desgracia entre los que le rodean y por ello los pharsantes están siempre condenados al fracaso. Todos los años, en el desfile anual, Pieconkaka marcha ante sus súbditos, y todos los años, diversos grupos de mochos de otras facciones y de grupos subversivos de los pharsantes atentan contra su vida, sin éxito.

Para ilustrar la maestría que demuestran en el arte de intercambio de rehenes se adjunta el fragmento de una negociación tomada por unos satélites espía entre los pharsantes y los kalborothas:

Kalborotha: vuestro prisionero primero

Pharsante: no, el vuestro primero

K: bueno los dos a la vez

Ph: no, el vuestro

K: está bien nosotros mandaremos el nuestro

Ph: bueno, nos habéis convencido, allá va nuestro prisionero.

Esto es sólo uno de los muchos ejemplos de intercambios realizados por los pharsantes. No os digo más.



ITALIANIS MARKONIS

Son una banda de mochos traicioneros que venderán a sus madres por un ziquitake si les das la oportunidad. Se infiltran en los equipos de mochos para cumplir los deseos de su "capo", Don Lorenzini. Deseos normalmente absurdos, carentes de sentido, o en el mejor de los casos, terriblemente secretos.

Se les identifica claramente (a pesar de sus patéticos intentos por disfrazarse) por su afición a las armas poco letales tipo pistolas, metralletas, cuchillos, etc., (aunque tampoco les molesta demasiado usar el bazooka), así como por su escasa maestría en el manejo de tales "herramientas". De hecho, son unos torpes de cuidado. Cometen pifias mortíferas en los momentos menos adecuados con una facilidad pasmosa. Suelen tener puntuaciones muy bajas en Destreza y nunca más de uno o dos puntos de buen Karma.

Son además terriblemente vengativos y crueles y guardan en su memoria las afrentas realizadas por sus enemigos eternamente, aunque nunca recuerdan exactamente a qué se debieron.

UHARRONAS

Esta es una de las facciones más peligrosas entre los mochos. Son una facción que tiene la habilidad de hacer que todos los mochos se sientan atraídos por ellos. Son unos excelentes relaciones públicas. A nadie le caen mal y cuando combaten contra ellos lo hacen invadidos por un cierto sentimiento de culpa. Suelen puntuar alto en Lameculos.

Por si fuera poco, son los mayores ingenieros genéticos entre los mochos, y desarrollan en sus húmedos y ocultos laboratorios multitud de armas genéticas, entre las que destaca **thoster**, un tipo de seta terriblemente venenosa a la par que explosiva, que ocultan en los más recónditos pliegues de su cuerpo y que es su última defensa. Coste: 90 Fuerza: 20 Reacción: 0 Alcance: 1 Dificultad: x1 Empujón: x3 Área: 2

PLANETAS UNIDOS JEIPER

En lo más profundo de la galaxia en una estrella lejana, muy lejana existe un planeta llamado La Estrellita Mortífera, reconocible por un enorme cráter en su superficie y la tupida vegetación metálica, que alberga a la facción más fascista, racista y atlética de todas las que componen los mochos. Con la guía y liderazgo de uno de los mochos más sanguinarios a la par que poderoso, el llamado Cabezón Negro por su manía de llevar un enorme casco negro en la cabeza que no le deja respirar y le obliga a hablar entre jadeos, estos mochos son los más disciplinados e incluso uniformados de cuantas facciones componen la sociedad mocha. Además, cuentan con la ventaja de llevar una órbita alrededor de un planeta poblado por unos simpáticos ositos con los que realizan sus prácticas de tiro tanto desde el espacio como en el propio planeta.

X-KAROLOOS

Si hay algo destacable en esta facción es que mientras el resto de los mochos son muy elocuentes (la voz chillona e incesante volvería loco al imperturbable Michael Landon), estos apenas hablan. Lo máximo que sale de su boca son ecolalias como "qué mal mocho eres" o "acompañame a por un ziquitake en ponzoña". Esto es seguramente porque predominan entre sus filas los tímidos.

Otra de sus características es el hecho de que es difícil encontrarlos solos. Suelen ir en equipos, o en pequeños grupos. Como mínimo en parejas.

Asimismo han demostrado a lo largo del tiempo una gran resistencia a los contratiempos, y a pesar de las tensiones con otras facciones, y sus malos resultados en votaciones democráticas, suelen tener buenas puntuaciones en Tratar con Bichos y Lameculos.

Una de sus virtudes es que hacen muchas cosas con los ojos: se los sacan, los cogen, hacen malabares... lo que les facilita estar Al Loraco y el Chivateo, siendo unos mochos muy efectivos en estas disciplinas.

Por último es reseñable el hecho de que su mochila de equipaje sea considerablemente mayor a la del resto de mochos, aunque esto no les dote de mayor capacidad y sólo sirva para que se vuelvan locos buscando las cosas.

YRÉNIDOS

A pesar de que los mochos se caracterizan por ser muy independientes, los yrénidos tienen una fuerte necesidad de estar aliados con todas las facciones posibles. De hecho, en cada momento suelen tener al menos cuatro facciones aliadas, que generalmente se odian entre sí o acaban haciéndolo por obra y gracia de los yrénidos. Las malas relaciones que propagan hacen que se haya extendido el rumor de que fueron ellos los que sembraron la cizaña y desestabilizaron la paz y armonía entre los mochos, si es que esta existió alguna vez.

En esta facción predominan los fétidos y los cebollos. Entre los primeros hay un tipo especial de fétido que en lugar de aturdir o incapacitar a sus enemigos libera una hormona que les hace irresistiblemente simpáticos y amistosos para todo aquel infeliz mocho que se acerque a ellos y la respire. Los segundos están especializados en generar los explosivos con la tripa, adoptando estos extrañas formas de lunas y estrellas.

Están organizados mediante un gobierno ejercido por "El poder en la sombra", un grupo de mochos que pasan desapercibidos, pero en realidad mueven todo el cotarro. El sistema político está basado en unas jerarquías en las que no es posible saber quién manda, puesto que tal mando siempre lo ocupa un desconocido, mientras la cabeza visible es alguien popular pero sin poder alguno.

LUCILOS XDHEKANOS

Les caracteriza su afición por el buen rollo, consiguiéndolo por cualquier medio, y su inmovilismo. Con su cara de mosquita muerta sacan las garras cuando su poder está en peligro. Serían capaces de ponerles una bomba en los gayumbos a sus compañeros para mantener su poder si lo ven en peligro.

Su organización es piramidal: cada mocho desde su puesto subyuga a los inferiores y chupa el culo a los superiores si hace falta. Aunque en circunstancias normales entre ellos reina el buen rollo, las puñaladas traperas por la espalda, las conspiraciones en la sombra y los cotilleos a escondidas están a la orden del día.

Kyrogha-bomb: Se trata de una bomba esférica que produce un chirrido insorpotable cuando explota. Además de lo destructiva que resulta, la grima que produce su histriónico sonido hace que todos los mochos tengan un -4 a cualquier tirada en el momento de reacción en el que la bomba explota, sin incluir al mocho que la lanza, pero sí a los que traten de defenderse de ella. Coste: 112. Fuerza: 16 Reacción: +1 Alcance: 2 Dificultad: x3 Empujón: x4 Área: 3

MANHOLLOWS

Son los más folklóricos de todos los mochos. Como uniforme llevan vistosos trajes regionales (con cami-



sas de chorreras y pantalones de campana), y se afeitan la cabeza a pesar de no tener pelo. No es difícil tampoco verles con indumentaria de mamarracho pretendiendo estar disfrazados de otra facción.

Cabe destacar que su interés por la actividad física es nulo, lo que les hace puntuar bajo en Correo y Yakutake. Por otra parte, tienen una innata capacidad para comerle la oreja a la gente (y la suya propia), por lo que suelen poseer buena puntuación en Lameculos, Farsa y Tratar con Bichos. Son especialmente hábiles en embaucar a sus propios compañeros (ellos llaman a esto embromarlos) para que les hagan el trabajo sucio a cambio de pequeñas raciones de ponzoña.

Militarmente sobresalen por su capacidad de estrategia, pudiendo realizar una emboscada como nadie, sobre todo si el enemigo está al final de un puente roto.

Su control metabólico es elevado, pero inestable, por lo que hay épocas en las que se atiborran de licor de ponzoña en los peores suburbios costrosos, y otras en las que apenas lo miran.

TREPITHAS

Esto no es estrictamente una facción, sino una especie de sociedad secreta infiltrada en las demás facciones que conocen y aceptan esta plaga en su interior, persiguiendo con dureza a sus integrantes. Los trepithas persiguen ascender a los puestos de poder más altos dentro de la facción a la que pertenezcan, sin dudar en manipular, traicionar e incluso asesinar a sus compañeros. Los miembros de este grupo muestran un apego a su vida inusitado, que choca con la normal entrega y falta de prudencia en el combate que muestran normalmente todos los mochos.

Los trepithas se conocen entre ellos mediante un saludo secreto consistente en oler el culo del otro y luego besarlo (sin lengua, ¡eh!). Se reúnen semanalmente para discutir sobre estrategias y comentar los últimos secretos de las facciones. De este modo, son los mejor informados de todos.

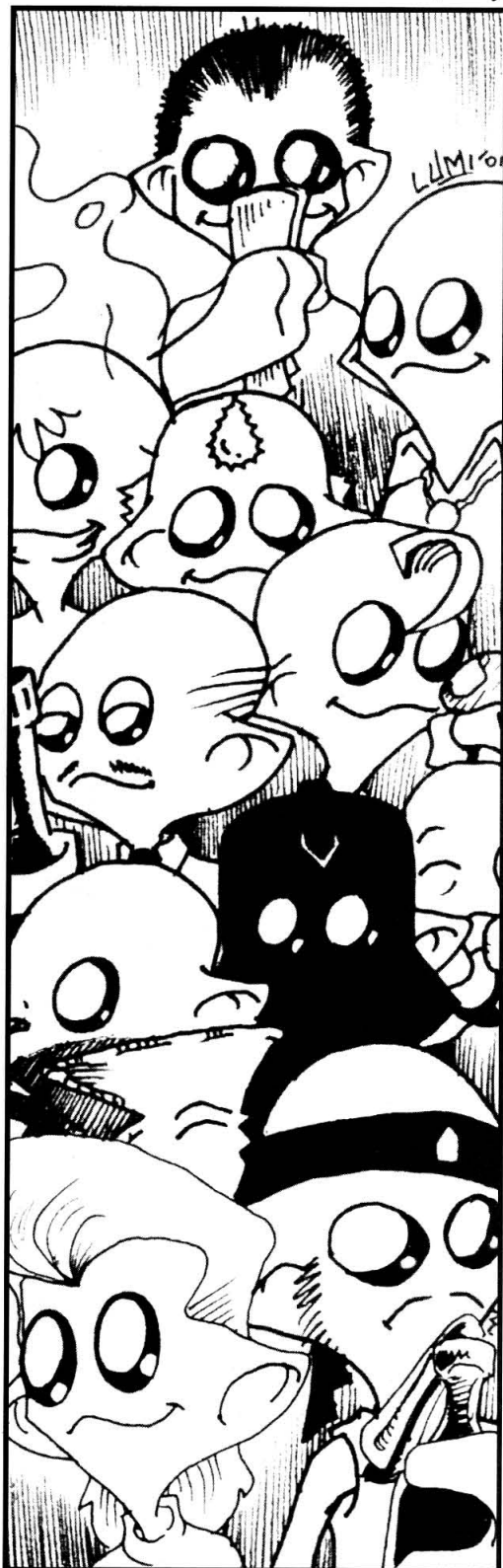
Sus objetivos no están muy claros, y no me refiero a que no se conozcan, sino a que ellos mismos no los tienen muy claros. Pero se divierten bastante reuniéndose para tramar sus planes y complots mientras beben licor de ponzoña y mochocola.

Los trepithas gustan de arrojar **manifiestos leninistas**, los cuales explotan devastando una gran área. Todo buen trepitha lleva un manifiesto-bomb en el bolso. Coste: 61. Fuerza: 12 Reacción: +3 Alcance: 2 Dificultad: x3 Empujón: x5 Área: 4

ALIENÍGENAS

En los distintos mundos en los que los mochos libran sus guerras habitan multitud de alienígenas diferentes, pero todos ellos no son más que material con el que fabricar armas transgénicas, blancos de tiro o en el mejor de los casos, una molestia menor que conviene ignorar. Según el criterio de las tres Gs, sólo puede considerarse inteligente a una especie que practique la Guerra, domine la Genética hasta el punto de haber superado la viviparidad y haya desarrollado el Teletransporte. Los mochos ansian encontrar una especie que satisfaga este criterio para luchar con ellos y tratar de aniquilarlos, pero desgraciadamente no ha encontrado nada así en el Universo. Me cachis.

A continuación se ofrecen ejemplos de algunos seres alienígenas, junto a las puntuaciones del miembro típico de la especie.



HUMANOS

De momento, la especie más avanzada en el campo de la guerra que los mochos han encontrado son los humanos, pero aún están muy abajo en la escala evolutiva según los criterios de los mochos. "¡Si son viviparos, que asco!", exclamaron sorprendidos los primeros exploradores mochos al llegar al planeta Tierra, que es el hogar de estas extrañas criaturas.

FORTALEZA 3 Aguante 3
DESTREZA 3 Reacción 6
INTELIGENCIA 9
KARMA 1 Buen Karma 1

Habilidades: Correteo 3, Farsa 8, Marujeo 6, Al Loraco 6.

LIVINGSTONS

Los livingstons son unas extrañas criaturas humanoideas, casi el doble de altas que los mochos y más proporcionadas. Tienen el pelo verde y visten ropajes largos normalmente morados. Gustan de ir en grupos numerosos, en fila india, y a menudo se comportan de manera estúpida. Viven en un extraño planeta lleno de plantas de colores muy vivos y extrañas texturas. Siempre llevan una mochila llena de herramientas, empleando una tecnología de reducción dis-

tinta a la de los mochos, pero aparentemente muy efectiva. Habitan en el planeta Supongo.

FORTALEZA 2 Aguante 2
DESTREZA 6 Reacción 8
INTELIGENCIA 1 Buen Karma 2
KARMA 3 Mal Karma 1

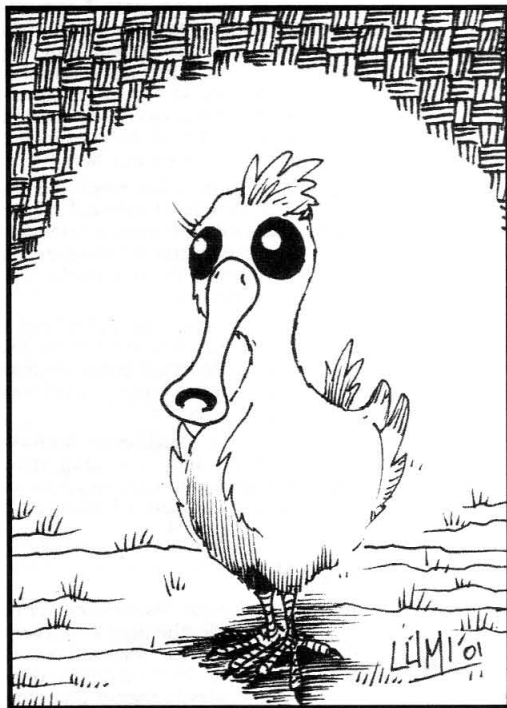
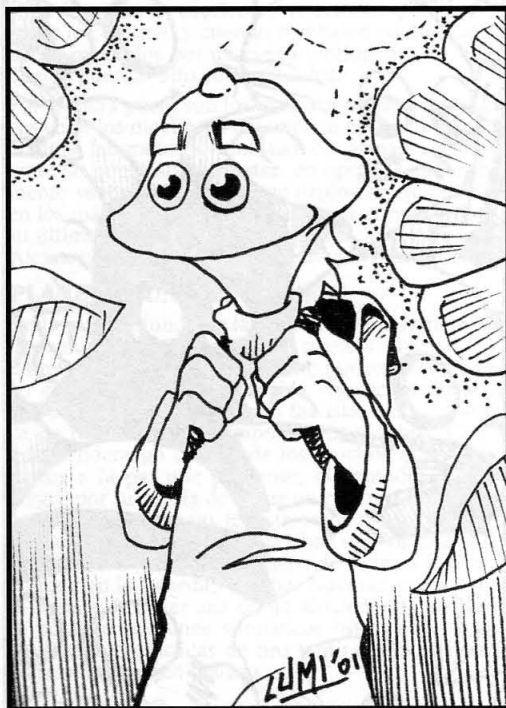
Habilidades: Correteo 4, Sombrear 3, Al Loraco 9.

GALLIFLAUTAS

Los galliflautas son unos bichos parecidos a los pollos, un poco más pequeños que un mocho, de plumaje amarillo chillón y con un el pico en forma de largo tubo. Su canto es un silbido estridente a la par que incesante. Por alguna razón desconocida, los galliflautas se han popularizado como mascotas entre los mochos y han resultado ser unas criaturas muy fieles, alegres, vivarachas e incluso pegajosas en ocasiones. Los galliflautas sólo tienen Buen Karma. Son originarios del planeta Ucronía, pero ahora están extendidos por todo el Universo.

FORTALEZA 1 Aguante 1
DESTREZA 4 Reacción 8
INTELIGENCIA 2
KARMA 10 Buen Karma 10

Habilidades: Cabriolas 4, Correteo 4, Sombrear 6, Farsa 6, Marujeo 4, Al Loraco 5.



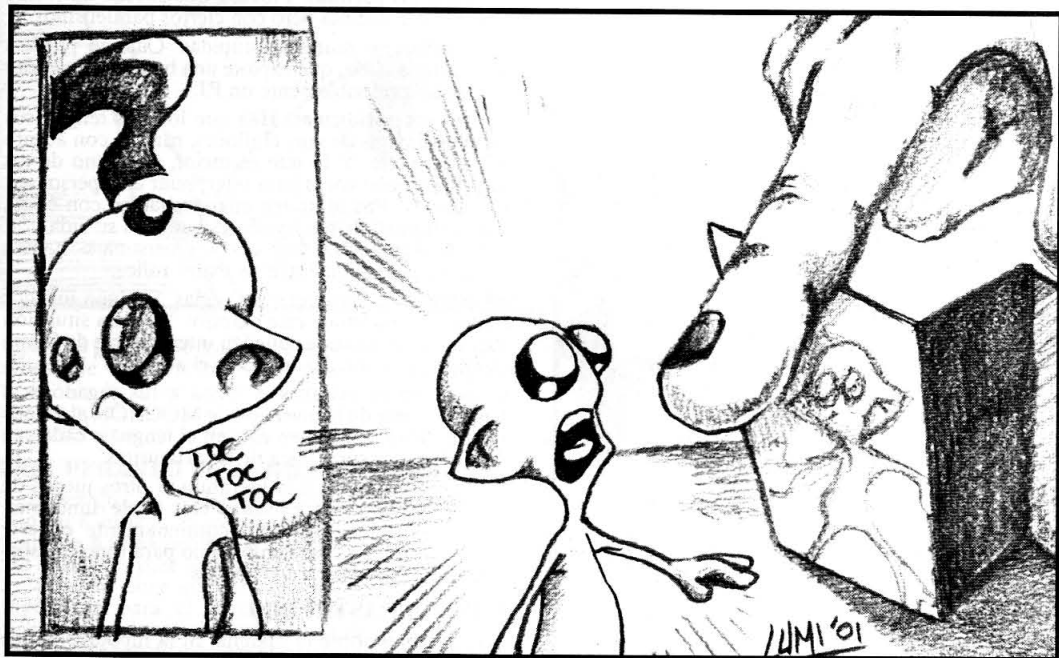
MANDO

Nunca se sabe quién tiene razón, pero siempre se sabe quién manda.

-Ley de Whistler

Cut my life into pieces, I've reached my last resort

-Last Resort de Papa Roach



Bueno, esta es la sección dedicada al Jefe del Cotarro, la persona que dirige el juego y que, de forma despectiva, otros juegos denominan Master. No decimos nada aquí que sea un secreto, es más, no decimos nada que sirva realmente de algo. Pero si eres un JC novato, muy novato, entonces, a lo mejor siguiendo nuestros consejos... No, definitivamente no. No leas este capítulo, sólo te servirá para perder tiempo.

VILLANOS

Sigues leyendo, ¿eh? Bueno. Los villanos son los personajes antagonistas de la partida. Casi siempre serán mochos de facciones rivales y casi siempre retrasarán su enfrentamiento hasta el climax de la aventura, donde se batirán a muerte con los personajes y a veces incluso se licuarán.

El primer tipo de villano está formado por aquellos que tienen estos cinco elementos: un plan magistral que no puede fallar (pero falla), una hueste de secuaces fieles y completamente incompetentes, un toque de megalomanía, sadismo u otra locura, una debilidad por dejar al héroe en una situación de vida o muerte sin comprobar que realmente palma y un final poético, trágico, absurdo o todo a la vez.

El segundo tipo es el monstruo implacable, en principio sin mente, pero luego mas listo que todas las cosas, imparable, que siempre que parece muerto vuelve de la tumba, capaz de liquidar a la mayoría de los personajes y que finalmente muere aplastado por algún artillero.

Todavía hay un tercer tipo de villano, por lo menos, que es el que actúa sin ser descubierto, frío, calculador, astuto, y que al ser desenmascarado se convierte en una masa balbuceante, violenta y tan estúpida que no se entiende bien cómo pudo permanecer tanto tiempo sin que le pillaran. Por cierto, que siempre es el mayordomo, tu jefe, tu primo el simpaticón o en algunos casos el tipo ese que apareció en una escena y no tenía ni siquiera una frase.

EXTRAS

Los extras son todos los personajes que pasaban por allí. Como los villanos, son Personajes Secundarios, pero importantes para dar cuerpo y vidilla a las partidas. Los extras pueden ser aliados, enemigos, o ahora aliados y luego enemigos (al revés es más difícil, porque tendrían que salir con vida primero). Personalizar a los extras está bien, pero no hacerlo



genera también situaciones curiosas. Los mochos son así, todos tan parecidos, todos tan distintos en el fondo.

TRUCOS VILES Y RASTREROS

Aquí van algunas cosas útiles y un montón de cosas inútiles para que uses en tus partidas. Se trata de divertirte y, en el proceso, que se diviertan tus jugadores.

TRUCOS VILES

Repite situaciones. La repetición suele ser graciosa. Si algo hace gracia puede perderla al repetirse, pero en cambio cosas anodinas que se suceden pueden volverse cómicas. Elige un acontecimiento y colócalo en todas las partidas. Procura que suceda de forma ligeramente distinta pero con ciertos paralelismos.

Sorprende con muertes estúpidas. Cuando parecía que no pasa nada, que explote una bomba y deje frito a alguien, preferiblemente un PJ.

Utiliza voces ridículas. Haz que los PSs tengan sus propios timbres de voz, chillones, roncros, con acento extranjero, etc. Y lo que es mejor, si alguno de tus jugadores pone voces para interpretar a su personaje, haz que los PSs le imiten cuando hablen con él. Es más, si alguno de tus jugadores habla en su vida normal de forma rara, haz que los personajes hablen como él, pero sin cabreos ni malos rollos.

Sé creativo al interpretar las reglas. Si algún jugador te discute, muéstrale este párrafo: "En esta situación excepcional, las reglas pueden interpretarse de forma diferente y el criterio del JC es el acertado".

Genera frases extrañas e invita a tus jugadores a hacerlo. Parte de la diversión de MOCHOS, al menos para nosotros, reside en eso, en el lenguaje cada vez más curioso y surrealista de las criaturitas.

Haz guiños al cine, a la literatura, a otros juegos de rol, a vuestra vida privada, etc. Suele funcionar. Nosotros lo hemos hecho continuamente en este libro, como habrá resultado obvio para todos y especialmente obvio para unos pocos.

TRUCOS RASTREROS

Haz cambios sobre la marcha. Si la hipótesis de los personajes sobre lo que ha sucedido te parece que tiene más sentido que la tuya, o simplemente es más graciosa, finge que esa era tu idea. Ellos no tienen por qué saberlo. Es más, cuanto menos sepan al respecto, mucho mejor.

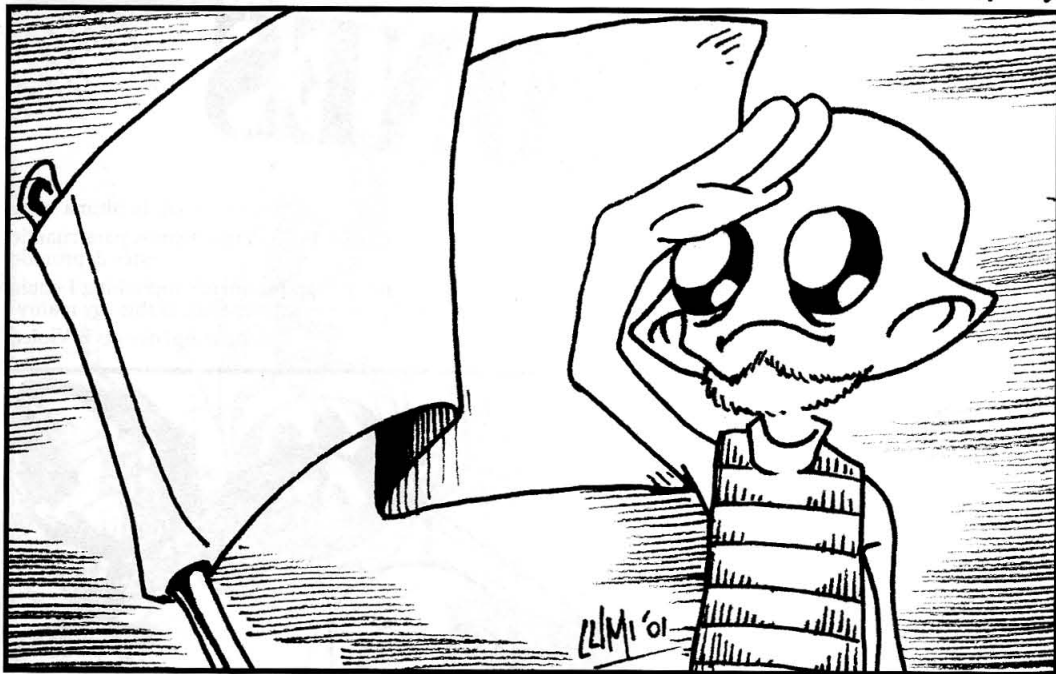
Mata a los personajes. Si en cada escena muere uno, estarás manteniendo el ritmo adecuado. Seamos serios: la creación de personajes es suficientemente rápida y sencilla como para que nadie tarde más de cinco minutos en crear un nuevo mocho.

Siembra la cizaña. Si hay alguna posibilidad de que los PJs se zurren entre ellos, mejor que mejor. Recuerda que los mochos adoran combatir, lo resuelven todo empleando la violencia y, lo más importante, no tienen ningún apego a la vida.

Genera paranoia. A los jugadores de rol les gusta desconfiar de todo, sospechar que hay fuerzas invisibles detrás de cada suceso y ese tipo de cosas. Produce situaciones sin significado y deja que los jugadores lo busquen (lo encontrarán).

RECOMPENSAS

La gente no suele conformarse con pasarlo bien cuando juega a rol, y como no es de recibo esperar recompensas materiales al final de una partida, los



jugadores tienen que conformarse con ganancias simbólicas de sus personajes. El reconocimiento está bien: "Me he divertido con tu interpretación" y ese tipo de cosas, pero los jugadores prefieren algo que les pueda servir en la partida que viene. Aquí van:

RECUPERANDO EL KARMA PERDIDO

Cada vez que un personaje se salga con la suya sin emplear Karma en el proceso, déjale que recupere un punto de Karma del tipo que prefiera. No sirve con que el jugador pase una tirada con éxito, el resultado de la misma tiene que ser algo que realmente fuera importante para el personaje en ese momento. Incluso, cuando un rival pifíe o similar y su fracaso resulte muy beneficioso para un personaje, puede permitirse igualmente que este recupere un punto de Karma.

LA ANSIADA EXPERIENCIA

La experiencia es una cosa muy útil que hace que los mochos mejoren un poco antes de morir. Se da al final de cada sesión de juego, mientras todo el mundo recoge los aparejos y siempre con la esperanza de que alguien olvide apuntar la suya.

Los criterios para dar experiencia son los siguientes: Si el tipo estuvo físicamente presente durante la par-

tida, dale 1 punto a su personaje. Si su mente lo acompañaba, que sean 2. Si resulto incluso divertido, 3 puntos es lo correcto. Si fue hilarante, produjo carcajadas en algún momento o mantuvo a todo el mundo con una sonrisa en los labios, dale 4 puntos. Definitivamente si alguien convirtió la partida en una telecomedia, haciendo que os cayerais de los asientos, escupierais la bebida por la risa, etc, se merece 5 puntos.

Y todavía hay algo más. Siempre que alguien tenga una idea genial o diga una frase brillante, dale 1 punto de experiencia allí mismo, sin esperar al final de la sesión ni nada.

ALGÚN TRASTO NUEVO

Otra cosa que gusta bastante son los artilugios. Los mochos gastarán sus armas y equipo durante las misiones y sería apropiado que si tienen éxito en las mismas se les permita recuperar lo gastado, pero sólo si tienen éxito. Si el éxito fue rotundo o se puede vencer al mando de algún modo de que lo fue, entonces quizás sean merecedores de algún cachivache adicional a elección del JC.

Además de lo anterior, en el transcurso de la misión los mochos pueden hacerse con armas transgénicas nuevas o dispositivos extraños robados al enemigo.

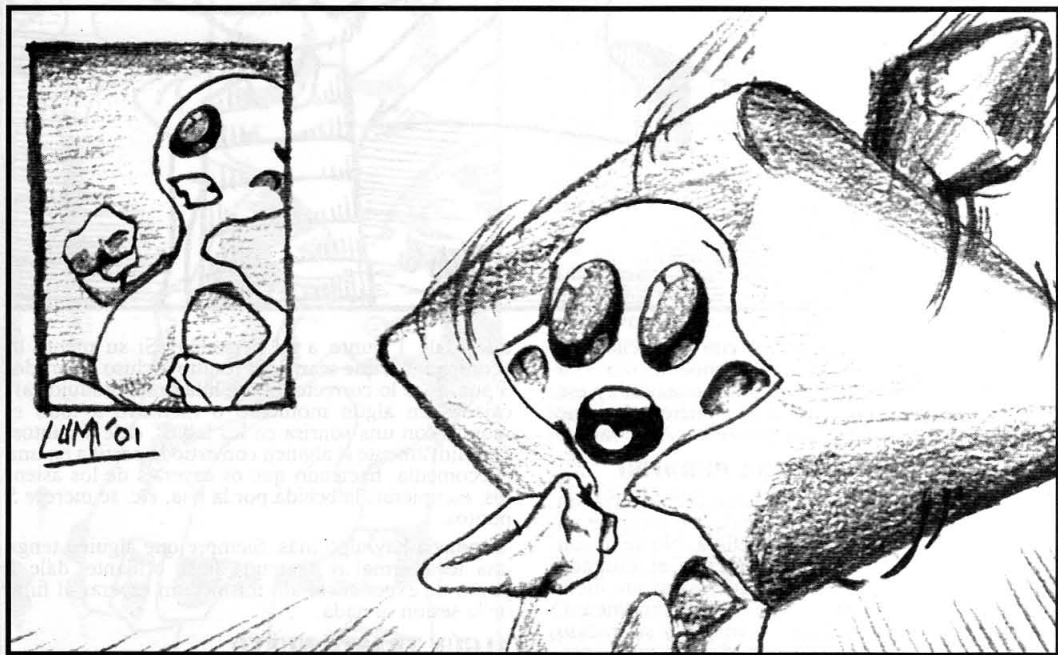
MISIONES

Todas hieren, la última mata

-Pensamiento 24 de 20 Pensamientos para cuando
estés deprimido

I've dreaming so high but there's something I could
never find. Is this my reality?

-Another bad day de B-Violet



Si cuando juegues a MOCHOS no vas a actuar como JC quizás no deberías leer este capítulo, ¿no te parece? Aunque bien mirado, si has pagado por este libreto estás en tu derecho de léértelo todo. En resumen: si vas a actuar como JC o has pagado por el juego, sigue leyendo, si no, pues tampoco pasa nada si echas un vistazo por encima, creo yo.

Este capitulillo va de misiones. Históricamente, las aventuras preparadas de los libros básicos de los juegos de rol acaban sus días sin que las juegue nadie. Yo diría que algunas no llegaron a ser jugadas ni por sus creadores (tengo razones fundadas para decirlo), así que nos vamos a ahorrar todos el esfuerzo (yo de escribir y tú de leer) y en lugar de la aventura de ejemplo aquí van unas cuantas semillas que convenientemente germinadas en la mente maquiavélica de turno pueden dar lugar a partidas interesantes. Por cierto, no te dejes llevar por las apariencias, las ideas recogidas son mías y sólo mías. Fueron ellos quienes las robaron.

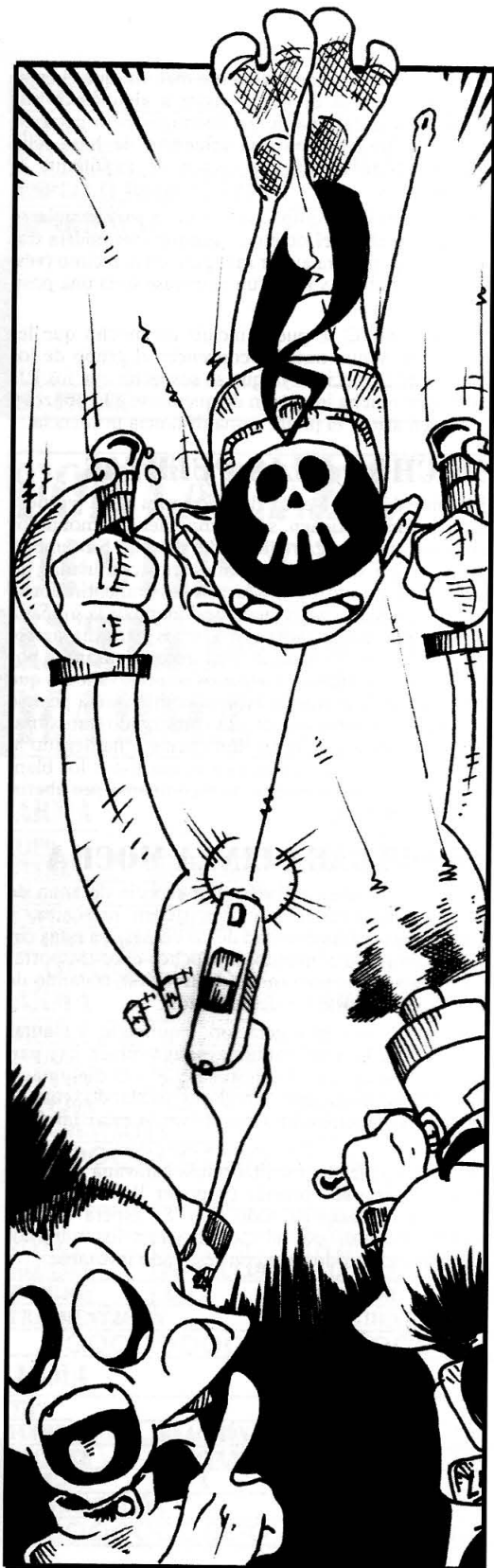
LA COLINA DEL ZIQUITAQUE

Una facción rival ha encontrado en un extraño planeta una colina de ziquitaque natural, con unas pro-

piedades doblemente nutritivas a las del artificial. Un equipo de investigación y una guarnición armada se han instalado en la colina, con la pretensión de estudiar las propiedades de la extraña planta para tratar de replicarlas en el laboratorio. Ya que un enfrentamiento abierto por la posesión de la colina destruiría con seguridad las plantas, el comando de los personajes es enviado para hacerse con el mayor número de plantas enteras (raíz incluida) posible. Para ello se les dotará de un set de jardinería y una serie de maceas. Para su desgracia, además de las complicaciones habituales, una tercera facción ha descubierto la existencia del campo de ziquitaque y ha determinado bombardearlo justo durante la misión de los PJs. Casualidades de la vida.

MARIMOCHO, EL NOVENO TRIPULANTE

Los personajes son enviados a investigar lo sucedido en una estación orbital de su facción, con la que se ha perdido contacto por razones desconocidas. Tras la llegada, una tormenta solar deja al comando incomunicado y lo que es peor, sin posibilidades de tele-



transporte. El personal de la estación se encuentra repartido en pequeños trozos por toda la estación y algo amenaza a los PJs: un marimocho de una facción rival, una máquina de matar enloquecida, acecha en las sombras de la tenuemente iluminada estación a la espera de nuevas víctimas.

MARIMOCOS, EL REGRESO

Otra estación orbital incomunicada, pero más grande que la otra. Los mismos ingredientes que en la misión anterior, pero en lugar de un marimocho, una docena de ellos. Para rematar, un trephita infiltrado en el comando de los personajes tiene la misión de conseguir capturar vivo un marimocho, sacrificando para ello a sus compañeros sea o no necesario.

EL EQUIPO Z (DE ZIQUITAQUE)

Hace unas semanas, cuatro de los mejores mochos que formaban un comando, fueron acertadamente acusados de una destrucción masiva que habían producido por error. Hoy, buscados aún por la justicia, sobreviven como soldados de fortuna. Si tienes algún problema, y te los encuentras, tendrás un problema aún mayor. Son el Equipo Z (entra banda sonora).

En este caso, los personajes podrían ser el Equipo Z o un comando encargado de cazarles y llevar ante la justicia a la mayor parte de ellos (o sea el trozo más grande que quede tras la explosión).

SALVAD AL SARGENTO MOCHO

El sargento Mocho, héroe de guerra y ejemplo viviente para todos sus compañeros de facción, ha sido enviado por culpa de un error burocrático a un puesto avanzado en el planeta Normaldía, con el que se ha perdido todo contacto. Descubierta el error, el comando formado por los personajes es enviado para rescatarlo, pero problemas con el satélite obligan a teletransportarles lejos del paradero del sargento. Los PJs deberán atravesar el terreno de la facción enemiga correspondiente, llegar hasta el sargento y sacarle de allí.

JFKK

Otro año más en el planeta Harguthia se acerca el desfile anual del líder pharsante, el cenizo Pieconkaka. Y otro año más se prepara una larga ristra de atentados para acabar con su vida. El comando de los personajes será, o bien el encargado de la protección del cenizo más famoso del Universo, o bien uno de los múltiples grupos terroristas que compiten por acabar con su vida. Incluso podrían ser las dos cosas al mismo tiempo.

¿SUEÑAN LOS MOCHOS CON ZIQUITAQUES EMPONZOÑADOS?

Un grupo de sietemochos ha desertado y pretenden pasar como mochos normales en la sede de una facción. Sin embargo, su desertación no ha pasado desapercibida y el comando de los PJs recibe el encargo de "retirarlos", es decir liquidarlos, antes de lo cual deberán encontrarlos y asegurarse de que son ellos. Para esto último, el alto mando ha desarrollado el



test Vivas-Sueiroff que, midiendo la dilatación de la membrana del fistro y con una serie de preguntas, puede identificar a un sietemochos con una probabilidad de error de sólo el 40%. Los sietemochos por su parte quieren vengarse del ingeniero genético cuyo error los produjo, dejando en el proceso algunas pistas sobre su actividad.

12 MOCHOS

En el futuro una terrible plaga ha hecho de los mochos unos seres pacíficos y angelicales excepto unos pocos que se han visto obligados a meterse dentro de míseros túneles donde no puede explotar ni una granada de fragmentación. Ante este terrible destino los mochos han decidido enviar un agente al pasado para intentar evitar que este siniestro porvenir se convierta en realidad. Este agente es el frenético Jasón Cola, que intenta avisar a los dirigentes mochos del trágico sino que les aguarda por culpa de una secretísima sociedad llamada "los 12 mochos". Estos le toman por loco o por mocho (nunca se sabe) y el mocho esté se encuentra con que nadie le cree excepto un grupo de pintorescos mochos, los PJs, aunque no sabe realmente si le creen o han encontrado un método de petar a todo lo que se encuentra en su camino. Por tanto Jasón Cola y el grupo PJs se enfrentan a la difícil misión de evitar que los 12 mochos se salgan con la suya y conviertan a su pueblo en un grupo de locas sin remisión.

EL MOCHO QUE SUSURRABA AL OÍDO DE LOS GALLIFLAUTAS

La facción de los yrénidos tiene entre sus filas a un avezado científico llamado Roberd Raldford (una creación original al igual que el pato Ronald o Ricky Raus), experto criador de galliflautas. Se comenta que el mocho utiliza estos seres para insertarles dinamita en el pico, mientras les susurra al oído la famosa tonada BOOMMMBAAAA, lo que les confiere una capacidad destructiva sin igual.

Los personajes son enviados allí para sustituir uno de los galliflautas por un mocho, convenientemente recortado y armado con su pelucón rosa de moda, y así investigarlos.

Todos se temen lo peor, y creen que los mochos no podrán resistirse y acabarán asaltando a Roberd y a sus escoltas.

EL PETAR OS SIENTA TAN BIEN

La facción de tus muchachos está desesperada porque sus últimos enfrentamientos con una de las fac-

ciones rivales han ido realmente mal, así que el capitán Mochales ha decidido enviar a algunos de sus hombres a la cantina de los enemigos para petar en ella a la hora de máxima afluencia: la hora feliz (cuando si te tomas una ración de ziquitaque te cobran dos).

Los mochos irán equipados con nitro para inmolarse una vez dentro del objetivo, aunque convendría trazar algún plan para atraer más público al recinto (vestirse de lagartona y hacer un striptease sería una posibilidad).

A gusto del JC se puede incluir un mocho que les acompañe y que trate de convencer al grupo de los ideales de la facción, ya que se sospecha que los PJs no tienen mucha intención de quemarse a lo bonzo, y prefieren armar el pitote a una distancia prudencial.

MOCHOS A LAS PUERTAS

El frente de guerra entre dos facciones se ha recrudecido y ambas tienen sus campamentos montados convenientemente alrededor del mismo. Sin embargo, en lugar de las explosiones indiscriminadas, lo que se ha puesto de moda son los francotiradores. Los mochos de ambas facciones salen por la mañana temprano a coger los mejores sitios para dispararse unos a otros. El mando está recompensando por determinados blancos y algunos son tan valiosos que los mochos de la misma facción comienzan a petarse entre sí. Para rematar esto, un consagrado francotirador sietemochos de la facción enemiga ha llegado al terreno de guerra, dispuesto a tomar todos los blancos posibles. Por supuesto, la recompensa por abatirle es desorbitada.

LA DELGADA LÍNEA MOCHA

La acción se desarrolla en una especie de zona de nadie, donde varias facciones tienen presencia, y todas niegan la legitimidad de las demás. En estas circunstancias, un comando de mochos debe transportar una poderosa arma a través de la región, tratando de evitar a toda costa ser descubiertos.

La zona es rica en vegetación, ziquitaque, y plantas varias entre las que ocultarse, pero también hay partes abiertas, así que la interpretación y la diplomacia (ya sabéis, para qué arreglarlo hablando cuando podemos solucionarlo a tiros) van a estar también presentes.

A los PJs se les ha facilitado una caravana para que simulen ser una romería (y poder llevar mejor el arma) y disfraces de todo tipo. Se espera que los enfrentamientos por el camino sean los mínimos posibles, y en todo caso con resultado favorable.



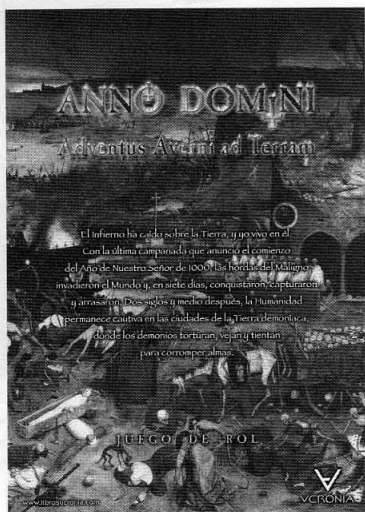
Diagrama de un círculo dividido en 12 segmentos, representando los meses del año. Los segmentos están etiquetados como VITALIDAD, AGUANTE, SALUD, and others, with numbers indicating losses or decreases.

REACCIÓN	
-----------------	--

[illegible]

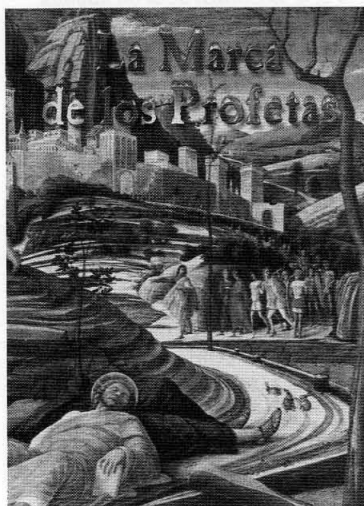
EXPERIENCIA	
--------------------	--

[illegible]



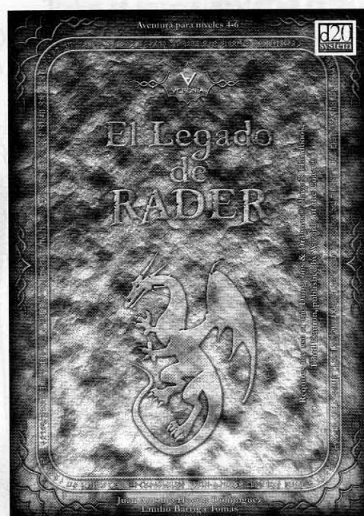
Anno Domini

El juego de rol medieval de terror religioso, ambientado en una ucronía en la que los demonios invaden la Tierra en el año mil. Ponte en la piel de los siervos de Dios, los Justos dotados con Su Gracia, o el de los adoradores del Mal, los brujos y demonios que campan a su anchas por el Infierno en la Tierra.



La Marca de los Profetas

El primer suplemento de Anno Domini, 112 páginas con toda la información sobre el lugar con más presencia de Dios de la Tierra demoníaca. Las personalidades más importantes del feudo, todos los detalles de la vida de los humanos, tanto los libres del Emirato del Libano, como los que habitan las ciudades demoníacas. Incluye la aventura lista para jugar "Voz que grita en el desierto".

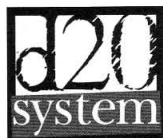


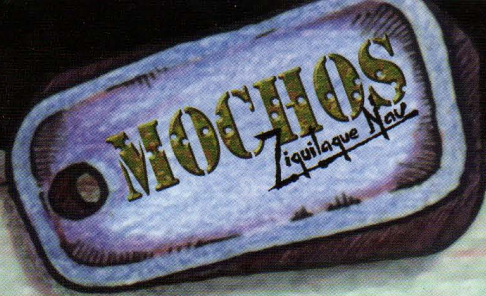
El Legado de Rader

Aventura para el Sistema d20 de la línea La Pluma Negra Segunda Época de Libros Ucronía. Atrapados en una vieja posada a causa de una gigantesca nevada los Personajes Jugadores se enfrentaran a una serie de misteriosos asesinatos a la par que intentan encontrar el fabuloso legado de un hechicero legendario, Rader de Dilion.

'd20 System' and the 'd20 System' logo are Trademarks owned by Wizards of the Coast and are used according to the terms of the d20 System License version 1.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com.

*Requires the use of the Dungeons & Dragons® Player's Handbook, Third Edition, published by Wizards of the Coast®





¡TU FACCIÓN TE NECESITA!

ERES UN MOCHO Y POSEES CAPACIDADES ESPECIALES QUE DEBES PONER AL SERVICIO DE LOS TUYOS: NOS DEBES TU EXISTENCIA, PUES NOSOTROS TE FABRICAMOS.

ÚNETE LA GUERRA INTERMINABLE Y LUCHA CON TODAS LAS ARMAS QUE EL GENOMA, LAS FACTORÍAS Y LOS LABORATORIOS PONEN A TU DISPOSICIÓN.

MOCHOS: Ziquitague Nau es un juego de rol de ultraviolencia y humor desenfrenado, a medio camino entre los dibujos animados y el cine bélico. En este libreto básico encontrarás todo lo que necesitas para jugar (excepto un par de dados de diez caras, lápices, papel y un grupo de amigos): reglas flexibles de combate y creación de personajes, siete tipos de mochos con capacidades especiales, toda la información necesaria sobre el disparatado universo de los mochos y montones de erratas.

www.librosucronia.com/mochos
web alojada en www.comicvia.com




VCRONÍA
LU2001



1.250 ptas. / 7,5 €