

PITECANTHROPUS

JUEGO DE ROL COOPERATIVO
DE CACHONDEO CAVERNÍCOLA

Que punto es



LIBRO BÁSICO DE JUEGO

sistema

12 x 12

v. 0.1, 2002

PITECANTHROPUS

JUEGO DE ROL COOPERATIVO
DE CACHONDEO CAVERNÍCOLA

Que *puta* es

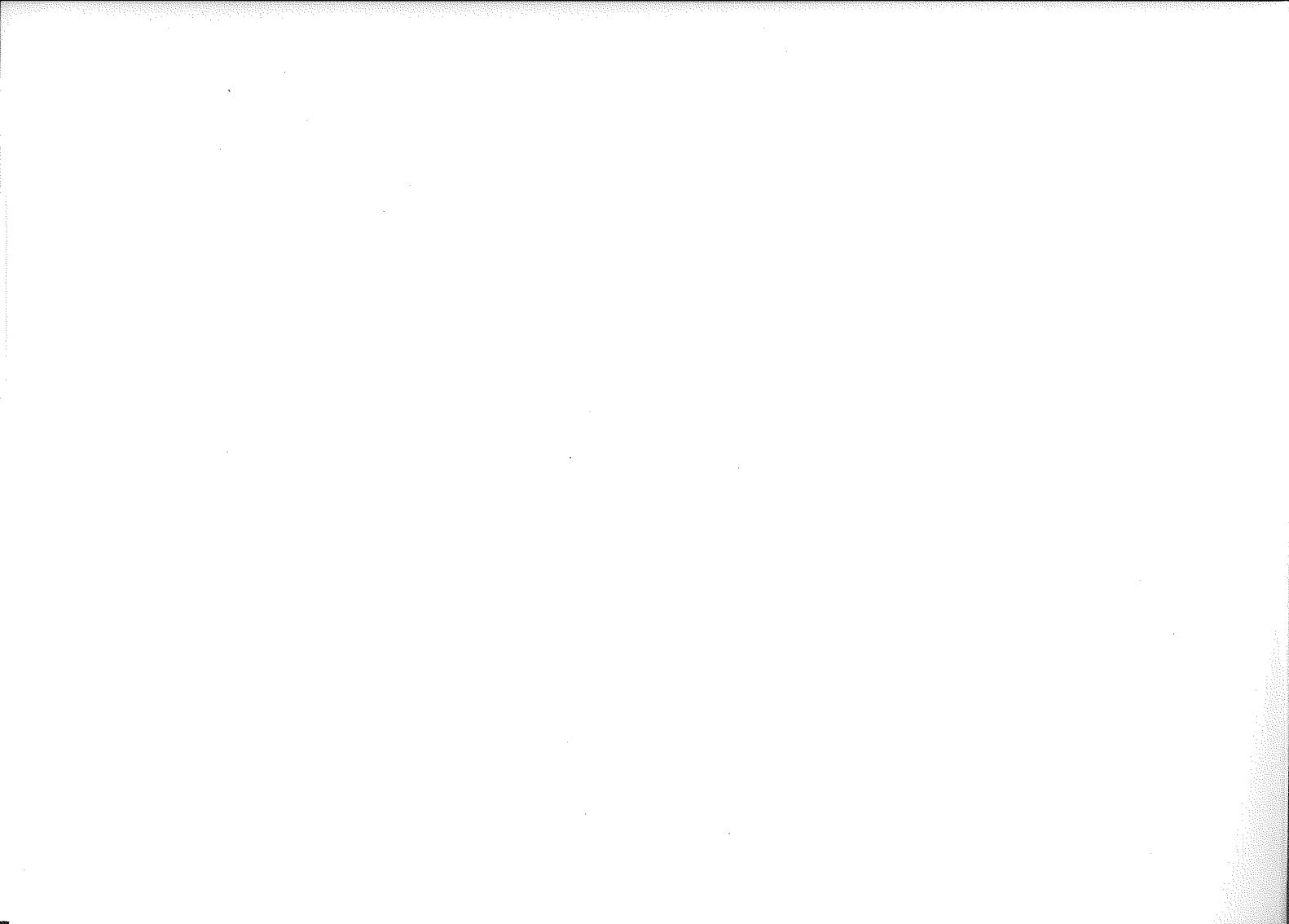


sistema

12 x 12

v. 0.1, 2002

LIBRO BÁSICO DE JUEGO



PITHECANTHROPUZ

© 2 002 Oriol Riu, Proyectos Editoriales Crom S.L.

C/ Zamora 91-95 3º1ª

08018 - Barcelona

Tel 00 34 933 004 700

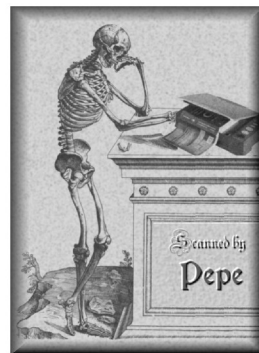
www.quepunto.net

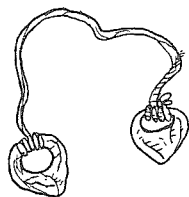
ISBN: 84-95949-54-7

D.L.: SE-4327-2002

Impresión: Publicaciones Digitales, S. A.

www.publidisa.com - (+34) 95.458.34.25.





A tu, Thaïs.

*Sense el teu suport, paciència
i col·laboració, hagués resultat impossible.*

GRÀCIES!



Créditos y rollete:

Idea: Ninguna.

Equipo:

Oriol y Thais.

Andreu Canaveas

Isaac Lázaro

Ilustración y coros:

ISQ + Andreu

Scanner y paciencia:

Marcos Berenguer

Diseño y Errores:

Dioz

Fallos y mala intención:

Los Maquetoduendes

Sponsors oficiales:

Corbatas "La Colombiana"

Zapatería Portland

Siciliana de Finiquitos

El Cobrador del Freak

Playtesting y apoyo logístico:

La Piuma Negra & 5 céntims



Este juego ha sido diseñado en base al sistema 2D12.
No se emplearon materiales radioactivos en su elaboración.
Se trata de un primer intento modesto: paciencia.

CUIDADO: ESTE MATERIAL PODRÍA DIVERTIR.

Hace varias toneladas de tiempo...	5
Breve advertencia	6
Al principio...	8
Si nunca has jugado a rol...	9

Geografía y climas del planeta Mundo

Glaciártico	12
Escarcharco	13
Llanuras Tundrásticas	14
Macizo de Montemontaña	15
Marismas de Barrolodo	17
Mar Marítimo	18
Rio Fluvial (y afluentes)	20
Desierto de Dunarena	21
Sabana de Tierrapiedra	22
Selva Jungla	23
Cofinas de Fuegolava	24
Cordillera de Cimapico	25
El Zetamundo	26

Pueblos, culturas y manías pitecas

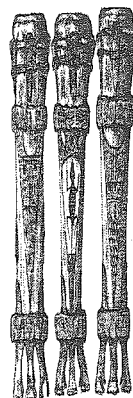
Titinidoz	30
Micropithecuz	31
Nipopithecuz	32
Orangutánidoz	33
Pithecantthropuz	34
Isopithecuz	35
Cromañonez	38
Euzkopithecuz	38
Ramapithecuz	40

Gorífidoz	41
Mokanderthal	42
Molepithecuz	44

Chuscos, bastos y otras armas	45
Rituales de Yuyu & Filgut	50
Salud: Vida vs. Muerte	55

La fauna y los bichillos	57
La flora y los verdes	65
El terreno y los geos	72

Sistema 2D12 para PUZ	73
-----------------------	----



**Hace varias toneladas de tiempo,
en una galaxia que (de tan próxima)
hasta resulta estúpidamente familiar...**



Nació un Dios. Un verdadero Dios: inmortal, omnipresente, eterno y todo eso. El nuevo Dios estaba perfectamente capacitado para extraer la enorme sabiduría acumulada por el universo entero durante eones para crear un nuevo mundo y, como los demás dioses, apañárselas para que la Variopinta (y siempre sagaZ) competencia no le robara los feligreses. Y así lo hizo... O casi, porque cuando apenas había creado una estrella, el esbozo de lo que debería convertirse en un planeta que orbitara alrededor de la mencionada estrella y un pequeño satélite para el tema de las mareas y demás, le ofrecieron otro trabajo mejor pagado y se largó rápidamente a la Capital Capitalina del universo universal para pasar el resto de sus días diseñando páginas web para una agencia de viajes temporales.

Así son las cosas. Un mundo entero, rebotante de potencial y posibilidades, se quedó a medias, inacabado como tantas otras obras prometedoras.

Y no parecía haber nadie por ahí que pudiera encargarse de él.

Pero... ¿Hemos dicho "nadie"? Bueno, esto... "alguien", lo que se dice "alguien", sí había. Que pudiera realmente encargarse del planeta para convertirlo en mundo vivo y evolucionante ya es otra historia: Se trataba apenas de un mero esbozo de lo que podría llegar a ser un dios menor. Destinado, solamente, a ocupar un modesto papel secundón en el coro del divino bodevil de la galaxia. Sólo una criatura pequeña, peluda, de padres obreros y... prehistórica...

...Para apechugar con el destino de un mundo, que se debatía en los oscuros albores de una cultura y una civilización harto improbables.

Así apareció el planeta al que a partir de ahora llamaremos Mundo y aquí empezaron sus problemas, que pueden ser los tuyos.

Breve advertencia sobre el género "Prehistórico-fantástico"

A modo de excepción puntual, vamos a tratar de explicar a continuación todo lo que se te puede ocurrir de entrada y que NO PERTENECE en modo alguno al género que tenemos el morro de proponer con el nombre de "prehistórico-fantástico". Para empezar, dejar clarito que lo que tienes entre manos no tiene nada que ver con Perro Pijapiedra ni sus grasientos amigos. Tampoco se parece mucho a Juridic Park (esa peli en la que unos científicos encontraban los huevos de un abogado y, a partir de su ADN, conseguían, para susto de todos, devolver la vida a esa arcaica raza de monstruos) aunque en PUZ, por supuesto, también hay sustos. Ah, y para susto (pero de mal rollo) lo de El planeta de los sapos, de Tum Birton: ningún piteco, por muy necio y estúpido que sea, y a pesar de no disponer más que de un puñado de gruñidos protoidiomáticos para comunicarse, alcanzará jamás la pobreza dialéctica de los mencionados sapos. Aparte, si un gilipollas integral y mayúsculo como el de la peli se plantara en el Planeta Mundo con ganas de dar órdenes a lo yanqui y chupar cámara... bueno, otro gallo le cantaría (concretamente, un gallinosaurio rex, como se explica más adelante). Y, para proseguir alegremente con la lapidación de referentes, desmentir lo de los musculosos cimmericios en gallumbos de cuero y untados en aceite. Los "juegos" de esta temática son mucho más caros y se venden en otro tipo de establecimientos. Que lo sepas.

Buenooo... ¡Lo a gustito que se queda uno después de soltar una parrafada así! Y no es mala leche: es que provocan. Hechas las aclaraciones necesarias, pasemos a definir las líneas básicas del género prehistórico-fantástico.

En primer lugar, aquí no hay malos malos vestidos de negro ni megabuennorros con barba para quitarles las castañas del fuego a los personajes en los momentos delicados: los personajes solo disponen de sí mismos de su parentela y de su clan para buscarse la vida. No hay héroes macizotes y superperfectos ni heroínas de curvas superlativas y neumáticas (Des del mismísimo Dioz a la última criaturilla del planeta Mundo, tienden a ser más bien bajitos, regordetes, miopes, torpes, gandules y, en definitiva, del montón). Tampoco hay, en el sentido estricto, conjuros ni objetos mágicos aunque sí pasan cosas muy raras, espectaculares y casi siempre inexplicables. De hecho, la inmensa mayoría de todo lo que ocurre en el planeta Mundo resulta enteramente inexplicable para los pitecos (para las pitecas no tanto) y una buena parte de las cosas són un misterio incluso para el mismísimo Dioz.

En PUZ la vida es muy dura, pero de una manera jamás planteada antes en ningún otro juego de rol (o al menos eso es lo que le hemos vendido a la editorial). Porqué todos los demás juegos se ambientan dentro de los límites de la Historia (y a menudo cerca de su ocaso o incluso después) pero en PUZ, todo está aún por ocurrir. Ni siquiera las razas y especies vivas tienen aún muy claro que lo de su existencia sea realmente viable. La naturaleza aún no es sabia. No existen tradiciones, ni oficios ni dinastías. No hay lenguaje, ni códigos, ni leyes: En el planeta Mundo nadie (ni Dioz) sabe lo que está bien y lo que está mal.





Al principio...

Él (porqué sobre su género jamás se tuvieron dudas) se llamaba Yo. Pero todos los demás le conocían por el nombre de: Dioz.

Si. Está bien escrito: Dioz. Y le llamaban Dioz por... bueno, por razones que se explicaran más abajo (quizá MUCHO más abajo).

Al tajo: Teníamos a Dioz y un planeta a medias, sin terminar. Pues, en esencia, igual siguen las cosas después de las toneladas de tiempo que mencionábamos al principio. Hemos querido remontarnos tan atrás en el tiempo para la introducción, porqué después la cosa no va mucho más adelante: Nos quedamos en la prehistoria. En una prehistoria harto singular (itoma ya!) puesto que se dá la paradoja de que el propio Creador es en realidad el peludo fruto de la evolución pura y dura (sobretudo dura) y, por lo tanto: también es prehistórico. Hablamos de Dioz, el primer ejemplar de Deus Sapiens Pithecus sobre la faz del universo y el solaz de su reverso (itachaaan!). Y si Dioz aún no ha inventado ni el milagro, ni los profetas o el pecado y mucho menos el infierno, no resulta difícil imaginar como estarán los seres vivos que habitan su planeta...

Ellos (y ellas, por supuesto) serán tus personajes:

De momento, doce pueblos prehistóricos (y prehumanos) de lo que a partir de ahora llamaremos familiarmente "pitecos" (monos)... y un montón de extras de lo más Variopinto para amenizar la velada.

Para empezar a situarse, conviene recordar que la prehistoria fué un tiempo muuuuy antiguo y muuuuy primitivo. Tanto, que aún no se había inventado la rueda, el caminar erguido, los fines de semana o los champús anticaspa. Una época en la que, puestos a no haber, no había ni verdaderos nombres para las cosas. Pero si escribiéramos aquí todo lo que tu has conocido des de que naciste y que los pitecos no podrán jamás ni intuir, algún mayorista paplero haría el mejor negocio de su vida, pero seguramente nosotros haríamos el peor. Mejor nos centramos en lo que sí conocen los pitecos y pitecas, en las cosas de las que sí disponen, que es muchísimo más fácil, breve y barato.

A partir de éste punto, nos proponemos explicar simple y llanamente (o no tanto) como son los pitecos y las pitecas, a que dedican el tiempo libre y qué cosas les pican cuando. Además, para colmo del buen rollo, tenemos intención de hacerlo así, en tono de humor facilorro, con las suficientes chorradas para que, en la medida de lo posible, no te invada la sensación de estar leyendo algo importante.

Ahora, desconecta el móvil, apaga la tele, regálale la videocónsola a tu peor enemigo y prepárate para gozar de:

PITHECANTHROPUZ

el juego de rol cooperativo de cachondeo cavernícola

NADA IMPORTANTE:

Si consigues pronunciar deprisa sólo las consonantes del nombre y el subtítulo de este juego mientras alguien te filma la cara, tendrás una magnífica grabación que puede servirte de muestra para explicar a tu grupo lo feos, toscos y cutres que són los pitecos y las pitecas que van a interpretar. De nada. Pues ahí queda.



Si nunca has jugado aún a rol...

Deberías saber que el tema consiste en un grupo de jugadores (de cuatro a seis tiende a ir de perlas) que asumen el papel de uno o más personajes por cabeza en un mundo concreto (el que plantea cada JdR) y con un sistema determinado de tiradas de dados (en nuestro caso el fabuloso e innovador sistema 2D12) para representar el azar de las acciones y acontecimientos que no tienen un único desenlace posible. Además, está la figura del árbitro (el narrador, el master, el ordenador, la faraona o como quieras llamarle...) que establece los criterios de elaboración de personajes, determina que tiradas hay que hacer en cada momento y representa el entorno y todos los personajes que no son interpretados por el grupo jugador. Sus tiradas de dados tienden a hacerse detrás de una pantalla en la que el árbitro (en PUZ le llamamos Sumo Yuyu, aunque puede que acabe imponiéndose el término Dios Manager porque sus abreviaturas y juegos de palabras tienen algo más de gancho) esconde sus mapas, tablas, textos, fichas y vicios privados. Sobra comentar que echar un ojo al otro lado está como muy mal visto si lo hacen los jugadores, pero esto no significa que no ocurra con cierta frecuencia.

En un juego de rol, todo lo que contenga cierto nivel de azar es susceptible de ser interpretado a partir de una tirada de dados. Tus personajes (así como las bestias,

...pero te interesa la subcultura lúdica

animales, plantas, lugares y objetos que les rodeen) tienen unas características, atributos y habilidades que se expresan numéricamente para condicionar sus tiradas de dados y adaptarlas a su naturaleza concreta. En otros juegos de rol, donde la magia o la tecnología son amplias, variadas y complejas, existen muchos tipos de dados, de tiradas, de modificadores y de tablas que tienen la misión de velar por "el realismo" y "el rigor" del desarrollo argumental.

Normalmente, este estilo de juego se usa para ambientar partidas en mundos totalmente definidos por novelas, películas, comics, juegos de ordenador, sectas satánicas... Y eso está muy bien si lo que quieres es meterte en un mundo que ya conoces y te gusta. Pero también existen otro tipo de juegos: más flexibles, personalizables y dirigidos a la improvisación. El que tienes entre las manos pertenece a este segundo grupo y, por ello, no necesitas saber nada que no esté en el libro para jugar a PUZ. Bueno, si, leer, escribir, sumar y restar resulta imprescindible, pero poco más.

De todos modos, un pelín de culturilla y algo de imaginación no le hacen daño a nadie y enriquecen notablemente el desarrollo de cualquier partida de rol.

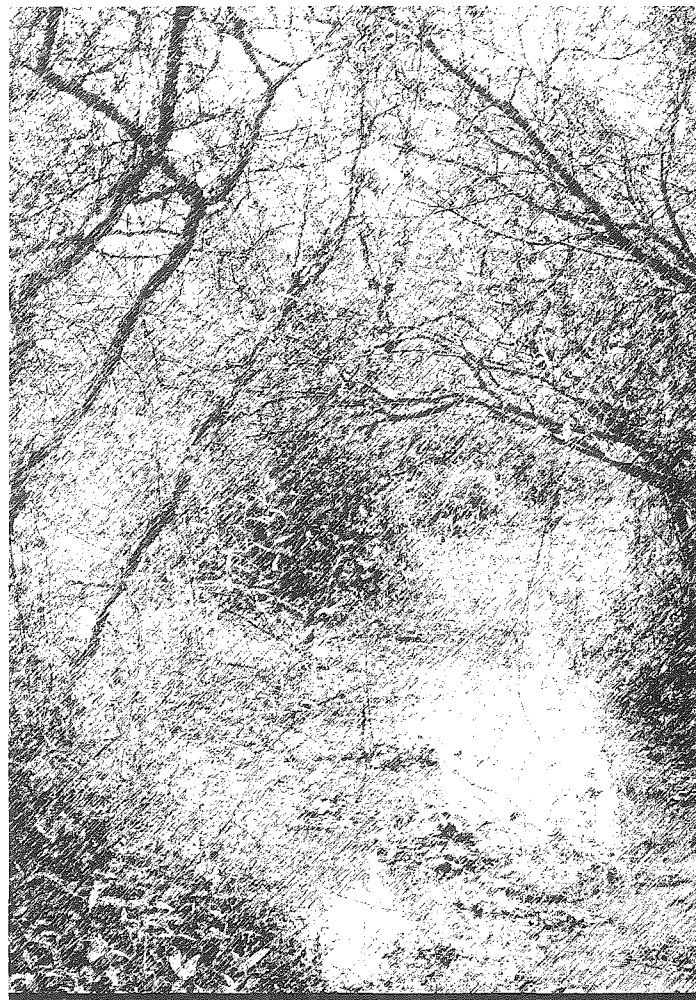
PUZ no es un juego acabado ni cerrado: nos limitamos a plantear un estilo, un puñado de ideas iniciales y un sencillo sistema de juego para que tu y tu grupo lo amplíeis



y modifiqueis a vuestro aire. Así, nada está demasiado predefinido y todo lo que ocurra a partir de ahí será entera responsabilidad de tu grupo. Bueno, y de esa mala bestia que se relame los colmillos detrás de la pantalla... (Lo dicho: aquí le llamaremos Sumo Yuyu o Dios Manager, pero tu puedes llamarle simplemente mala bestia).

El sistema 2D12 propone una actitud básicamente lúdica: Si no es divertido, olvídalo. Está pensado para que pueda prescindirse tranquilamente de cualquiera de sus reglas y tablas excepto una la tabla básica de dificultades, que puede sustituirlas a todas. Puedes leer lo que viene a partir de ahora del tirón o simplemente ir consultando el libro cada vez que busques algo concreto. Lo ideal sería que le echaras un vistazo rápido a todo y, a partir de ahí, empezaras a improvisar. Y que consultes el manual sólo cuando te falle la imaginación o quieras una sugerencia.





Geografía y climas del planeta Mundo

El clima, la geografía y, en definitiva, el terreno sobre el que los pitecos y pitecas tratan de evolucionar lo mejor que pueden, no responde ni remotamente a la lógica y las leyes más fundamentales del universo universal. Se podría decir que, en términos físico-químicos, el planeta Mundo viene

a ser una especie de forajido. En algunos aspectos (como la gravedad, la rotación y la traslación) Mundo se parece a otros planetas más convencionales y aburridos (del estilo de la Tierra y Betelgueuse) pero en otros, concretamente los que son obra de Dios, el mundo de PUZ se parece a... a algo que ni tiene ni necesita nombre.

Pero antes de entrar a explicar los climas y la geografía del planeta Mundo, conviene advertir que se trata solamente de los deberes que una protodivinidad menor, secundona y sin muchas luces fué entregando en los diversos parvularios públicos para "divinidades sui generis" de su barrio (antes de que le expulsaran de todos). No busques aquí ni la coherencia ni la estabilidad de otros mundos más sofisticados (Como la Tierra Multimedia, el MundoCD y éste tipo de lugares).

Cada especie animal o vegetal (y cada pueblo piteco) fueron pensados para un clima en concreto, aunque ello tampoco significa que estén plenamente adaptados a él: simplemente, sus problemas empeoran en condiciones distintas. Dioz colocó inicialmente cada clima en una franja de terreno en el hemisferio norte del planeta Mundo y se reservó la otra mitad como vivienda. Por ello, a efectos de abstracción previa, entenderemos que en el hemisferio sur hay 12 climas distintos mientras que en el norte solamente uno: el psicotropical paradisiaco. Más abajo, se explican las distintas maneras de usar el "Generador de Mapas" y (¡que no te estreses!) ninguna requiere ser geógrafo, cartógrafo ni nada parecido: Como ni los pitecos ni Dioz no tienen ni idea de Climatología, todo cuanto tiene que ver con los ciclos y las leyes naturales del planeta Mundo reviste una sólida, estable y muy seria apariencia de... caos.

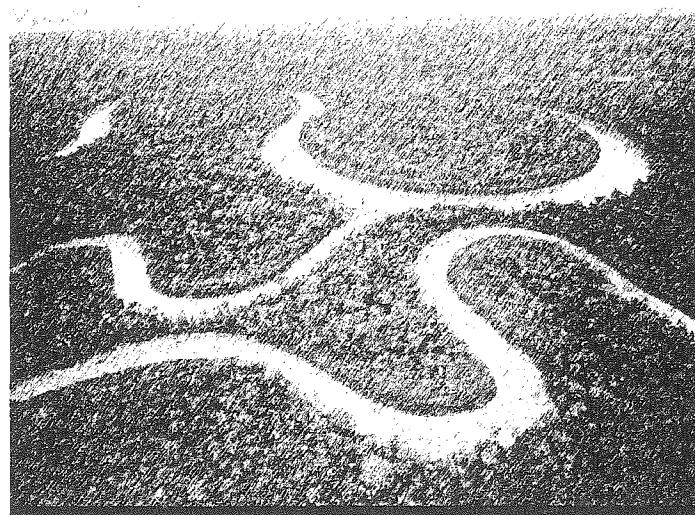
Así, para que te hagas una idea, comentar que el común de los pitecos y pitecas, cree que el día y la noche consiste en el paso de soles por el cielo del Mundo y nadie (a excepción de ciertas chamanes que han entendido cuantros cosas sobre la luna...) se ha planteado jamás que lo hagan de un modo regular. Cada noche, los pitecos temen que no pase jamás ningún otro sol por su cielo. Y cada mañana la viven también con cierto susto y euforia.

Y éste es el estilo de PUZ. Todo es sospechoso. Todo es raro. Todo es espectacular y delirante. Notarás que ésta línea guarda ciertos paralelismos con varios juegos de

rol anteriores (como Esquizofrenia, Ars Mística y Freak-hunter entre otros), pero no se lo tengas en cuenta:

PUZ fué diseñado para que lo uses como te dé la gana.

Doce climas (iniciales y opcionales) articulan el contexto básico de las desventuras y peripecias de unas protocivilizaciones formadas por piltrafillas covardes, peludos y gandules: la pitequidad. Pero conviene interpretarlos solamente como estilos de entorno. Como un filtro estético determinante pero irregular y plagado de muchas más excepciones que reglas.



Los 12 climas

1. El Glaciártico

LA PEOR PESADILLA DE CUALQUIER CONGELADOR

Para comprender la naturaleza y singularidades de éste clima, conviene tener en cuenta que (a causa de una serie de coincidencias y accidentes que no vienen al caso) DíoZ es el alegre poseedor de una nevera Gigafrost 5000 dotada de un congelador NoHot de frío absoluto con una capacidad de 5000 billones de litros y todo un juego completo de cubiteras de fantasía a la medida del monstruoso aparato.

Se trata pues de un clima formado por vastas extensiones de hielo (no siempre de agua) con las formas y estructuras más delirantes que parecen decididas a hacer la vida imposible a cualquiera que tenga la mala suerte de tener que cruzarlas.

Los escasos seres vivos naturales del Glaciártico son duros, rudos y toscos puesto que DíoZ, en su momento, no tenía ni idea de como conseguir que algo o alguien sobreviviera en lugares tan inhóspitos. No es ningún secreto que DíoZ elaboró éste lugar cierta bochornosa tarde de agosto en la que su grasienta y omnipresente pelambrera representabas un agobio realmente importante.

Los únicos pitecos verdaderamente aclimatados al Glaciártico son los solitarios y enormes Molepithecuz, aunque algunos Mokandertal han aprendido a apañarse para poder pasar largas temporadas en las riberas de los grandes lagos salados y ciertas cuevas de hielo. También existe el rumor que DíoZ guarda aquí su vodka Tovarich Stalin™ ...

Ficha de Clima: Glaciártico

< Modificadores >

Maniobra:	-6
Recursos:	1/2
Peligrosidad:	-6
P. Endémico:	Molepithecuz (+3)
P. Visitante:	Mokandertal (+0)

< Terreno >

Básico:	Hielo, Nieve, Océano
Peligroso:	Grieta, Alud, Acantilado
Típico:	Iceberg, Isote, Placa
Especial:	GlaciAr, Espejos, Nievespuma

< Flora y Verdes >

Básico:	Nabos negros, Musgotafría
Peligroso:	Algas Carnívoras, Edel Digitalis
Típico:	Musgo Veloz, Guegrelos Negros
Especial:	Edelguays, Sequoyadendron Petrea

< Fauna y Bichos >

Básico:	Morsaurio Blanco, Saltejón, Costra glaciártica
Peligroso:	Morsaurio Rojo, Txoko Txetxino, Rompehielos, Oserizo de los hielos
Típico:	Focanguro lanudo, Gusaurio Blanco, Serrucho marino, Termusgo
Especial:	Ballenosaurio Montaña, Fortuga Marina, Medusaco Púrpura



2. El Escarcharcho

TODO LO QUE JAMÁS QUISISTE SABER SOBRE LA NEVERA DE DIOZ

Su propio nombre lo indica: todo charcos llenos de escarcha. Bueno, todo no, también hay arenas escupidizas, charcometodos ácidos y otras curiosidades por el estilo. Dioz no estaba de muy buen humor el día que lo hizo y, además, también le influyeron las prisas... y el tremendo catarro.

Los territorios del Escarcharcho son posiblemente los más extensos, vacíos y tristes de todo el planeta mundo si dejamos de lado la vitrina de diplomas y premios de Dioz.

El pueblo de los Mokardental ha conectado des de sus orígenes con el espíritu del lugar. Son pues una raza de tristes, lacónicos, tímidos y brutales guerreros.

Estos grandes pitecos segregan en sus espectaculares narices un moco especial que les protege del frío. Muchas de las plantas y animales de éste clima han desarrollado capacidades parecidas y, en general, se considera que pasar mucho tiempo en el escarcharcho produce este efecto en cualquier ser vivo.

El escarcharcho se podría resumir diciendo que destila todo lo que Stalin le desearía a un ejecutivo de McDollar's™ un lluvioso lunes por la mañana. Es Siberia más Mongolia multiplicadas por un montón de barro y escarcha.

Nunca, vivir en el escarcharcho puede hacerle ilusión a nadie, aunque además de los Mokanderthal también los Micropithekuz se mueven por éstos territorios con relativa facilidad.



Ficha de Clima: El Escarcacharco

< Modificadores >

Maniobra:	-5
Recursos:	x 1
Peligrosidad:	-5
P. Endémico:	Mokanderthal (+3)
P. Visitante:	Micropithecuz (+0)

< Terreno >

Básico:	Charca, Barrizal, Llano yermo
Peligroso:	Mokolaguna, Averno, Hielo Quebradizo
Típico:	Colina, Ladera, Chako
Especial:	Salina, Torrente, Altiplano

< Flora y Verdes >

Básico:	Nabo Morado, Acelga gris, musgoespino
Peligroso:	Junko Punko, Algardiente, Helechof
Típico:	Floricol Parda, Hino Jörl, Gengibrecol
Especial:	Hapuj, Alcacharra, Guegrelo Plano

< Fauna y Bichos >

Básico:	Mokonojo, Mokomocho, Chalpoteador
Peligroso:	Molesaurio, Tejón Berrugoso, Mokolobo
Típico:	Oso Bab, Mokabrello Necio, Mokuro Llanurador
Especial:	Babut, Gelatina ocre., Barroedor

3. Las Llanuras Tundrásticas

MONTONES DE NADA ESPARCIDOS

POR UNA VIEJA ALFOMBRA HELADA

Este clima viene definido principalmente por amplias extensiones de casi nada. El frío y el viento son dos de sus constantes más características. Se creó en las cubetas de un destartado laboratorio fotografico escolar, aunque la idea inicial de Dioz no se parece en nada a los resultados finales que obtuvo. Hubieron varios desafortunados accidentes en el proceso de su creación que convirtieron este lugar en el más raro e inestable del planeta Mundo a excepción de la dimensión oscura que se extiende bajo la cama de Dioz.

Si esto fuera la Tierra Multimedia™, el Mundo CD™ o ForSale Realms™, en éste punto entraríamos a tratar el vistoso y colorista tema de la magia. Pero solamente es el planeta Mundo (y por lo que has pagado, no te quejes) así que podemos pasar directamente al tema del Caos, la entropía y la improbabilidad infinita. Y, debido a que nadie (ni Dioz) controla demasiado las técnicas que permiten dominar o, al menos, comprender dichas disciplinas, la cosa se queda en meros efectos especiales fortuitos. De todos modos, el pueblo micropiteco ha aprendido a sacar mucho provecho de las peculiaridades de las escasas plantas y los tan precavidos como peligrosos animales de su hábitat.

Las llanuras tundrásticas vienen a ser algo así como uno de los sucios y raros filtros del aire acodicionado de Txernóbil después de un paseo por el espacio B.

Ficha de Cima: Las Llanuras Tundrásticas

< Modificadores >

Maniobra:	-4
Recursos:	x 1
Peligrosidad:	-4
P. Endémico:	Micropithecuz (+3)
P. Visitante:	Euzkopithekuz (+0)

< Terreno >

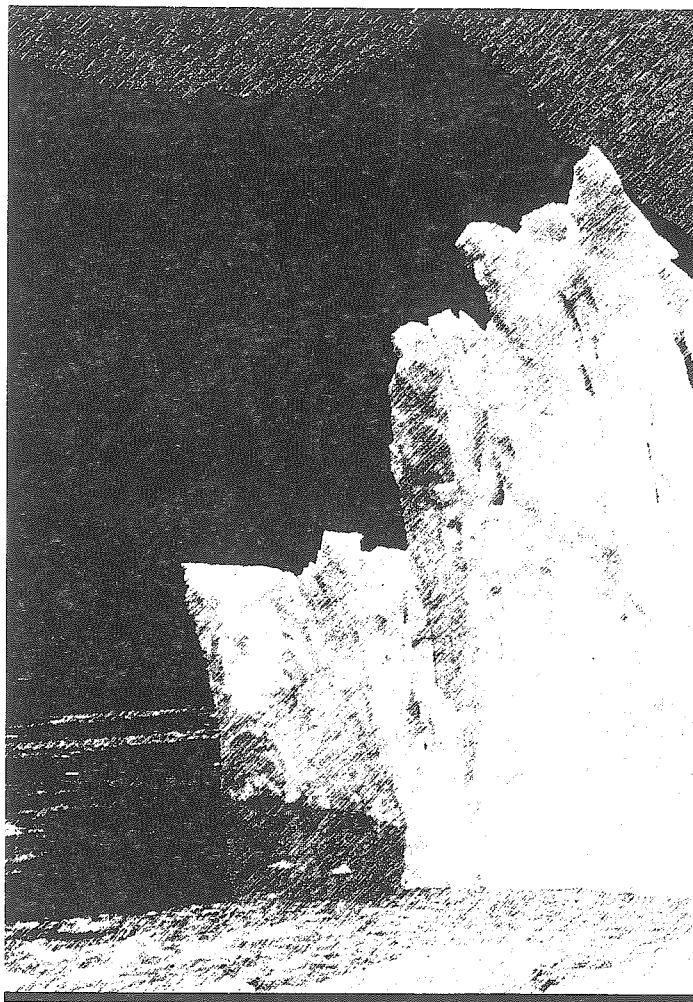
Básico:	Sendero, Loma, Hondonada
Peligroso:	Arena comediza, Lodo rápido, Estampiedra
Típico:	Pedregal, Colina, Falla
Especial:	Ladera con cuevas, Pozo, Río

< Flora y Verdes >

Básico:	Pino Negro, Almendrástico, Nabo Gris
Peligroso:	Setabum, Amargarita, Musgoloso,
Típico:	Pimienta Azul, Estepone, Espino Curvo
Especial:	Cedrástico Pétreo, Mandra-Gore, Grello Arbóreo

< Fauna y Bichos >

Básico:	Escorpiojo, Uro de las Llanuras, Chacal Lanudo
Peligroso:	Tripledocus, Jabalince, Oso Brecolector
Típico:	Boveja, Zorro Tundrástico, Topo Voraz
Especial:	Halcón Trario, Trincherathops.



4. El Macizo de Montemontaña

TODAS LAS ROCAS CAPACES DE PERMANECER JUNTAS E INCLUSO REVUELTAS

La piedra es un material que le gusta mucho (quizá demasiado) a DíoZ. Por ello, siempre que ha podido elegir, ha puesto piedras a la hora de crear territorios del planeta Mundo. Además, el ingénuo de su padre trabajó en una cantera en la que le pagaban solamente con eso: piedras y gravilla. Fué una época En la que DíoZ pasó hambre. Y, quizá por ello, creó Montemontaña cogiendo una despensa bien surtida como punto de partida.

Los paisajes y el entorno de Montemontaña no són más que un tosco mosaico creado a partir de las fotos de Canadá, los Alpes, los Urales y los Cárpatos de varias revistillas de agencias de viajes terráqueas. Por ésta razón (y por otras más raras) sus escalas y proporciones son poco menos que un despiporre. Algunos de los picos medianos de Montemontaña, miden 17 km de altura y se sitúan fuera de la atmosfera del planeta. En Cimapico, las alturas són aún superiores... El granito, el roble y el pelo en general son los principales distintivos de Montemontaña. Los pitecos naturales de este clima, los Euzkopithekuz, son un pueblo impetuosamente hospitalario de constructores y usuarios de magníficas y abundantes despensas, cuyos chamanes conocen los secretos relacionados con la fermentación de vino. Así como las ventajas de un entorno vital confortable. Los problemas, en el Macizo de Montemontaña, empiezan con el hecho que numerosos vegetales, animales y pitecos ansian poder desarrollarse aquí.



Ficha de Clima: El Macizo de Montemontaña

< Modificadores >

Maniobra:	-4
Recursos:	x 1
Peligrosidad:	-4
P. Endémico:	Micropithecuz (+3)
P. Visitante:	Euzkopithekuz (+0)

< Terreno >

Básico:	Desfiladero, Valle, Ladera
Peligroso:	Hamburguesería, Roca lisa, Paso estrecho
Típico:	Cima, Sendero, Cueva, Río
Especial:	Fuente, Pico, Plaza

< Flora y Verdes >

Básico:	Arándanos, Nabos Verdes
Peligroso:	Roble Peleón, Ortigahiedra, Róbano, Setabum Mínima, Rovellón Cromático
Típico:	Fresanas, Secuaño, Champimientes
Especial:	Megabazas Verdes, Muérdego, Porriguera Agresiva, Hachopo

< Fauna y Bichos >

Básico:	Conojo Montés, Ratón de Cascabel, Kokoala,
Peligroso:	Murciego Unicornio, Ericerdonte, Obusalmón
Típico:	Puff Cavernario, Arpilla Ikorre, Uro montés
Especial:	Termodáctilo, Poca, Insectronco

5. Las Marismas de Barrolodo

LOS MÁS SÓRDIDOS MISTERIOS

DE UN BAÑO QUE NO SE LAVÓ EN EONES

La entrega de éste trabajo (uno de los primeros climas que hizo) le valió a Dioz el mote de "niño guarro" entre sus escasos amigos y el de "olvidame-cerdo-asqueroso" entre el resto del parvulario. Y, realmente, algunas de las técnicas y materiales empleados por Dioz en la elaboración de las marismas de Barrolodo son totalmente intranscribibles.

Era una época en la que Dioz había descubierto el género gore, las snuff movies y el cine de série Z. Con solo decir que las únicas herramientas empleadas fueron un minipimer, un soplete y una cuchara, o que todos los materiales usados procedían de un sucio baño y varias bolsas de basura llenas de desperdicios clínicos nos parece que queda todo bastante claro.

En términos generales, todos los vegetales aclimatados a las marismas de Barrolodo tiende a ser pegajosos, pestilentes, húmedos, fríos y, normalmente, venenosos. Con los animales pasa prácticamente lo mismo, con el añadido de múltiples cuernos, agujones, lenguas prénsiles, colmillos, Zarpas, tentáculos y otras lindezas destinadas casi exclusivamente a la ultraviolencia. El pueblo piteco que mejor se adapta a éste clima es el de los cromuñones, que no són tan distintos a lo antes mencionado. Algunos Pithecanthropuz imprudentes se adentran esporádicamente en Barrolodo en busca de Berenporras i Aicacharras. Normalmente no viven para contarlo. En los pocos casos en que sobreviven, prefieren no hablar de ello.





Ficha de Clima: Las Marismas de Barrolodo

< Modificadores >

Maniobra:	-5
Recursos:	x 2 (con -6 a calidad)
Peligrosidad:	-12
P. Endémico:	Cromuñonez (+3)
P. Visitante:	Pithecanthropuz (+0)

< Terreno >

Básico:	Barrizal, Pestilencia, Charca, Estiercolina, Nitromina
Peligroso:	Tierra Escupidiza, Ácidal, Burbujero
Típico:	Liano, Lago, Río, Géiser, Zona Bunsen
Especial:	Roca seca, Islote, Tierra Firme,

< Flora y Verdes >

Básico:	Champodridos, Nabos Pardos, Algajos
Peligroso:	Lechunga, Berenporra, Narcoliflops
Típico:	Tumbate Negro, Hiedralga, Alcacharra
Especial:	Manglético, Cascaño, Ficus Elastica Sustobaza Negra, Cebollorona

< Fauna y Bichos >

Básico:	Sanguijón, Boca del Lodo, Mantarana Alimasco de Charca, Hiena DeGas
Peligroso:	Ceposaurio, Zap-Pus, Pulgalopendra,
Típico:	Apestruz, Iguanopótamo, Percibe Mirón, Sapo Lechero, Alce Ymer
Especial:	Fortuga de Barrizal, Asquerosaurio, Gallinosaurio Rex, Dobledocus, Sacodepús Urticante

6. La Costa del Mar Marítimo

UN FREGADERO CON OPINIONES PROPIAS

Y HARTO SINGULARES

El mar Marítimo se parece tan sospechosamente al mar mediterráneo de la Tierra (con ciertos detalles de otros mares del mismo planeta) que Díoz fué suspendido al entregarlo y tuvo que hacer el río fluvial (y sus afluentes) para recuperar la asignatura.

Se trataba del primer clima que creaba y aunque puso en ello muchas ganas, le faltaron imaginación y creatividad. Tuvo que suplirlas en el último momento (para disimular su plagio) con varias soluciones drásticas, chapuzillas e ideas raras. Especialmente, se centró en el cambio de escala, color y textura de las diversas especies y el añadido de excéntricas capacidades. Lo mejor que tiene éste clima, es la suavidad de sus temperaturas medias y la existencia de casi todo. Aunque esto último, a menudo, alcance niveles ciertamente atroces.

Aunque de entrada puede parecer el clima ideal, la costa del mar Marítimo entraña un terrible destino: su abundancia y confort la convierten en el lugar ideal para ser saqueado, invadido y llevado hasta la decadencia justo a tiempo de volver a ser saqueado. En estas tierras, la historia se inició, pero entró en un breve ciclo cerrado incapaz de avanzar o por lo menos cambiar. Los pitecos naturales de éste clima pueden ser considerados, en cierto modo, "los protagonistas" de PUZ. Pero no por su gran tendencia a la obesidad, la calvicie, la miopía y la caspa si no porque sus principales aportaciones a la protocultura del

planeta Mundo siempre le han caído especialmente bien a DíoZ. Fueron: el ocio y el sentido del humor. También inventaron la pereza y tuvieron mucho que decir en la configuración del sentido general del concepto de estupidez, pero esto último no representa precisamente una ventaja. Así, los pithecanthropuz son una alegre raza de regordetes y nefastos guerreros que se dedican básicamente a comer y beber festivamente y gastarse bromas unos a otros. También són muy curiosos e imprudentes. Y esto les acostumbra a traer serios problemas.

Ficha de Cima: El Mar Marítimo

< Modificadores >

Maniobra:	+6
Recursos:	x 6
Peligrosidad:	-3
P. Endémico:	Pithecanthropuz (+3)
P. Visitante:	Todos los demás (+0)

< Terreno >

Básico:	Costa Rocosa, Colina, Llano, Torrente
Peligroso:	Torrentera, Quebrada, Acantilado
Típico:	Playa, Islote, Cueva, Montaña, Marisma
Especial:	Caverna, Pozo, Fuente, Lago, Delta

< Flora y Verdes >

Básico:	Nabos Azules, Cebadora, Grantrigo Zarzano, Aréngano Dialéctico
Peligroso:	Pino Apiñón, Ortiga Roja, Palmapiña Carnívora, Higo Chungo
Típico:	Tapapaya, Olivo Gris, Parra N'da

Especial: SanahoriaZ, Buscasoles, Pino Flechero, Guisanteadora

< Fauna y Bichos >

Básico:	Conojo Saltón, Pavartija, Bolapelo, Colontrina, Corneta Chillona, Jabatillo Muerdepiés
Peligroso:	Calamar Tillo, Lobo Mascador, Castor Tazo, Búho Pitequero, Orugarto Blanco, Orugarto Amarillo
Típico:	Berberrido, Cabrello Vago, Ratrueno de bosque, Tortong
Especial:	Calamar Mota, Megallón, Mofiesta, Patodocus, Culebrilla Trazadora



7. El Río Fluvial (y sus afluentes)

LA LEYENDA DE UN PASILLO INUNDADO

Si fusionaras el egipto Clásico, el japon tradicional y la Andorra de los años 80, conseguirías lo que en realidad pretendía Dío al crear este clima. Pero a él no le salió tan bien. Principalmente por falta de información. Y porqué, tratándose de un trabajo de recuperación, quería asegurarse el aprobado. Y se pasó. Mucho.

El Río Fluvial y sus afluentes són en la actualidad un intrincado laberinto de ríos, puentes naturales, lagos y islas tremendamente superpoblado. Aunque no se puede considerar un imperio (con sus grandes ciudades y demás estructuras) es quizá lo más parecido a una civilización que Dío ha conseguido crear hasta el momento.

Los Nipopithecuz són el pueblo natural de éste clima y el único que se siente realmente cómodo en éste hábitat saturado de rarezas. De todos modos, algunos Titínidoz, Micropithecuz y Ramapithecuz también lo encuentran interesante...

En el Río Fluvial, un complejo sistema de trueque (que se emplea con todo tipo de provisiones, materiales, herramientas, adornos y servicios...), organizado por los Nipopithecuz ha conseguido generar el primer mercado del caos de todo el sur de la Galaxia.

Cualquier cosa que exista en el planeta Mundo es susceptible de ser canjeada aquí por cualquier otra cosa (no necesariamente existente en el planeta Mundo). Debido a ello, a la descripción de éste clima hay que sumarle, de modo aleatorio, el resto del juego. En general.

Ficha de Clima: El Río Fluvial (y sus afluentes)

< Modificadores >

Maniobra:	-6
Recursos:	x 12
Peligrosidad:	-6
P. Endémico:	Nipopithecuz (+3)
P. Visitante:	Titínidoz, Micropithecuz, Ramapithecuz (+0)

< Terreno >

Básico:	Sendero, Puente, Islote,
Peligroso:	Rápido, Barrizal, Pestilencia Remolino, Falso Islote.
Típico:	Río, Afluente,
Especial:	Cualquier cosa.

< Flora y Verdes >

Básico:	Nabos Fucsia, Arroz Atroz, Alga Blanca, Pepinododo Agridulce
Peligroso:	Pitapulta, Setabum Histérica, Pinchera Vampírica, Bromurolacia Splendens, Yerba Sierpe
Típico:	Maíz Arbóreo, Papringo Malva, Acacia Bonsai, Lirio D. Cardamono
Especial:	Megabazas Doradas, Nenúfar Gigante

< Fauna y Bichos >

Básico:	Komodón Apático, Anguilastre Astilloso
Peligroso:	Gigallón Amarillo, Cangrejo Dido, Troncodrilo, Pulpopótamo
Típico:	Corresaurio, Cabrello Terco, León Salchicha, Cerdosaurio

Especial: Enturbión, Escarabrujo, Cobra Dora,
todo lo demás.

8. El Desierto de Dunarena

EL COLCHÓN HINCHABLE MÁS GRANDE JAMÁS ENTERRADO EN PLAYA ALGUNA

A diferencia de la mayoría de desiertos de otros planetas, el desierto de Dunarena no está menos poblado que otras zonas más favorables. A Dioz le pareció genial un clima que fuera como una enorme playa, pero olvidó el mar porque no sabe nadar y además ya se había agobiado mucho haciendo el mar Marítimo.

Los seres que habitan Dunarena son implacables adquirentes de líquidos y muchos de ellos han desarrollado sistemas que les permiten moverse bajo la arena. La solución de los titinidos (los minúsculos pitecos que habitan este clima) es habitar las coronas huecas de las numerosas setabums gigantes en estado semifósil que crecen en Dunarena.

Ficha de Clima: El Desierto de Dunarena

< Modificadores >

Maniobra:	-4
Recursos:	x 1
Peligrosidad:	-4
P. Endémico:	Titinidoz (+3)
P. Visitante:	Gorilidoz (+0)

< Terreno >

Básico:	Dunas, Arenal, Llano Árido, Cresta
Peligroso:	Duna Carnívora, Tormento de Arena
	Duna Repudiante, Rocas Huyente



Típico: Roca, Pedregal, Charco seco,
Especial: Oasis, Microclima, Cueva, Fuente,
Torrecaracola Cavernosa

< Flora y Verdes >

Básico: Nabo Bab Amarillo, Setabum
Pirotécnica, Alga Don
Peligroso: Carnizarza, Cepillo, Setabum Pétrea
Típico: Pinchacielos, Dáctiles, Palmera
Especial: Papas Lilas, Aguabaza, Draco Rojo,
Yerba-No-Aquí

< Fauna y Bichos >

Básico: Bui-Tres, Espejosaurio, Chacalvo
Peligroso: Almejosaurio, Sabluro Pardo,
Gusaurio Martillo,
Típico: Pata-Pata, Cabrello Esponja,
Lagarto Chorro
Especial: Pelicanodonte, Aspirosaurio



9. La Sabana de Tierrapiedra

TODO LO QUE UN MARTILLO NUCLEAR OPINA DE LAS ROCAS ... Y ALGO MÁS

Un poderoso martillo nuclear (distráido a las Divinidades de un curso mucho menos retrasado que el de Dío) permitió la creación de la ingente cantidad de gravilla, polvo y rocas que fueron necesarias para la elaboración de la sabana de Tierrapiedra. El calor que acumula el suelo de las grandes llanuras de Tierrapiedra ha hecho todos los animales de éste clima increíblemente veloces o, por lo menos capaces de pegar grandes saltos o defenderse de algún modo de una temperatura más propia de una barba-coa. Ciertas rocas negras de Tierrapiedra són capaces de cocinar en cuestión de minutos lo que caiga en ellas... e incluso digerirlo para generar aún más calor.

Pero lo descrito hasta ahora solamente es una parte del paisaje de Tierrapiedra. Después están los lagos. Alrededor de éstos, la vida es mucho más fácil... y, gracias a su flora, fauna y población, también más agradable.

Los goríldoz tienen una pasión que dirige sus vidas y que ha influido significativamente en su entorno: se trata de la música.



Ficha de Clima: La Sabana de Tierrapiedra

< Modificadores >

Maniobra:	-4
Recursos:	x 1
Peligrosidad:	-4
P. Endémico:	Gorilidoz (+3)
P. Visitante:	Orangutánidoz (+0)

< Terreno >

Básico:	Sendero, Pedregal, Llanura
Peligroso:	Rocarnívora, Acantilado, Gravillada

Típico:	Lago, Colina, Roca
Especial:	Lluvia Psicotropical

< Flora y Verdes >

Básico:	Garbonzos, Nabos Rojos, Caña Agripicante
Peligroso:	Bananas de Sojamiel, Higos Chungos, Tragabaza, Algarradora
Típico:	Pitam-tams, Despistacho, Mambú,
Especial:	Juncolorines, Granbú, Lentejuelas, Cafretal, Caña Moho

< Fauna y Bichos >

Básico:	Emú Cantor, Ave Klakán, Cabrello Coro, Conojo Mirón,
Peligroso:	Gallinosaurio Rex, Jirafante, Gigavante de Charca
Típico:	Sabluro Gris, Guisonte, Ga-Ga
Especial:	Fortuga de Tierra, Xilosaurio, Ratófono, Focosaurio Cromático Gigalmeja Flestera

10. La Selva Jungla

EL INVERNADERO MÁS SUPERPOBLADO DEL UNIVERSO DESCONOCIDO

La selva Jungla es uno de los pocos trabajos de Dioz que mereció la aprobación de sus profesores. Pero no la tuvo, porque además le tienen manía. De todos modos, constituye el único tipo de terreno en el que un sistema vegetal amplio y variado tiene la supervivencia y la evolución garantizadas. Los problemas empiezan cuando los demás seres vivos tratan de vivir y desarrollarse en él: lo tienen crudo.

Dioz preparó una mezcla tremenda de superfertilizantes y hormonas animales de crecimiento para asegurarse la supervivencia de los vegetales que pensaba plantar en la Selva Jungla. La mezcla atrajo la atención de una estrella espórida deseosa de convertirse en Supernova. El resultado crece a ciento cuarenta y cuatro metros por debajo del nivel del mar.

Algunos datos generales sobre la selva Jungla te ayudaran a hacerte una idea de como pueden ser las cosas para un grupo de pitecos que se interne en ella:

El 90% de todos los vegetales del planeta Mundo los copió Dioz del mercado en el que su madre tiene una tienda de congelados. Eso si, cambiándoles la escala, las propiedades, el color... Así, existen coles y de lechugas que alcanzan varias decenas de metros de altura, setas gigantes que explotan al madurar sus esporas, plantas carnívoras capaces de devorar pitecos... Otra curiosidad reside en el hecho que las plantas de éste clima han aprendido a germinar unas en otras puesto que, con tantísima raíz, prácticamente no hay tierra hasta veintitantos metros de profundidad.



Ficha de Clima: La Selva Jungla

< Modificadores >

Maniobra:	-4
Recursos:	x 1
Peligrosidad:	-4
P. Endémico:	Orangutánidoz(+3)
P. Visitante:	Isopithecuz (+0)

< Terreno >

Básico:	Roca, Barrizal, Ladera, Espesura, Hojarasca, Chirimiri
Peligroso:	Arena movediza, Catarata, Rápido, Acantilado, Cañón, Cresta, Altiplano
Típico:	Charca, Pozo, Llovizna, Chaparrón, Ventolera, Bochorno
Especial:	Cuevas, Tierra Firme, Microclima, Alta Densidad, Chorro de vapor

< Flora y Verdes >

Básico:	Mangle Veloz, Árbol del Hierro, Nabo Blanco, Ficus Titánica
Peligroso:	Campanilla Bocarroja, Toxideas,
Típico:	Anana Enana, Liana Liente, Banana Macedónica,
Especial:	Mangoteante, Liana Musgosa, Sandía Verde, Megabaza de Agua

< Fauna y Bichos >

Básico:	Cacachunga, Panteratón, Koalopótamo, Rana de Cerbatana
Peligroso:	Zampaleón, Bichungo Negro, Pulpiraña, Mosquitosaurio

Típico:	Pitón Tolaba, Oso Pérez, Panda Risueño, Gritón
Especial:	Mosca He-He, Fotoloro, Anémona de Tierra, HelioMedusa

11. Las Colinas de Fuego lava UN HORNO ESTELAR Y VARIOS ACCIDENTES FUERON SÓLO EL PRINCIPIO

Lo de éste clima fue un accidente. Dioz tuvo la peligrosa idea de "cocinarlo un poco" para tratar de hacer esmalte a partir de las pinturas que había usado.

Meses después de la terrible explosión (Dioz olvidó el pequeño detalle de dejarse los sprays en el interior del horno y el hecho que éste era un microondas que se usaba para descongelar galaxias). Al salir del hospital para dioses estúpidos, Dioz le dio un par de acabados con pirotecnia y figurillas de goma tratando sin la menor sombra de éxito de normalizar su aspecto. El resultado es algo así como una urbanización para jubilados millonarios plagada de volcanes en erupción semipermanente y superpoblada por todo tipo de raras y casi siempre peligrosas alimañas. Una explosión o alguien reducido accidentalmente a cenizas son cosas cotidianas en Fuego lava y los terremotos tampoco sorprenden a nadie.

El pueblo natural de éste clima es el de los Isopithecuz, que han aprendido a convivir con el magma y con el caos en general de un modo indiferente y estoico. De todos modos, se puede contar con que su astronómico índice de mortalidad se ve sobradamente compensado por una

natalidad desorbitada. Lo mismo ocurre en un modo u otro con el resto de animales y plantas de FuegoIava. Algunos clanes de Ramapithecuz visitan eventualmente fuegolava en busca de materiales y provisiones (o simplemente perdidos).

Ficha de Clima: Las Colinas de FuegoIava

< Modificadores >

Maniobra:	-4
Recursos:	x 1
Peligrosidad:	-4
P. Endémico:	Isopithecuz (+3)
P. Visitante:	Ramapithecuz (+0)

< Terreno >

Básico:	Gravilla Volcánica, Roca negra
Peligroso:	Brecha, Chimenea, Erupción
Típico:	Río Hirviente, Géiser, Colina
Especial:	Suburbe, Burbuja Gigante, Lago de lava, Llama de gas

< Flora y Verdes >

Básico:	Nabos Iridiscentes, Orquídea, Perón
Peligroso:	Krums Krujiente, Ortiga-hiedra, Champibum Enana
Típico:	Cáñamo, Tulipán Escupidor, Tabasco
Especial:	Helechof, Tumbate Negro,

< Fauna y Bichos >

Básico:	Costra, Langostazo Gris
Peligroso:	Gigallón Rojo, Rñocerizo, Percebado Pimer, Maraña Roja

Típico:

Cacadrilo hexápodo, Tortigre,

Especial:

Boa Roja, Salamandragón,

Zombifante, Morsaurio Ígneo



12. La Cordillera de Cimapico

LA CONVENCION MUNDIAL DE CORDILLERAS CON PROBLEMAS DE GIGANTISMO

Estas singulares y desmedidas tierras pertenecen ya al patrimonio del Museo Preescolar de Barbaridades, Errores y Fracaso (perteneciente al Parvulario "Divinillos" para Dioses con dificultades especiales y masivas de aprendizaje). Los 35 km de la cima de esta descomunal cordillera circular que delimita los hemisferios del planeta Mundo aún están presentes entre las anécdotas que comentan en familia los profesores que tenía DIOZ cuando la creó. Cimapico, pues, se puede considerar, sin temor a exagerar, la cordillera más infranqueable de todos los barrios pobres del universo diverso. De todos modos, la altura de Cimapico, a pesar de su espectacularidad y de los problemas que ineludiblemente conlleva, no es ni lo más grave ni lo más raro de estas montañas únicas: DIOZ tuvo que "apañar" su estructura temporal y física para conseguir que esa altura descomunal fuera viable. O algo parecido.

Se trata (digámoslo así), de "la verja del jardín" de DIOZ. La puso para dejar a los seres mortales al otro lado y preservar su intimidad.

Pero no lo consiguió.

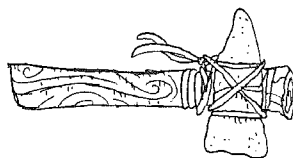
Y las medidas que tomó para vivir tranquilo su eternidad sin pitecos por todos lados no consiguieron otra cosa que torcer la situación aún más. Si Pratchett, Adams y Tolkien y Gainman hubieran salido de fiesta loca por Lloret vestidos de Drag Queen y, después de 24 horas de despiorre hubieran diseñado una cordillera en el más

sordido garito del barrio Viejo de Valencia, seguro que les hubiera quedado más... ortodoxa.

En Cimapico (Ambientalo como un cóctel de los Andes, el Himalaya y Fraggie Rock, pero ampliado y distorsionado), Cualquier cosa que puedas imaginar es posible aquí.

Eso sí: bajo una apariencia mística, transcendente y algo romántica. Para el pueblo piteco natural de éste clima (los Ramapithecuz), Vivir en Cimapico es como viajar en la grupa de un cabrello montés: (hay que dejarse llevar...). Si el planeta Mundo fuera un lugar serio, culto y responsable (que no lo es ni lo parece) los Ramapithecuz serían un pueblo sabio que viviría en armonía con su entorno y con el más allá, un pueblo sagrado... y tal. Pero en el planeta Mundo, en general, las cosas se quedan más en la línea de lo potencial, por decirlo diplomáticamente. A la práctica, los Ramapithecuz son místicos y lunáticos compulsivos de lo raro y tienen largas barbas blancas. Hasta aquí los parecidos con la sabiduría. El resto es un despiorre mental del quince. Vaya, que están chalados perdidos. Y cada uno a su manera.

A efectos prácticos: en Cimapico están la magia, el poder, el contacto con el más allá y la improbabilidad en estado puro. Pero aún en bruto. Y muy a lo bruto.



Ficha de Clima: La Cordillera de Cimapico

< Modificadores >

Maniobra:	-4
Recursos:	x 1
Peligrosidad:	-4
P. Endémico:	Ramapithecuz (+3)
P. Visitante:	Todos los demás (-3)

< Terreno >

Básico:	Sendero, Cresta, Valle, Acantilado,
Peligroso:	Desprendimiento, Terremoto, Catarata, Alud, Tormenta, Espejismortal
Típico:	Cañón, Quebrada, Altiplano
Especial:	Vacío, Ingravidez, Interferencia, Discontinuidad

< Flora y Verdes >

Básico:	Nabo Naranja, Cafretal,
Peligroso:	Masamusgo, Lágrima de Montaña, Amanita Cromática, Vayaguasa,
Típico:	Arroz Extralargo, Brillolíquen, Trébol de 12 Hojas, Yerba Mata
Especial:	Ají Zí, Maizaco, Secuoya Dentro

< Fauna y Bichos >

Básico:	Lagarto Mirón, Cabrello Loco, Condor Descalabrador, Risabandija,
Peligroso:	Grancostra Gigante, Oso Pitequero, Tigruro, Orugodrijo arrollador
Típico:	Pumeja, Conojo Yoido, Heliomedusa
Especial:	Eterodáctilo, Psicobélula, Oruga emplumada

El Zetamundo

El mar Psicotropical y el Archipiélago de Filgut

Después de Cimapico, recto al sur, está el mar Psicotropical. El límite entre el mundo mortal y el de DíoZ. Con todos sus problemas, rarezas y "eventualidades-inclasificables-aunque-casi-siempre-preocupantes-para-alguien" (Que son las peores).

Para cualquier ser mortal, llegar a La Isla de Filgut solamente es posible si los personajes hacen un uso extremo de la Improbabilidad Infinita y las Excepciones del Caos. Eso es: si NO pretenden en absoluto llegar ahí, y se esfuerzan hasta las últimas consecuencias en NO IR, entonces, puede que lleguen. Para que te hagas una idea del estilo del mar Psicotropical, conviene que tengas en cuenta que se trata de un lugar en el que hay icebergs con palmeras, aire acondicionado y diversos hilos musicales (más bien cuerdas, o incluso lianas). Todo lo que hay en esta zona, fué robado durante los años 80 a diversos estudios de cine, sex-shops y pescaderías de la tierra. Y después pasó lo de la lavadora (no se puede centrifugar en caliente una década y esperar que la lavadora se prive del dudoso placer de explotar).

Dicho esto: Te queda improvisar.

Las incontadas Islas del Archipiélago de Filgut son lugares que (a parte de ser las habitaciones de la casa de DíoZ y su familia), contienen una imagen de cada mapa del planeta Mundo. Los problemas empiezan con el Archipiélago de Yuyu, que está justo debajo, en sentido inverso. Si, se trata de lo que temes: un reflejo en el agua que existe por su cuenta y con cierta independencia.



Aunque pueda parecerlo, no estamos hablando de nada que se parezca a la idea de cielo e infierno que puedan tener ciertos terrícolas: la percepción del Yuyu y del Filgut són totalmente subjetivas y relativas siempre a la situación.

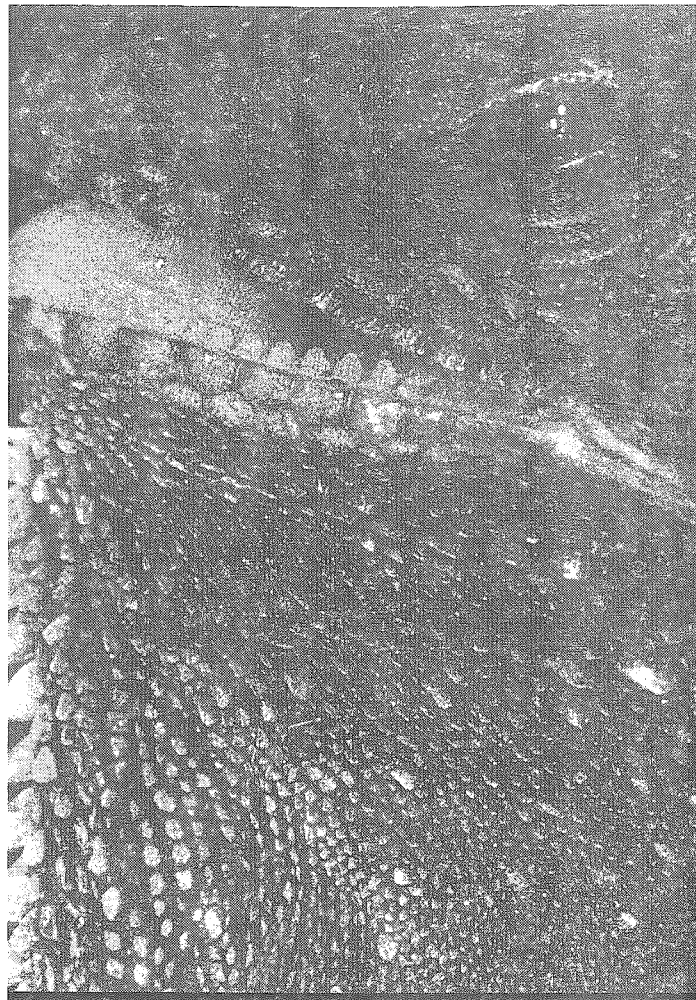
Representan todo lo desconocido: los temores y los sueños, lo sagrado y lo maldito, la vida y la muerte... el cachondeo y el muermo. Los pitecos que han sido divertidos en vida van a la fiesta eterna del Archipiélago de Filgut después de la muerte. Por el contrario, los que han sido aburridos se quedan en Yuyu preparando canapés, fregando vasos y demás. De todos modos, esto casi no importa, puesto que el común de la pitequidad no tiene ni idea de esto hasta que ya es demasiado tarde.

A efectos de atrezzo, conviene tener en cuenta que todo lo que pertenece a Dioz y su familia es 144 veces más grande de lo normal, casi siempre horterilla y por norma general muchísimo más potente y eficaz de lo que sería prudente.

La Senda del Aire, el Chamanismo, tiene ciertas nociones de éstos temas, aunque de un modo vago, impreciso y básicamente equívoco.

Nota (para el Dioz Manager):

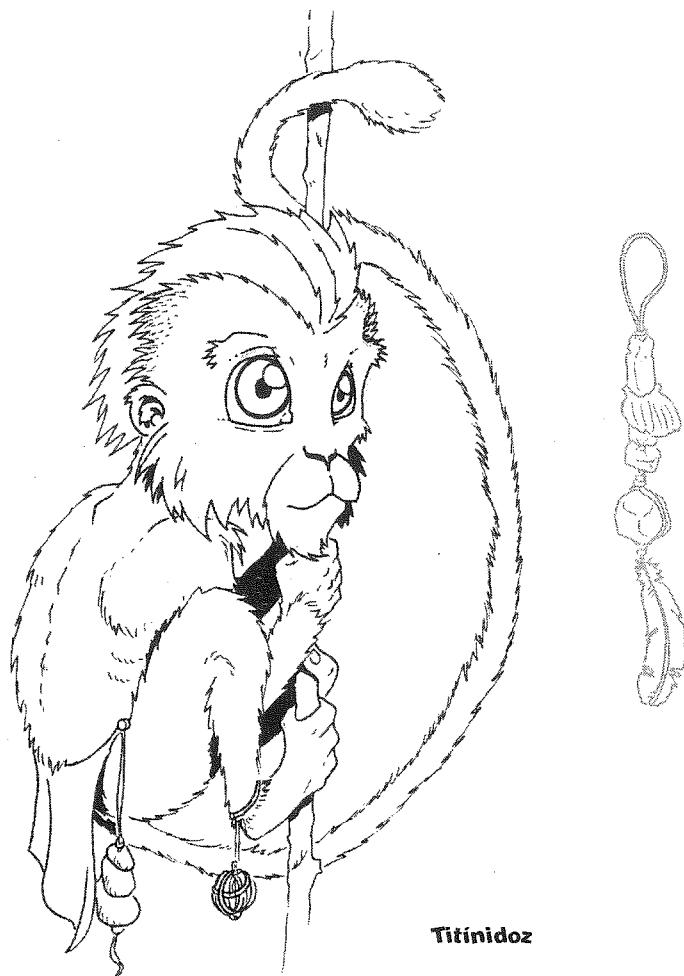
Si vas a arbitrar desventuras de PUZ en el Zetamundo, ten en cuenta que tu libertad es total y absoluta... Desparrama sin complejos todo lo que se te ocurra y trata de intuir lo que le apetece a tu grupo y lo que puede sumirlo en el caos más histérico y desternillante.



Pueblos, culturas y manías pitecas

Existen 12 pueblos iniciales de pitecos. Evidentemente, tu puedes añadir o quitar los pueblos que quieras y puedes decidir también cuales serán jugables y cuales se reservaran unicamente como parte del escenario. Estos pueblos de pitecos no son razas diferenciadas únicamente por la genética. También son protoculturas, incipientes pero decididos intentos de civilización. Notarás que algunos de los nombres de los distintos pueblos pitecos, así como su estilo y talante, te recuerdan cosas que puedes haber conocido en otros lares... no te preocupes ni nos ralles: es pura coincidencia.

Peludos, gandules y, por lo general, cobardes, los pitecos y pitecas sobreviven organizados en clanes y esparcidos por el planeta Mundo. Los 12 pueblos de pitecos representan quizá, algunos de los más jugables y divertidos intentos de evolución, pero no son ni los únicos ni los mejor adaptados... El destino de otras especies estará en todo momento muy vinculado a ellos.



Titínidoz

1. Titínidos

(*Pithecus Habifis Titinicus*)

RES(+3/+3)

TAM(-6/-6)

INS(+6/+6)

APE (-3/-3)

Nadie sabe a ciencia cierta en qué estaba pensando Dioz cuando decidió el tamaño de los Titínidos. Un palmo de altura y medio quilito de peso son una broma macabra cuando se vive en un planeta prehistórico habitado (por ejemplo) por Gallinosaurios Rex, Molesaurios y Gigallones de sesenta metros. De todos modos, si el pueblo titínido ha sobrevivido hasta ahora(para ti, entonces) y se ha extendido por todos los climas y territorios del planeta Mundo, no es sólo por su suerte, percepción y rapidez: la cola prensil, las cuatro extremidades hábiles y la enorme capacidad para la artesanía y la elaboración tanto de herramientas como de armas y trampas también les ha ayudado mucho. Pero más allá de todo ello, la garantía más sólida y firme de supervivencia de éste pueblo sigue siendo su gran amistad y simpatía natural con el enorme pueblo de los gorílidos, con quien gustan de formar equipo y cooperar.

Los Tit (como se llaman a sí mismos) poseen unas manos tan hábiles y capacitadas para la precisión como las de los seres humanos actuales. Su diferencia reside en disponer de cuatro en lugar de dos. Si. Los pies de los titínidos són, a todos los efectos, dos manos extra. De lo que no disponen, evidentemente, es de un cerebro extra para manejarlas de manera totalmente independiente (un poco de coherencia, por favor).



Se trata de un pueblo de excelentes recolectores y exploradores, que basa su dieta en las bayas, los frutos secos y los insectos, aunque no desdeñan la posibilidad de Zamparse cualquier otra cosa comestible si la necesidad les apremia. Aunque por propia iniciativa tienden a ser gandules, chillones y zizañeros, algunos de ellos se alían con clanes de otros pueblos para prestar sus valiosísimas manos al servicio de proyectos más ambiciosos que la mera supervivencia y el cachondeo. Cuando alguien con mucha paciencia y cierta dosis de autoridad consigue que un puñado de titínidos se centren en un trabajo de artesanía, los resultados suelen ser espectaculares.

Contrariamente a lo que se podría pensar si se tiene en cuenta su maña, los titínidos construyen sus poblados aprovechando las formas de su entorno natural y sin tomarse muchas molestias...

Los bosques secos de Setabums pétreas, acantilados volcánicos llenos de cuevas y recovecos, el esqueleto de un molesaurio... o incluso el Caparazón de una Fortuga Gigante. Sus principales aportaciones a la cultura piteca han sido la pipa, la cerbatana y, en colaboración con sus aliados y amigos gorílidos, la boleadora Tit y el Yo-yo Titi (o látigo de mangar). Además, algunos de los titínidoz han aprendido a domar conojos saltones como animales de monta e incluso de tiro.

Lo que en cualquier caso está claro, es que con titínidos no hay tedio posible ni las tardes pueden hacerse muy largas.

2. Micropithecuz (Pithecus Nanus)

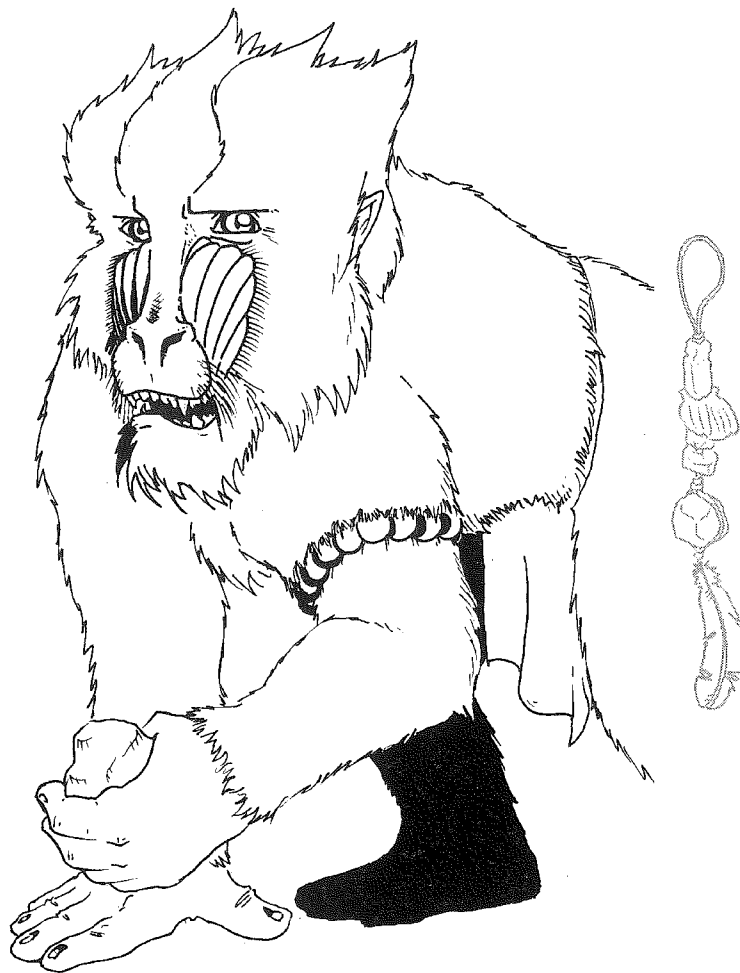
RES(+3/+3)

TAM(-5/-5)

INS(+2/+2)

APE (-2/+2)

Los Mic (como se llaman a sí mismos) han conseguido a pulso forjarse una reputación de pillos, ladronzuelos y maleantes. La causa, su desmedida afición por la comida, las herramientas y los recursos ajenos. De aspectos muy variados, los micropitecos no son, por lo que a la genética se refiere, una raza propiamente dicha sinó más bién un grupo heterogeneo que comparte, por encima de todo, un modo de proceder similar y un carácter parecido. Nerviosos, hiperactivos, a menudo violentos y dotados de una innata predisposición al hurto, los Mic construyen sus poblados a partir de la unión con cuerdas y toscas pasarelas entre diminutas cabañas y abrigos situadas en lo más alto de las escasas rocas grandes de las llanuras Tundrásticas. Descienden, genéticamente, de los mandriles y de diversos tipos de micropitecos terráqueos que DIOZ copió de unas viejas revistas del National Geographic. Se trata de un pueblo muy cohesionado y gregario, raramente van a ninguna parte sin una docena de sus amigotes y tienen muy claro que todas sus oportunidades de evolución pasan por el trabajo en equipo. Aunque son muy suyos y les gusta su pueblo mucho más que ningún otro, no dudan en aliarse con casi cualquiera si tienen algo que ganar con ellos. Sus principales amigos son los orangutánidos, con quien gustan de tomar el pelo a terceros y hacer todo tipo de pillajes aunque también se encuentran a gusto entre pithecanthropuz.



3. Nipopithecuz (*Pithecus Aureus*)

RES(-3/-3)

TAM(-4/-4)

INS(+3/+3)

APE(+6/-6)

La dieta de los Mjc consiste principalmente en carne cruda, a falta de ésta pescado y (solo si no hay nada más) verduras y frutas. Son un pueblo algo más primitivo, salvaje y tosco que buena parte del resto, aunque esto no les impide ser buenos estrategas y unos verdaderos maestros en la apropiación de lo ajeno y en la resolución ventajosa de las peleas que de esta actividad se derivan. Sus principales aliados animales son los sabluros, los ratruernos, las mofiestas y, muy especialmente, las moscas he-he.



Nipopithecuz

Los Nip (como se llaman a sí mismos) provienen, directamente y sin tapujos, de una pareja de monos abducidos de cierto laboratorio japonés en la antártida terrícola por una misteriosa nave procedente del sistema Bethelgueuse. La nave en cuestión se estrelló (posiblemente por confiar demasiado en los sistemas bistromáticos de navegación intergaláctica) en la multiplanar y siempre voraz nevera de... Dioz.

Aunque la nevera no sufrió daños significativos, la nave quedó casi totalmente a punto de nieve. Así són las cosas en el planeta Mundo. La pareja de monos nipones vivió durante meses en una lata de paella... de 36 kilómetros de radio llamada Venancia. Y es que la condición divina permite tener siempre algún que otro récord Guinness en la despensa.

Así, los Nip se impregnaron de azafrán hasta los genes. Y se acostumbraron a comer pescado. Y, si ya eran rarillos, se volvieron más. Y todo les fué más o menos bien durante un tiempo. Hasta que cierto día en que estaba especialmente ambriento, Dioz intentó calentar la gigapaella Venancia basándose únicamente en sus poderes divinos... Sobra decir que Venancia se convirtió en el material carbónico que poco más tarde Dioz usaría para crear las colinas volcánicas de Fuegolava. Los monos (que para el día del incendio ya eran unos mil) tuvieron un

susto de los que no se cuentan. Pero lo contaron, y sus descendientes habitan ahora las numerosas islas del río Fluvial(al que ellos llaman Mil en honor a sus antepasados) y sus afluentes. Por si las moscas...

El río Fluvial y sus afluentes son el centro de la vida de los Nip y la fuente de todos sus numerosos recursos. Este pueblo de tranquilos, pacientes, sofisticados y excéntricos pitecos construye casas de papiro, mambú, grambú y juncolorines y convierte en algo parecido a jardines japoneses clásicos sus pequeñas pero numerosas islitas.

Andan erguidos, tienen poco pelo (color azafrán), son buenos nadadores y, aunque saben todo lo que un piteco puede llegar a comprender sobre el fuego, no les hace ni puñetera gracia tener nada que ver con él. Aunque tienden a demostrar ingenio y talento práctico en muchos aspectos claves para la supervivencia, también són maniáticos, supersticiosos y con notorias tendencias paranoides. Resulta siempre mucho más seguro tratar de mantenerles tranquilos...

Los Nip son un pueblo de excelentes cocineros y aún mejores artesanos. Tienden a preferir la vida sedentaria en sus islitas, pero con paciencia y perseverancia se puede conseguir que sigan a un clan más nómada si éste sabe tratarles y entenderse con ellos. Buscan "la gran nevera madre" y las pistas sobre su paradero siempre les motivan. Por inconsistentes y nebulosas que éstas puedan ser. Un nipopithecuZ es siempre una fuente de intrigas y especulación.

4. Orangutánidoz (Pithecus Simpaticus)

RES(+1/+1)

TAM(-3/-3)

INS(+2/+2)

APE (+3/-3)

Los Ora-Ora (como se llaman a sí mismos) tienen un físico sospechosamente parecido al de los orangutanes terrícolas... de dibujos animados (Ya se sabe, es un Dioz joven, precultural, freak...).

De éste hecho les viene el latinajo metacientífico Simpaticus. Bonachones, risueños, optimistas, pallasos y provocadores, los Ora-Ora habitan la exuberante y colorista Selva Jungla. Hay teorías (evidentemente externas al planeta Mundo) que sostienen la posibilidad que esta enorme selva contenga, en un modo o otro, todas las formas de vida vegetales de la galaxia. La razón es muy simple: no la hizo Dioz. Llegó en forma de semilla meteorítica de 90 toneladas procedente de cierto laboratorio más que sospechoso que explotó de forma aparentemente espontánea a varios siglos luz del planeta Mundo. A causa del tremendo impacto, toda la selva jungla se encuentra a más de cien metros bajo el nivel del mar y de ahí el desmedido gigantismo de todas las especies vegetales que más que poblarla... la copan. A simple vista, parece que no quepa ya ni un trébol más, pero los que sí caben, y además de maravilla, són los Ora-Ora. Porque no viven en la selva sinó encima de ella, en las copas de los titánicos y variopintos árboles.

El pueblo orangutánido tiene entre sus principales méritos, haber evitado cantidades ingentes de violencia por todos los rincones del planeta Mundo.



Si. Són unos conciliadores y mediadores natos. Saben quitarle tensión a cualquier conflicto y, además les gusta hacerlo. Hay quien piensa que éste carácter simpático les viene



Orangutánidoz

de comer casi exclusivamente alimentos dulces como la miel, la fruta, las bayas, las flores... y ciertas setas. Pero quien ha visitado la selva jungla sabe que las ingentes cantidades de "intimidad" disponibles allí, entre las hojas, són la causa de una tan sana como intensísima actividad sexual que endulza el carácter a los Ora-Ora casi tanto como las múltiples frutas psicótropicales que consumen.

No saben nadar, ni falta que les hace, y desconocen por completo el fuego, pero han dedicado todos sus esfuerzos como pueblo a desarrollar una amplia y rica tradición lúdica y festiva. La música, el baile, los juegos de todo tipo y los banquetes psicótropicales són el sello de identidad de estos traviesos y gorditos pitecos.

5. Pithecanthropuz

(*Pithecus felix*)

RES(+1/-1)

TAM(-2/-2)

INS(-6/+6)

APE (+4/0)

Los Puz (sonido que emiten los demás cuando les ven) són los pitecos más humanoides y són bastante despreciados por el resto de pueblos por ello. Poco peludos, sin cola, siempre erguidos, de pies capaces solo de cumplir con las funciones de patas, no les ayuda. Y su estereotipo de bajitos, morenos, gandules, fanfarrones, irresponsables, pasionales y ruidosos tampoco mejora nada. Además, los Puz tienden a elegir a los más incapaces y obtusos de entre los suyos como dirigentes para que no dirijan y poder hacer siempre lo que les dé la gana. Solo hay tres detalles a su favor, pero uno de ellos es muy significativo.

En primer lugar, a Dío le caen bien porque són los pitecos que más se parecen a él. En segundo lugar, a la gente que hizo el juego de rol también le caen bien... sobretodo porque le dan nombre (Lo de los parecidos no viene a cuento).

Pero, en tercer lugar y precisamente por ello mucho más importante: los Puz inventaron la felicidad, la risa y el trapicheo. Esto, unido al pequeño detalle de ser muchísimos y estar por todas partes, les convierte en... bueno, lo que són.

Aunque los Puz son naturales de la costa del mar marítimo y prefieren los climas templados, se acostumbran fácilmente a cualquier entorno que les permita alimentarse copiosamente sin tener que esforzarse mucho.

Los Puz han encontrado en la arisca raza de los Cabrellos Pardos Trijorobados(se explican más adelante) la alianza perfecta para garantizar la supervivencia de ambos. Lana, leche, quesos, carne, monturas, compañía... Són el tipo de cosas que los Puz esperan de sus principales aliados animales. Coces, cornadas, sustos, preocupaciones, disgustos y situaciones demenciales en general es lo que tienden a recibir. Algo parecido se podría decir en sentido inverso porque los Cabrellos tampoco reciben gran cosa de los Puz y por lo general tienen que buscarse la vida por su cuenta, que no se les dá nada mal.

El carácter marcadamente irresponsable y carente de las más elementales trazas de sentido común de éste pueblo, le convierte en una buena garantía lúdica: si en cualquier clan hay dos o tres Puz más o menos a su aire, no faltaran las emociones fuertes, las catástrofes espectaculares, el cachondeo y... los trapicheos de todo tipo, que para eso les quiere el clan.





Isopithecuz

Los pitecos del pueblo Puz tienden a no ser totalmente incapaces en ningún aspecto de la supervivencia y la evolución, pero por otro lado tampoco hacen nada espectacularmente bien. Lo que sí tienen es suerte, arrojo y morro.

6. Isopithecuz (Normopithecus Homogeneous)

RES(0/0)

TAM(0/0)

INS(0/0)

APE (0/0)

Los Iso, también conocidos como “normales” más que un pueblo (¿para qué negarlo?), són una excusa del diseño del juego para permitir que se pueda prescindir de las normas que giran entorno a los pueblos y su diversidad. Representan todo lo común, todo lo standard, la mediocridad convertida en norma. Y hay una razón de peso para ello: En el momento de crear a los Pitecos, Dioz se hizo unos muñequitos básicos con plastelina como base para ir modificando en la creación de los 12 pueblos que le habían encargado en el Parvulario para Dioses Menores como proyecto de trimestre. El día antes de la entrega, Dioz se dió cuenta de que había creado solamente 11 pueblos y, para salir del paso, les dió un par de toques a los muñequitos básicos que le quedaban y completó así el trabajo. Al final, igualmente le suspendieron, pero ésto es ya otro tema que nos alejaría ahora demasiado de lo que nos ocupa: los Isopithecuz.

Como en el momento de crearlos, Dioz ya había repartido los climas naturales, las dietas, demás preferencias, singularidades y características, a los Iso tiende a gustarles todo lo que a los demás les dá asco o simplemente no les interesa.

Son pues, el único pueblo que se encuentra en su salsa en las terribles y peligrosas colinas de Fuegolava y el único con un índice de natalidad lo suficientemente elevado para no extinguirse a causa de las numerosísimas bajas producidas por la actividad volcánica y la fauna y flora propias de su territorio.

En términos de movilidad, caminan y corren más o menos erguidos, nadan pero poco y aunque en teoría también trepan, su tendencia natural a sentir vértigo les dificulta bastante ésta actividad. Por otro lado, su pelo no es ni muy abundante ni escaso, de tonos grises ni muy claros ni demasiado oscuros. Sobre si tienen o no cola, el asunto es muy relativo: disponen de una especie de pelambre de palmo y medio al final de la espalda que les sirve casi con exclusividad para ocultar sus siempre gaseosos traseros. Aunque de entrada parecen tontos y, de hecho, lo son, también disponen de una larga serie de comodidades que los demás pitecos normalmente no alcanzan ni a soñar. Habitan, por ejemplo, unas confortables cavernitas pareadas con aguas termales, hielo perpetuo, piedras calientes y todo tipo de comodidades. Se trata de un pueblo tranquilo, que ha aprendido a gozar del tedio y el confort, que en todo momento intenta ir viviendo sin percances y que se ha acostumbrado a mantener la calma incluso en las situaciones más espeluznantes. Si algún adjetivo les define mejor que ningún otro, este es "estoicos": no se alteran por nada y casi nunca dejan de lado las maneras y formas de un corredor de seguros veterano o un empleado de banca cualquiera cuando trata con millonarios. En otros términos (para quien tenga la suerte de no saber lo que es un corredor de seguros ni un empleado de banca): son unos

pelotas rematados y siempre tratan de evitar los conflictos enterrándolos bajo una gran montaña de adulaciones, alabanzas y promesas (solo promesas) de favores de todo tipo.

La principal ventaja de contar con Isopithecuiz en un Clan, aparte de la portentosa fertilidad ya mencionada, es que tienden a cohesionar a los grupos más dispares y, por lo general, son los "amigos comunes" que zanján las disputas que puedan producirse casi sin darse cuenta.

Su mayor temor, como pueblo, es llamar la atención, ser distintos o no gustar a alguien.

Cromuñonez



7. Cromuñonez (Pithecus Brutalis)

RES(-3/+3) TAM(-1/-1) INS(-6/+6) APE (-6/+6)

Los Croñg (sonido que emiten con su cabeza al golpearla con cualquier cosa sólida) són, con enorme diferencia, los más salvajes, brutos, bastos, violentos, sanguinarios, temerarios y suicidas de los pitecos. A DíoZ le suspendieron el exámen práctico de "preculturas guerreras" en el parvulario para dioses microencefálicos "Los alegres cabroncetes cagones" por la creación de los Cromuñonez justo antes de expulsarle.

Para más yuyu, los Croñg són pitecófagos (léase, que comen pitecos) y además, en su extrema brutalidad, se comen a sus víctimas vivas, sin ni tomarse la molestia de matarlas antes. Así, si tienen hambre, cosa que ocurre casi siempre, te comen vivo. Si no tienen hambre, te matan de las formas más crueles y sanguinarias (está en plural por que los Croñg són capaces de matar a un mismo ser vivo de decenas de maneras distintas a la vez).

La primera parte del nombre del pueblo (Cro-) es claramente una onomatopeya. Estos pitecos están convencidos de impresionar a sus adversarios y víctimas demostrando su extremo aguante a los porrazos que ellos mismos se inflingen con lo más contundente que encuentran. La segunda parte (-muñonez) es en cambio llanamente descriptiva: cuando tienen hambre y no disponen de nada más, tratan de comerse entre ellos. Así, es frecuente e incluso venerado entre ellos disponer en sus propias carnes de los más sádicos e imaginativos muñones y mutilaciones diversas.



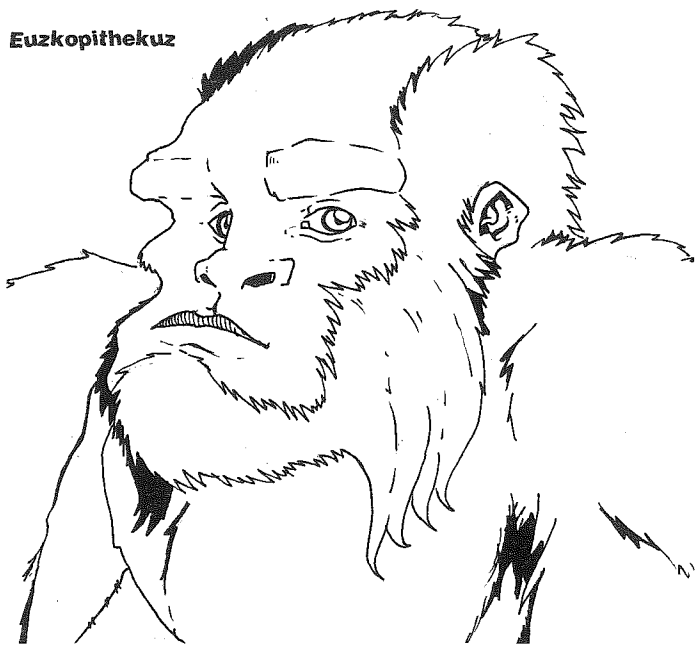
Naturales de las pestilentes marismas de Barrolodo, los Croñg están orgullosos de apestar por encima del hedor ambiental y de ser aún más feos y asquerosos que la carroña con la que contruyen sus poblados caminantes. Cuentan, como aliados naturales, con Apestruces, Zap-Pus, Cacadri-los exápodos, Berberridos Rojos y Ceposaurios Negros entre otras terribles alimañas. Sus especialidades, por lo que a armas se refiere, són la Costracha y la Cimicostra, aunque tampoco subestiman una buena roca... cuando la encuentran entre tanto barro y podredumbre.

8. Euzkopithecuz (Pithecus Abertzalis)

RES(+1/-1) TAM(+1/+1) INS(-3/+3) APE (+2/-2)

Naturales del macizo de Montemontaña, los Euzkoz (así se llaman entre ellos) són un pueblo variopinto, siempre fornido, siempre hospitalario y siempre amante de la buena comida y la comodidad. Los problemas, cuando los hay, empiezan cuando alguien intenta ser más chulo que un euzko, le desafía en algo físico o intenta apropiarse de su casa o su territorio. En este tipo de momentos, los Euzkos demuestran que no cortan troncos y levantan rocas solo para divertirse así como las grandes ventajas de una dieta sana y, sobre todo, abundante.

De todos los pitecos del planeta Mundo, los Euzkoz són los que tienden a disponer de las viviendas más confortables, más seguras y mejor aprovisionadas. Se instalan en profundas y espaciosas cavernas naturales que ellos acondicionan con puff cavernarios a los que cuidan y engordan



con esmero, termodáctilos a los que miman con primor y Osos Herm con los que conviven fraternalmente. Además, en el exterior crían yaks lanudos como monturas y por su leche y lana, a la par que ericerdontes negros, para otros fines menos concretos.

La teoría básica de los Chamanes euzkoz es que ellos (los euzkoz y Montemontaña) ya estaban allá, comiendo asado de ericerdonte en sus cómodas cavernas mucho antes de que a NADIE se le ocurriera la posibilidad de crear el multiverso

ni la realidad ni nada. Así, ellos són los anfitriones y todo el resto... bueno, sus invitados. Así lo creen y así se comportan. Pero de buen rollo, normalmente, porque a pocos, de los demás, les preocupa tanto el "¿quien llegó primero?" como el "¿quién se quedará el último?". Además, una vez en que le preguntaron sobre ésta cuestión, Dioz dijo que Él en política no se metía, que esta asignatura no le tocaba hasta que llegara a la Universidad Polimística, cosa que le quedaba (y le sigue quedadando) MUY LEJANA.

Así, los Euzkoz disponen de casi tantas supersticiones y manías como los nipopithecuZ y de tantas tradiciones (aunque de estilo muy distinto pero también centradas en el comer, el gritar y las demostraciones físicas) como los Cromuñonez. Además, veneran a sus ancianos y antepasados como ningún otro pueblo lo hace (Pero... ¿Que motivos podrían tener los demás para venerar a los antepasados de los euzkoz?) y de ellos reciben sabios consejos, las exquisitas recetas... y un montón de patrañas para reforzar su tesatarudez natural.

La presencia de Euzkoz en casi cualquier tipo de clan bien alimentado es frecuente, aunque esto no significa que no sea, a la par, laboriosa y a menudo complicada. Y estas complicaciones se multiplican si se trata de un clan nómada. Aunque tienden a ser duros, estar muy sanotes y gozar de una resistencia admirable, los pitecos de éste pueblo hechan en falta, incluso si no la han conocido, la comodidad de sus cavernas de Montemontaña y NUNCA se conforman con unas bayas para matar el gusanillo ni comen carne o pescado crudos.



9. Ramapithecuz (Pithecus Patiens)

RES(+3/-3)

TAM(+2/+2)

INS(+6/-6)

APE(+6/-6)

Los Rama (como se llaman a sí mismos) són un pueblo místico, contemplativo, animista, supersticioso y raro en general. Se dice de ellos que son amigos de Elvis y de Jim Morrison.

Naturales de los altiplanos de la cordillera de Cimapico, los Ramapithecuz están convencidos de que tarde o temprano los hielos del glaciártico se van a fundir y el planeta entero se va a inundar. De ahí su fijación por las alturas. De todos modos, por muy sabios y místicos que sean los Ramapithecuz, no tienen ni la más remota idea de lo que es el CFC ni la capa de ozono ni el cambio climático ni nada que guarde alguna relación con ellos.

Sus motivos para creer en la inundación del planeta Mundo son mucho más prosaicas: piensan que cada vez que llueve se va acumulando agua y que los ríos son como grifos abiertos que van llenando los mares. La única base física a la teoría inundacionista de los Rama se articula alrededor de un hecho que comprueban constantemente: el hielo, sumergido en agua se funde. Así, ellos tienden a buscar las alturas y solo la expectativa de encontrar un lugar más alto que la cordillera de Cimapico puede motivarles a dejar su lugar.

Lo que por el momento no saben los Ramapithecuz es que no hay, en todo el planeta mundo ningún otro lugar tan alto.



Ramapithecuz

10. Goríldoz (*Pithecus Fortius*)

RES(-3/+3) TAM(+3/+3) INS(-6/+6) APE (-3/+3)

Los Gogor(como exigen que les llame todo el mundo) provienen directamente de los muchísimos gorilas que en su momento Dizo vió en incontables películas terráneas. Por lo general, su tamaño tiende a ser algo mayor que el de los gorilas auténticos (las piernas son más largas) y sus músculos són espectaculares. Las goríldaz (como ocurre con el resto de pitecas respecto a los pitecos de su pueblo), no són menos corpulentas y fuertes que los goríldoz aunque su complexión sí varía, así como la distribución del pelo corporal y sus tonalidades. El pueblo gorílico a pesar de su fuerza y tamaño, no es agresivo ni depredador en modo alguno.

Su alimentación se compone esencialmente de fruta, bayas, tallos verdes, hojas, raíces y, eventualmente, de pequeños insectos, a los que consideran un manjar para grandes ocasiones. Se trata de un pueblo unido por una pasión que les corre por las venas: la música. Y aunque la calidad de su arte es opinable, lo que está claro es que són el pueblo que más instrumentos conoce y la música que a todas horas hacen con ellos es sin duda la que más fuerte suena. Además, su amistad y simpatía naturales con los habilidosos Titínidoz, les proporciona un intercambio inmejorable para ambos pueblos: los goríldoz recolectan sin mucho esfuerzo enormes cantidades de bayas y fruta para los titínidoz y éstos, a cambio, les construyen complejos y sofisticados instrumentos. Esta pasión por la música, les viene potenciada a los goríldoz por la presencia en su hábitat de los únicos seres vivos



Goríldoz



musicales del planeta mundo: el Xilosaurio Kling-Klong, el koalosaurio trompón, las Cañas de mambú y las palmaracas (o palmas maraquetas) y los Lotambores. Curiosidades de la sabana de tierrapietra, oye. Y para colmo de buen rollete, los goríldoz tienden a instalarse alrededor de los pequeños aunque numerosos lagos que salpican su peculiar tierra. El origen de dichos lagos es un misterio para los Goríldoz y su razón es algo prosaica: la Cañería que lleva el agua fría des del glaciártico al parque acuático de Dioz tiene una fuga en tierrapietra que dá origen al río fluvial y sus afluentes. Así, alrededor de los lagos de tierrapietra, crecen todo tipo de juncos, cañas y extrañas palmeras. Los goríldoz han desarrollado casi toda su amplia rica artesanía entorno al uso de los juncolorines, los pincha-pincha, el mambú, el grambú y la ñaca, así como los Lotones amarillos que flotan en los lagos, las elásticas poingmeras y las peligrosas jauleras carnívoras a parte de los animales y plantas musicales. Claro. Los chamanes goríldoz desarrollan sus artes y sabiduría basándose en la música para imbuir estados de conciencia útiles para cada situación. Para imaginar el tipo de música concreta que hacen los goríldoz, basta mirar los archivos de MP10 que Dioz almacena en su DeusExMachina D14 (lo más parecido a un ordenador personal que Dioz ha podido conseguir. Funciona con energía telúrica y su aspecto es casi idéntico al de una ancha y rocosa catarata.): cualquier música compuesta e interpretada en la tierra, antes de los años 80 del siglo XX por gente de raza negra. Des del son al blues, pasando por el soul, el reggae, el rap, el jazz, los ritmos étnicos y todo lo demás.

Caminan y corren a dos o cuatro patas. No trepan. No nadan. Forman grandes poblados de cabañas hechas de Grambú, Mambú, y hojas varias. Aparte de los Titínidoz, son grandes amigos de los pájaros Picabichos, los Iguanopótamos, los Koalosaurios trompones, los Xilosaurios Kling-klong...

Temen los lugares cerrados, las cuevas especialmente y además tienen vértigo. Muchísimo vértigo. Hasta el punto de estar inquietos a metro y medio del suelo.

11. Mokanderthal

(*Pithecus Mokanderthalis*)

RES(+3/+3)	TAM(+4/+4)	INS(-4/-4)	APE(-3/-3)
------------	------------	------------	------------

Por último, en lo que a pueblos pitecos se refiere, procede entrar en el más raro, más único y más inconfundible de todos los que habitan el planeta mundo: Los Momokan (así se autodenominan). Antes de entrar en las características y singularidades más generales de éste pueblo, conviene explicar que Dioz los hizo cierta noche de invierno en la que estaba muy costipado y... bueno, no todo lo que atañe a su aspecto fué totalmente una decisión.

Lo primero que llama la atención al ver un Mokanderthal, es la espesa, gelatinosa, verde y brillante mucosidad que cubre su largo pelambrera blanca. Se trata de una peculiar substancia que generan constantemente sus prominentes narices y que se encargan de esparcir a consciencia por toda la superficie de sus altos, fornidos y musculosos cuerpos peludos. Lo segundo a destacar, en cuanto a aspecto se refiere, es que no se limitan a viajar siempre acompañados sinó que eligen sus amigos animales entre las mayores fortugas

gigantes, los mas grandes y mocosos babuts y los más fuertes y tercos mokabrallos y los más feroces Osos Bab.

Los Momokan son estrictamente carroñeros, pero esto no representa para ellos ninguna limitación porque tienen una gran facilidad en convertir casi cualquier cosa orgánica con ojos en carroña. Naturales del escarcharco, temen, a modo de superstición tradicional como pueblo, cualquier tipo de arena suelta y seca, puesto que se les pega a la mucosidad envolvente de sus cuerpos y les da la sensación que podría llegar a convertirles en piedras. Aunque Caminan erguidos, corren a cuatro patas y prefieren mil veces montar en alguno de sus animales aliados a ninguna de ambas cosas. Son hábiles y fuertes guerreros, correosos y resistentes nómadas y exploradores más que aceptables. Su capacidad para la comunicación, en cambio, es ciertamente limitada y la verdad es que en ningún caso resultan buenos contertulianos. No se puede esperar de ellos grandes ideas ni una diplomacia más allá de mostrar sus armas y músculos amenazadoramente cuando se produce algún conflicto de intereses, pero de todos modos, puesto que tienden a ser más fuertes que la mayoría de pitecos, raramente necesitan hacer uso de la violencia con los demás miembros de su clan. La manera de convivir con ellos sin problemas consiste en no olvidar nunca dos cosas:

En primerísimo lugar, como tantas otras Criaturas y especies del planeta Mundo, cualquier Momokan bien alimentado tiene mejor carácter, es (a su tosca manera) más simpático y se muestra más dispuesto a cooperar.

En segundo lugar, un Momokan ocupado es un

Momokan que no tiene tiempo de peleas ni rencillas. Aunque se trata de un pueblo eminentemente guerrero, por encima de esta naturaleza, su carácter tenaz y su orgullo les lleva, si se les plantean adecuadamente las cosas, a tomarse muy a pecho hasta las más simples tareas si conllevan esfuerzo físico en general y cierta dosis de fuerza bruta más concretamente.



Mokanderthal

12. Molepithecuz (Pithecus Magnus)

RES(-6/+6)

TAM(+6/+6)

INS(-6/-6)

APE (-6/+6)

Igual que en el caso de los Trínidoz, nadie sabe en que carajo estaba pensando Dioz cuando decidió el tamaño e incluso la forma de los molepithecuz. Alcanzan alturas de hasta 12 metros y los más bajos nunca miden menos de 8. El pueblo Molo (así se llaman ellos a sí mismos) dispone del pelaje más abundante, largo y envidiado del planeta Mundo. Ni Dioz es tan extremadamente peludo. La proporción de pelos con los Iso (que, para eso están, representan el promedio) es de un millón a uno. Y, además, de metro y medio de longitud mínima. Conviene decir que dioz empleó el material de 24 muñequitos Iso y el pelo de 144 hippies californianos de los años 60 del siglo XX terráqueo para hacer el primer Molo. Y es que todo ese pelo no fué simplemente un puntazo de Dioz: pensaba instalar a los Molo en el glaciártico, y sabía que, o les abrigaba, o se le congelarían sin más. También les dotó, puesto que el clima lo requería, de la capacidad de digerir casi cualquier cosa orgánica (el modelo de estómago lo copió de cierto ex-boxeador de Detroit poseedor hasta el momento del terráqueo record Guinness de ingestión de hamburguesas caducadas del McDolar's™ regadas con grandes barreños de Caca-Culo™ (Negro brevaie gaseoso típico de las zonas de la Tierra con menos neuronas por kilómetro cuadrado).

Cuando Dioz se dió cuenta de lo que había creado, trató de minimizar los daños convirtiendo a los Molo en un pueblo de solitarios. Además, puesto que disponen de abrigo totalmente inmune a cualquier tipo de inclemencia climática, les imprimió en el archivo de instinto una directriz explícita: jamás descansan tranquilos en un lugar cerrado. Así, cuando los Molo se sienten cansados (o, simplemente, anochece) se limitan a sentarse y dormir. Sin más. Por no hacer no

hacen ni fuego, ya que, al estar permanentemente helado y nevado su pelaje, piensan que son de hielo y que el fuego les fundiría.

Si. Estamos en una prehistoria especialmente "pre" y los pueblos aún son capaces de creer firmemente en tamañas atrocidades (Para que te hagas una idea, el nivel medio de raciocinio y sentido común del planeta mundo es tan ínfimo como el que se encuentra en las gradas de cualquier estadio de fútbol terráqueo durante la final de la liga de cualquier soleado país euroafricano de bigotudo presidente). Pero volvamos a los Molo.

De entrada, a simple vista, resultaría fácil pensar que se trata de un pueblo de terribles monstruos de las nieves y el hielo: nada más alejado de la realidad, puesto que tienden a tener un carácter afable y muy tranquilo. El único problema, a la hora de convivir con ellos, es el riesgo siempre presente de ser pisado o chutado sin querer.

Dado su enorme tamaño, los Molo se ven obligados a caminar y correr a cuatro patas. Disponen de una enorme y peluda cola y son incapaces de nadar o trepar. Sus aliados naturales son las Dragomorsas Blancas(Odian a las rojas), los Oserizos Glaciárticos, las Costras gigantes glaciárticas, y los Megallones azules.

El número que precede el nombre de cada arma corresponde al modificador que debe tenerse en el aspecto de referencia para poder usar el arma con eficacia.

El modificador de cada arma se aplica tanto en las tiradas de ataque como en la elaboración o mantenimiento del arma en si por parte del artesano.

Conviene recordar que el daño anunciado para cada arma es solamente la base, que se modificará en función de la situación y de la tirada de ataque.



Los personajes que sigan la senda del Fuego (Guerra) reciben un +1 por cada dos niveles de senda. Los de la senda de la Tierra (Caza) obtienen el mismo +1 pero por cada tres niveles de senda. La senda del aire (Chamanes) obtiene el mismo bonus pero cada 4 niveles de senda y, en lo que se refiere a los artesanos, ninguno en su sano juicio empuña muy a menudo un arma, puesto que no tiene ninguna intención de jugarse un físico imprescindible para elaborar utensilios y armas. No reciben ningún modificador favorable, pero tampoco negativo.

Molepithecuz



Chuscos, Bastos y otras armas

A diferencia de otros mundos, y con la excepción de Río Fluvial, en PUZ las armas no se compran y raramente se obtienen como regalo: Hay que encontrar a alguien que las elabore o, en su defecto, tomarlas prestadas de otros clanes (con o sin su consentimiento).

ARMAS NORMALES

Tipo I:

Piedras y Chuscos

PEL	Tipo	Mod.	Daño
1	China	+3	1 punto
2	Canto	+2	2 puntos
3	Piedra	+1	3 puntos
4	Pedrolo	-2	1 nivel
5	Roca	-4	2 niveles
6	Menhir	-6	6 niveles + ESP

Tipo II:

Palos y Bastos

PEL	Tipo	Mod.	Daño
1	Junco	+4	2 puntos
2	Rama	+2	3 puntos
3	Caña	+3	4 puntos
4	Palo	+3	1 nivel
5	Basto	+2	2 niveles
6	Tronco	-4	4 niveles + ESP



**Tipo III:****Armas Avanzadas**

PEL	Tipo	Mod.	Daño
1	Honda	+1	2 puntos + ESP
2	Jabalina	+3	4 puntos + ESP
3	Lanzador	-1	6 puntos + ESP
4	Boleadora	-2	2 puntos + ESP
5	Cerbatana	-3	3 puntos + ESP
6	Arco	-5	2 niveles + ESP

ARMAS RARAS**Tipo IV:****Armas Yuyu**

PEL	Tipo	Mod.	Daño
1	Látigo de Ortigahiedra	-3	6 puntos + ESP
2	Soplador de Tumbáte	+4	1 punto + ESP
3	Martillo de Alcacharra	-2	2 niveles + ESP
4	Maza de Secuaño	-3	3 niveles + ESP
5	Pinzas de Dido	-6	3 niveles + ESP
6	Gran Costracha	-3	5 niveles + ESP

Tipo V:**Armas Filgut**

PEL	Tipo	Mod.	Daño
1	Pórrigo Reforzado	+4	3 puntos + ESP
2	Maza de Esporas	+3	1 punto + ESP
3	TomaiHops!	-3	1 nivel + ESP
4	Mamb-Chaku	-4	2 niveles + ESP
5	Sablillón	+4	3 niveles + ESP
6	Colmillosable	-4	4 niveles + ESP

ZTipo VI:**Armas "Que no existen"**

PEL	Tipo	Mod.	Daño
1	Boiso	+6	6 puntos + ESP
2	Granada	-6	12 niveles + ESP
3	Ballesta	-4	2 niveles + ESP
4	Táser	+3	3 puntos + ESP
5	Katana	+2	3 niveles + ESP
6	Espada de Luz	¿?	¿? (Tu verás...)

Elige para cada ocasión la columna de efectos que mejor se ajuste al estilo de tu aventura (O inventa otras).

Existen un par de buenas razones para que las secuelas producidas por ataques, enfermedades o accidentes sean aleatorias y raras:

Por un lado, Dioz no sabe de medicina más que lo que ha visto en la tele. Además, como en tantos otros temas del planeta Mundo, los pitecos tienen una comprensión muy precaria de lo que ocurre, y esto se expresa en juego en forma de caos. Como criterio general, todo aquello que sea susceptible de no ser comprendido puede ser dejado al azar. Así, cada vez que el grupo entero se meta en una cueva o pierda de vista el cielo, podrá tirar, al salir, para saber si en ése momento pasa algún sol por el cielo o no.

El tiempo no debería ser medido con demasiada precisión, puesto que los personajes tienen una percepción muy subjetiva de éste.

Además, para la mayoría, la vida es tan breve que no vale la pena malgastarla.

Efectos ESPECIALES de las armas

1	Caspa	Mucho ruido	Trepidante flatulencia
2	Vómito	Presa	Ataque de tos
3	Diarrea	Veneno	Se le saltan las lágrimas
4	Halopecia	Puntería Macabra	Aúlla de dolor
5	Hemorragias	Herida Abierta	Retrocede gimoteando
6	Terribles Picores	Infección	Huye en la peor dirección
7	Sueño Profundo	Deja KO	Se desmaya
8	Asfíxia Tremenda	Presa Asfixiante	Cambia de color
9	Salerosa convulsión	Fractura Grave	Espectacular hinchazón
10	Delirio de Muerte	Herida Mortal	Vé estrellas y pajaritos
11	Vuelo Gallináceo	Empuja lejos	Explota
12	Todo lo anterior	Todo lo anterior	Todo lo anterior

ESPACIO (Unidades PUZ)

1 Puño	12 centímetros
1 Brazo	120 centímetros
1 Salto	12 metros
1 Pedrada	120 metros
1 Trecho	12 kilómetros
1 Ruta	120 kilómetros
1 Muy lejos	A partir de ahí

Con todo lo que se refiere al peso, tampoco es que reine la precisión ni nada, pero de todos modos por lo general se tiene una idea algo más precisa de él.

TIEMPO (Unidades puz)

1 Ya	1 segundo
1 Momento	12 segundos
1 Rato	12 minutos
1 Jornada	12 horas
1 Tiempo	12 días
1 Estación	12 semanas
1 Año	12 meses

Ocurre lo mismo con las distancias.

Por ello, un mapa no tendrá unas dimensiones fijas sinó que representará una Zona de 12 por 12 jornadas de camino para el Clan que lo genere.

PESO (Unidades PUZ)

1 Nada	120 gramos
1 Algo	1200 gramos
1 Peso	12 quilos
1 Fardo	120 quilos
1 Pasón	1200 quilos

Los siguientes modificadores son totalmente genéricos, para que te hagas a la idea de como podrías aplicarlos. Pero tu, evidentemente, a tu rollo.



Modificadores orientativos de dificultad:

-6	Imposible
-5	Chunguísimo
-4	Muy difícil
-3	Difícil
-2	Complicado
-1	Se puede hacer
0	SIN MODIFICADOR (rutina)
+1	Se hará
+2	Sencillo
+3	Fácil
+4	Muy Fácil
+5	Tiradísimo
+6	Está hecho

Notarás que hay un tipo de nabo grandote propio de cada clima. Fueron las primeras Creaciones vegetales de DíoZ y conviene no tenerse las muy en cuenta...

Cada tipo de nabo tiende a tener un efecto contrario a lo que sería deseable en cada clima, pero cuando no hay nada más...

EFFECTOS DE LOS NABOS*

1	Negro	Una intensa sensación de frío
2	Morado	Mareos y desequilibrio motriz
3	Gris	Miopía y distorsiones visuales
4	Pardo	Asquerosas flatulencias
5	Verde	Vértigo y sensación de susto
6	Azul	Densidad, hinchazón, no se flota.

7	Fúcsia	Da una sed intensa e insaciable
8	Amarillo	Tremendo diürético
9	Rojo	Un tonto tembleque y tics varios
10	Raro	Sofocos, calor y taquicardias
11	Blanco	Baile Psicotropical. Y colorines.
12	Naranja	Ingravidez real. Caída hacia arriba.

* Y, por extensión, de lo que quieras.

A continuación, otra lista de efectos, éstos al azar, para cuando no se te ocurra nada más o necesites un golpe de efecto.

Recuerda que el criterio de uso de todas las normas, todas las listas y todas las tablas es el mismo:

La opción más divertida es siempre la correcta. Digan lo que digan el libro y la lógica más elemental.

EFFECTOS AL AZAR

1	Se hincha.
2	Cambia de color
3	Duplica su tamaño
4	Triplifica su tamaño
5	Le crece mucho el pelo
6	Explota
7	Suda miel
8	Se convierte en Cabrello
9	Canta Soul o Blues
10	Se derrite
11	Llora, berrea y patalea
12	Todo lo anterior

Puedes usar los hallazgos en la generación de mapas pero también cuando simplemente te apetezca o lo consideres oportuno.

De manera tan opcional como el resto, puedes aplicar la tirada como modificador a la reacción del clan ante el hallazgo. Así, si se obtiene un 6 en Hallazgos Yuyu, la evidencia de la proximidad de un clan hostil, modificartá con un -6 las reacciones del clan. En el caso de los hallazgos filgut el modificador será positivo.

Vale la pena no abusar de los hallazgos para no quitarles emoción ni convertirlos en rutinarios. De todos modos, por encima de ésta consideración, está el imperativo de estilo PUZ:

En una buena partida pasan cosas tremendas en todo momento y sin ningún tipo de orden.

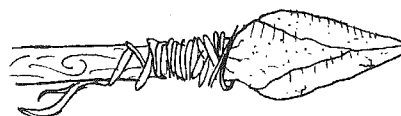
HALLAZGOS YUYU

- 1 El rastro de un depredador
- 2 Carroña siniestra
- 3 Charco de ácido
- 4 Tótems y amuletos Yuyu
- 5 Se oyen tambores de guerra
- 6 Evidencias de un clan hostil
- 7 Lugar tranquilo pero asqueroso
- 8 Verde Peligroso
- 9 Bicho Peligroso
- 10 Altar de sacrificios
- 11 Campamento masacrado
- 12 Cementerio

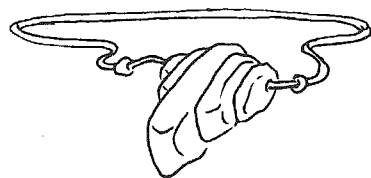
HALLAZGOS FILGUT

- 1 El rastro de una presa
- 2 Frutas apetecibles
- 3 Agua fresca y limpia
- 4 Pinturas Filgut
- 5 Se oyen tambores de fiesta
- 6 Evidencias de un clan amistoso
- 7 Lugar bonito pero bullicioso
- 8 Verde Especial
- 9 Bicho Especial
- 10 Megalito conmemorativo
- 11 Campamento en perfecto estado y vacío
- 12 Despensa

NOTA: Si se tira al azar, resultados impares es Yuyu y pares Filgut.



RITUALES Yuyu & Flout



Rituales de Yuyu

Se supone que lo que viene a continuación es algo así como la magia negra del planeta Mundo. Pero muy negra no es porque en PUZ nadie se toma tan en serio a sí mismo como para poder ser considerado "oscuro" y hacer cosas realmente malvadas.

Por otro lado, procede aclarar que el planeta Mundo no es un lugar especialmente mágico y que, aunque DíoZ se esfuerza mucho en ello, nada sobrenatural ocurre nunca con demasiada precisión. Todos los rituales vienen a ser algo así como una actuación cómica de uno o más chamanes, casi siempre con la caótica colaboración del clan.

El nivel indica directamente cuantos personajes son necesarios para realizar el ritual. Cada ritual cuesta su nivel por 144 (el Número de DíoZ) en puntos de evolución.

El modificador se aplicará a la tirada o tiradas del ritual. Cada oficiante asume una de las tiradas, y si la cosa falla por la acción de alguien... se nota y mucho. Cosa que normalmente conlleva conflictos y hasta peleas.

Por norma general todos los pitecos y pitecas ponen mucho empeño y se ilusionan con la realización de un ritual aunque la cosa también les infunde ciertos temores muy justificados...

Para que un ritual funcione bien de verdad, hay que conseguir que el DíoZ Manager se ría (o como mínimo sonría). Si el ritual en cuestión es de nivel alto (a partir de 7) se recomienda oficiarlo con todo un clan como apoyo. Estos rituales casi siempre acarrearán problemas.

RITUALES YUYU

- 1 Rastreo Negro
- 2 Buscar Bronca
- 3 Imbuir Aura Siniestra
- 4 Convertir en Carroña
- 5 Pogo de Guerra
- 6 Invocar Gran Pestilencia
- 7 Inspirar Miedo
- 8 Llamada a la Guerra
- 9 Historias Terribles
- 10 Combate Maldito
- 11 Sacrificio
- 12 Llamar a la Muerte

Nivel

Tipo

Mod./Tiradas

- | | | |
|---|---------------|-------|
| 1 | Rastreo Negro | +6/x1 |
|---|---------------|-------|

Clímax y oficio:

Probar la "Caquita" del animal rastreado para sentir lo que él siente.

Efecto:

Siempre funciona. Se comprenden al instante el sabor y la textura de la caca en cuestión a la par que la dirección y velocidad del animal o ser objetivo.

Nivel	Tipo	Mod./Tiradas
2	Buscar Bronca	+4/x2

Clímax y oficio:

Gritos amenazantes (tipo ¡Uh-Uh! o ¡Pa-Ga!Pa-Ga!) y gestos intimidatorios.

Efecto:

A veces funciona y consigue molestar lo suficiente para provocar una pelea, pero a veces no, y se hacen buenos (y extraños) amigos. (1d12: Pares funciona, impares no).

Nivel	Tipo	Mod./Tiradas
3	Imbuir Aura Siniestra	+2/x3

Clímax y oficio:

Embadurnar con barro, añadir plumas, huesos y cosas podridas.

Efecto:

Pues sí, en teoría debería funcionar, pero a veces da risa (o pena). (1d12: Pares da miedo, impares da risa o pena).

Nivel	Tipo	Mod./Tiradas
4	Convertir en Carroña	+0/x4

Clímax y oficio:

Mezclar con cosas asquerosas y convertir en mejunge fétido

Efecto:

Siempre funciona. Y se obtiene exactamente eso: carroña. Sus usos dependerán de la imaginación de los oficiantes.

Nivel	Tipo	Mod./Tiradas
5	Pogo de Guerra	-2/x5

Clímax y oficio:

Bailar frenéticamente blandiendo todo tipo de armas, fuego y animales peligrosos.

Efecto:

Lo más normal es que simplemente haya heridos y destrozos varios, pero sirve para perderle el miedo a la sangre y hacer el bestia de modo gratuito. (+1 Yuyu)

Nivel	Tipo	Mod./Tiradas
6	Invocar Gran Pestilencia	-4/x6

Clímax y oficio:

Rellenar un animal con cosas repugnantes y estofarlo hasta que explote.

Efecto:

Un pestazo denso y acre invade una casilla entera del mapa y durará tantas jornadas como oficiantes del ritual. Si se obtiene un doblete, la pestileza permanecerá para siempre en el lugar e invadirá una casilla adicional por jornada.





Nivel	Tipo	Mod./Tiradas
7	Inspira Miedo	-6/x1

Clima y oficio:

Hacer algun tipo de barbaridad sin sentido alguno y harlo peligrosa. Una locura.

Efecto:

Este ritual debería asustar al adversario, pero a veces le dá una magnífica oportunidad. (1d12: Par funciona, impar falla)

Nivel	Tipo	Mod./Tiradas
8	Llamada a la Guerra	+2/x2

Clima y oficio:

Avisar con tambores a los clanes aliados para luchar contra los enemigos.

Efecto:

Los aliados del clan saben perfectamente lo que significan los tambores... pero ello no significa que estén de acuerdo. (1d12: resultados pares, clanes que acuden. Los impares huyen).

Nivel	Tipo	Mod./Tiradas
9	Historias Terribles	+4/x3

Clima y oficio:

Explicar terribles historias de monstruos, catástrofes, muerte y horror.

Efecto:

Fomenta la disciplina de grupo. +3 a las tiradas de Clan.

Nivel	Tipo	Mod./Tiradas
10	Combate Maldito	+6/x4

Clima y oficio:

Consiste en untar las armas con venenos o similares y calentarlas al fuego mientras se profieren siniestras risitas y los oficiantes se frotan las manos con impaciencia.

Efecto:

El de los venenos aplicados más otro al azar (por el fuego aplicado).

Nivel	Tipo	Mod./Tiradas
11	Sacrificio	-3/x1

Clima y oficio:

En éste rito, se sacrificar a un ser vivo (Cosa que fastidia tremendamente a Dios) y encima, normalmente con un método tremendo: se alimenta y alimenta al animal hasta que muere de empacho.

Efecto:

Cae la muerte (en forma de chisporroteo eléctrico) sobre la mitad de los presentes (1d12: Pares viven, impares no).

Nivel	Tipo	Mod./Tiradas
12	Llamar a la Muerte	-6/x12

Clima y oficio:

Lo anterior y más atrocidades en medio de un gran alboroto.

Efecto:

Una casilla entera de mapa (al azar) será convertida en plomo y (con relativa prontitud), sustituida por otra, también al azar en lo que se refiere a clima, terreno, flora y fauna. Normalmente són casillas averiadas...

RITUALES FILGUT

- 1 Rastreo Blanco
- 2 Buscar Buen Rollete
- 3 Ambiente Agradable
- 4 Convertir en Festín
- 5 Danza del Cachondeo
- 6 Invocar Banda Sonora
- 7 Inspirar Deseo
- 8 Llamada a la Juerga
- 9 Anécdotas Cachondas
- 10 Juerga Sagrada
- 11 Ofrenda
- 12 Llamar a la Vida

Rituales Filgut

Nivel	Tipo	Mod./Tiradas
1	Rastreo Blanco	+6/x1

Clímax y oficio:

Consiste en pegar la oreja al suelo y escuchar el trote de la presa.

Efecto:

Siempre funciona. Se conoce la distancia y dirección a las que se alla la presa. Eso si: te puede picar un bichungo (1d12: pares no pica, impares si pica. Daño: 1 punto y tirar dos efectos al azar como consecuencia de la picadura. Deberías ir modificando tus tablas para quitarles lo que ya no tenga gracia o añadirle de vez en cuando nuevas coñas...). Si, PUZ es un juego en el que el bricolage y la improvisación deben estar a la orden del día.

Nivel	Tipo	Mod./Tiradas
2	Buscar Rollete	+4/x2

Clímax y oficio:

Gestos insinuantes y supuestamente atractivos (junto a actos más explícitos)

Efecto:

Siempre funciona. Se atrae siempre a alguien (o algo) a quien se deseaba o no. (1d12: pares funciona, impares se atrae otra Criatura al azar)

Nivel	Tipo	Mod./Tiradas
3	Ambiente Agradable	+2/x3

Clímax y oficio:

Adornar con plumas, conchas, cuentas, flores y demás.

Efecto:

Pues sí, en teoría debería funcionar, pero a veces da risa (o pena). (1d12: Pares es agradable, impares es un susto horterilla).

Nivel	Tipo	Mod./Tiradas
4	Convertir en Festín	+0/x4

Clímax y oficio:

Cortar, adornar, cocinar y demás para preparar una comida... "imaginativa".

Efecto:

Siempre funciona. Y se obtiene exactamente lo que se ha preparado. Otra cosa es que esté tan bueno como parece: (1d12: pares es bueno pero feo, impares es malo pero bonito)



Nivel	Tipo	Mod./Tiradas
5	Ska Chondeo	-2/x5

Clímax y oficio:

Mucha peña bailando con flores y néctares como únicos atuendos en un lugar estrecho y oscuro.

Efecto:

La Verdad es que casi siempre funciona. Aumenta el filgut en 2 y la natalidad se triplica.

Nivel	Tipo	Mod./Tiradas
6	Invocar Banda sonora	-4/x6

Clímax y oficio:

Cantar, tocar música y transmitirla al entorno para que se apunte.

Efecto:

Siempre funciona. Una bonita canción (siempre en el más puro estilo de cada Clan) que convierte, por un momento, la desventura en un musical (24 puntos de evolución para cada participante).

Nivel	Tipo	Mod./Tiradas
7	Inspirar Deseo	-6/x1

Clímax y oficio:

Preparar un lugar agradable lleno de excelentes provisiones, comodidades...

Efecto:

Siempre funciona, pero no siempre para quien lo prepara. (1d12: pares funciona, impares se lo roba alguien o algo) En PUZ todos los seres vivos se pueden enamorar.

Nivel	Tipo	Mod./Tiradas
8	Llamada a la Juerga	+2/x2

Clímax y oficio:

Avisar con tambores a los clanes aliados para montar juntos un buen despiporre.

Efecto:

Los aliados del Clan saben perfectamente lo que significan los tambores... (1d12: Pares acuden trayendo con ellos un montón de provisiones exquisitas, impares vienen de gorroneo por la Cara).

Nivel	Tipo	Mod./Tiradas
9	Anécdotas Cachondas	+4/x3

Clímax y oficio:

Explicar historias divertidas, cachondas y tal...

Efecto:

Fomenta el buen rollo entre el Clan. +3 a las tiradas de Clan.

Nivel	Tipo	Mod./Tiradas
10	Juerga Sagrada	+6/x4

Clímax y oficio:

Untar las "provisiones" con salsas y calentarlas al fuego

Efecto:

El resultado de éste curioso rito varía enormemente en cada caso. Depende de las provisiones. Y de las salsas, claro. Puedes tirar efectos al azar o sacarte cualquier resultado de la manga. Lo único importante es que ocurra algo gordo y cachondo (Tu verás...).



Nivel
11

Tipo
Ofrenda

Mod./Tiradas
-3/X1

Climax y oficio:

Preparar una comida 144 veces más grande de lo normal.

Efecto:

Desencadenará la Vida (en forma de chisporroteo eléctrico) sobre la mitad de los presentes con independencia de su género (1d12: Pares embarazo, impares flatulencia).

Nivel
12

Tipo
Llamar a la Vida

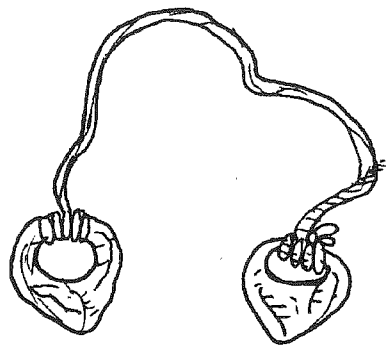
Mod./Tiradas
-6/X12

Climax y oficio:

Todo lo anterior y un desmadre generalizado con todo lo necesario para una juerga de leyenda.

Efecto:

Aparece una casilla totalmente repleta de provisiones y recursos de todo tipo. (1d12: pares todo es ideal para el clan, Impares todo es perfecto para el Clan)



Según el YUYU o FILGUT del personaje...

EFFECTOS DEL YUYU

- 1 Te huelen los pies
- 2 Mal aliento
- 3 Sobacos Fétidos
- 4 Moco de Troll
- 5 Pelo Grasiento
- 6 Flatulencia
- 7 Mala Suerte
- 8 Antipatía del resto
- 9 Manía del resto
- 10 Odio del resto
- 11 Brota una tercera ceja
- 12 Todo lo anterior

EFFECTOS DEL FILGUT

- 1 Te brilla la sonrisa
- 2 Voz cálida y poderosa
- 3 Complexión fuerte
- 4 Nariz graciosa
- 5 Pelo largo, lacio y brillante
- 6 Sentido del ritmo
- 7 Buena Suerte
- 8 Simpatía del resto
- 9 Afecto del resto
- 10 Amor del resto
- 11 Crecen unas bonitas patillas(dos)
- 12 Todo lo anterior



SALUD:

Vida vs. Muerte



La diferencia entre vivir o morir, en PUZ, muy a menudo depende de detalles absurdos o incluso de la suerte en estado puro, aunque la imaginación y el sentido del humor deberían salvar muchas vidas.

En principio, los niveles de vida se recuperan solamente con la intervención de un chamán o por medio de alguna planta curativa. Los puntos, en cambio, se recuperan a razón de tres por jornada de reposo absoluto o uno en situación de calma relativa.

Niveles de Vida

1. BUENA SALUD (Sin Modificador / Estable)

El personaje se encuentra relativamente bien. Psé.

2. RASGUÑOS O MALESTAR (-1 a todo / +1 punto por Jornada)

Rasguños o un ligero malestar sin importancia. Pero ya molesta.

3. MAGULLADURAS O NÁUSEAS (-2 a todo / Estable)

Magulladuras considerables o náuseas que empiezan a preocupar.

4. CONTUSIONES O VÓMITOS (-3 a todo / Estable)

Dolorosas contusiones o vómitos continuados que dan mal rollo.

5. HERIDAS O SÍNT. GRAVES (-4 a todo / -1 punto por Jornada)

Susto gordo. Heridas o síntomas graves. Hay quien llora.

6. INCAPACIDAD GENERAL (-5 a todo / -1 punto por Jornada)

No puede seguir. Le duele todo de mil maneras distintas.

7. HEMORRÁGIAS O FIEBRES (-6 a todo / -1 punto por Jornada)

Está empeorando a marchas forzadas, necesita ayuda urgente.

8. INCONSCIENCIA (No actúa / -1 Nivel por Jornada)

Pues eso. Que se demayó. No se entera. Y empeora...

9. DELIRIO (No actúa / -1 Nivel por Jornada)

Se le va la olla a paecer por los fogones eternos de sus antepasados...

10. COMA (No actúa / -2 Niveles por Jornada)

Y además, puntos suspensivos... (se está muriendo y se nota).

11. AGONIA (No actúa / -3 Niveles por jornada)

Un drama. No hay nada que hacer, salvo desear que dure poco.

12. MUERTE (No actúa / Solo Dios puede hacer algo)

Game Over. Se acabó: Alguien se vá directamente al Zetamundo.

LA FAUNA y los Bichillos

Ya habrás notado que la gran cantidad y variedad de bichos, verdes y geopersonajes no nos permite, por el momento, dedicarles una ficha ilustrada para cada uno. Tampoco hace ni puñetera falta: Al final del apartado verás el modo simplificado y directo de jugar con todos los bichos a tu aire.

Sobra decir que todos estos simpáticos seres son solo ejemplos del tipo de criaturas que habitan el planeta Mundo. Próximamente les daremos más páginas.

GLACIÁRTICO

Morsaurio Blanco: Lagartomorsa de color blanco y con mala leche pero buenos colmillos.

Saltejón: Tejón saltón con la siempre perjudicial tendencia a robar la comida ajena.

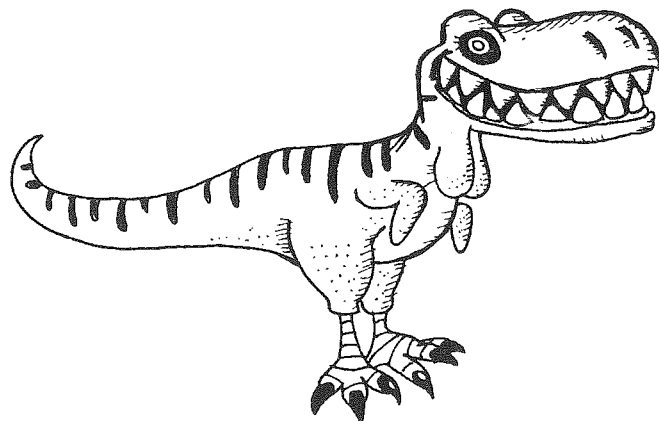
Costra Glaciártica: Ostra de tierra gigante (Hasta 120 m.)

Morsaurio Rojo: Igual que el blanco pero con efecto rojo y rollo vampírico mosquito.

Txoko Txetxino: Un Txoko gigante que ancla un extremo a una roca y pega el otro a su presa.

Rompehielos: Torpedo quelonio (Tortúguido) con adrenalina en lugar de sangre(25 m.)

Oserizo de los Hielos: Todos los pinchos que puedes clavarte y un terrible rugido.



Focanguro Lanudo: Oveja-canguro-foca, otro de los alocados disparates de DioZ.

Gusaurio Blanco: Como un gusano de seda pero de 50 m. y glaciártico.

Serrucho Marino: Tiburón blanco con sierra en la aleta (corta las placas y las vuelca)

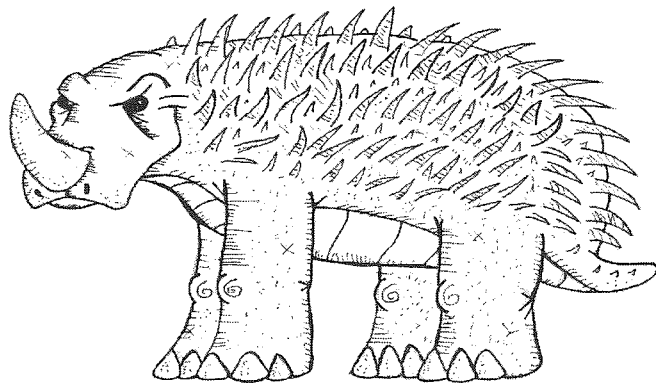
Termusgo: Musgo capaz de sustituir una manta eléctrica. Come carne de morsaurio rojo.

Ballenosaurio Montaña: Moby Dick pero obesa y con una pequeña Jamaica en el lomo.

Fortuga Marina: Tortuga gigante (60 m.) con el Caparazón tipo fortaleza (murete, almenas...).

Medusaco Púrpura: Medusa del tamaño de una furgoneta grande rellena de gelatina de frambuesa y dotada de células laxantes en lugar de urticantes. Coprófaga.





ESCARCHARCO

Moconojo: Idem que Conojo pero con defensa de moco +4
 Mocomocho: Todo lo que la legía piensa de la caspa en un bicho del tamaño de un bus.
 Molesaurio: Cinco patas como las de la torre Eiffel unidas en una enorme barriga. Pisófago.
 Tejón Berrugoso: Pequeño, agresivo e incomedible.
 Mocolobo: Lo peor de la noche. Manadas de 100 a 500 cabezas.
 Oso Bab: Terrible cruce entre oso polar y caracol.
 Mocabrello Necio: Mitad camello, mitad cabra... y con menos neuronas que un ministro medio.
 Mokuuro Llanurador: El toro de Osborne después de 20 años como campeón de sumo.
 Babut: O mamut baboso. +12 a la defensa. Puede recorrer 36 casillas por jornada.
 Gelatina Ocre: El páncreas de Elvis macerado en Txernóbil (Tu verás...).

Barroedor: O Ratón escoba. Su bigote barre. Su nariz aspira (De 100 a 5000)

TUNDRÁSTICO

Escorpiojo: La forma del escorpión, el comportamiento de un piojo y el tamaño de un puño.
 Uro de las Llanuras: Idem que el llanurador pero carnívoro.
 Chacal Lanudo: Chacal enorme con lana tipo oveja (manadas de hasta 100 cabezas).
 Tripledocus: Diplodocus con tres cabezas y muy malas intenciones...
 Jabalince: Jabalí trepador y carnívoro
 Oso Brecoedor: Susto de la Tundra. Si le miras los ojos (Error!) Te conviertes en caspa.
 Boveja: Buey lanudo. Defiende a muerte su mullida y cálida lana.
 Zorro Tundrástico: Audaz y hábil ladrón de comida (de 20 a 60).
 Topo Voraz: Pacífico animal que contruye túneles del tamaño de los del metro.
 Halcón Trario: Siempre vuela en dirección contraria a los mejores lugares. Muy útil.
 Trincherathops: Triceráthops enano (tipo pony salchicha) muy útil como carro blindado. Corre 18 casillas por jornada.

MONTEMONTAÑA

Conojo Montés: Igual que otros conojos, o conejos ocularmente superdotados, pero con la habilidad de arrojar objetos.
 Ratón Cascabel: Ratón ofideo dotado de picadura cromática (Ver efectos por colores).
 Kokoala: Se tira de los árboles contra la cabeza de quién pase para robarle las provisiones.

Murciego Unicornio: Acumula estalactitas en la frente para tirarse en picado contra sus presas y sorberles la sangre.

Ericerdonte: Erizo tamaño cerdo y con cuernos de rinoceronte.

Obusalmon: Su propulsión giratoria le permite alcanzar los 200 km/hora. Muy Peligroso.

Puff Cavernario: Un puf de textura tipo piel de oso que puede alcanzar los 100 m2 y se alimenta de leche.

Arpilla Ykorre: La mejor ladrona de comida del planeta mudo. Una ardilla de guante blanco.

Uro Montés: Esa masa negra que te empuja al acantrilado con la fuerza de un tanque.

Termodáctilo: Ocho patas gigantes de tarántula que alcanzan temperaturas de 60º grados.

Poca: Oca muy escasa. Cada huevo alimenta para siempre a un ser vivo cualquiera.

Insectronco: Insecto tronco del tamaño de un poste de teléfonos y la textura de un roble.

BARROLODO

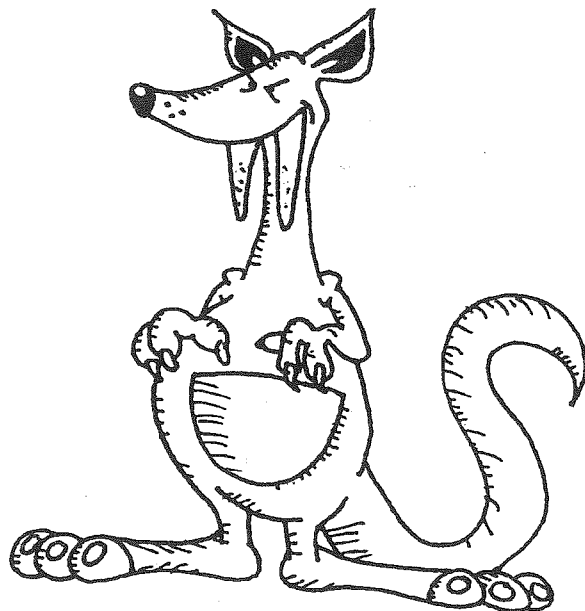
Sanguijón: Aguijón de tres puños con efecto sedante. Muy chungo: te ahogas.

Boca Del Lodo: La boca de Mick Jagger con los dientes de Godzilla y el tamaño de un túnel.

Mantarana: Rana gigante sospechosamente parecida a una mantaraya. Eléctrica.

Alimasco de Charca: Algo asqueroso de unos 12 quilos y membrana clorhídrica.

Hiena DeGas: Sus ventosidades arden espontáneamente. Depilan muy apurado.



Ceposaurio: Como un cepo lobero pero con vida reptiliana y a escala iguanopótamo.

Zap-Pus: Sapo que expulsa pus urticante por sus berrugas.

Pulgalopendra: Sinistra fusión entre pulga y escalopendra. Hasta 1 m. consume 1 nivel por ya.

Apestruz: Avestruz Zombie semifósil y asqueroso. Sus flatulencias incitan a la violencia.

Iguanopótamo: Hipopótamo con tipo de iguana y carnívoro.

Percibe Mirón: Un percebe gigante con un ojo en su extremo superior que lo mira todo.



Sapo Lechero: La mezcla entre un sapo y una vaca... su leche alimenta mucho (x6)

Alce Ymer: Alce con claras tendencias al despiporre.

Fortuga de BarriZal: Fortaleza móvil en forma de tortuga de 120 m. de largo.

Asquerosaurio: La peor pesadilla de Lovecraft. Tamaño trailer.

Gallinosaurio Rex: Enfermiza fusión entre la idea de Tiranosaurio Rex y la de gallina clueca... El más voraz depredador del planeta mundo. Adquiere (suma) el tamaño de sus víctimas al instante.

Dobledocus Esquizoide: Diplodocus con dos cabezas. Una besa y la otra muerde.

Sacodepús Urticante: Como esa teta gigante de Woody Allen, pero expulsando pus urticante.

MAR MARÍTIMO

Conojo Saltón: Parecido a otros conojos pero salta mucho.

Pavartija: Hortera mezcla entre pavo real y lagartija. Un bicho espectacular.

Bolapelo: Se alimenta de líquidos y crece indefinidamente.

Colontrina: Golondrina cuyo colon trina en primavera. Animal sumamente filgut.

Corneta Chillona: Pájaro Yuyu. Se supone que sus gritos anuncian un accidente.

Jabatillo Muerdepíes: Tres quilillos de jabatillo tobillófago. En grupos de 2d12.

Calamar Tillo: Simplemente coge piedras con sus tentáculos gigantes para pegar mejor.

Lobo Mascador: Usa una boca varias tallas mayor que él y con dientes de tiburón.

Castor Tazo: Este castor del tamaño de un minibús disfruta tirando gente al agua.

Búho Pitequero: Sinistra criatura gigantesca que come pitecos...

Orugarto Blanco: Como un gusano de seda disfrazado de iguana. Grandote.

Orugarto Amarillo: Idem que el blanco pero enorme y peludo.

Berberrido: Berberecho terrestre del tamaño de un puño y chillón.

Cabrello Vago: Cabra camello sin ninguna simpatía por el esfuerzo.

Ratrueno de Bosque: Ratoncillo que ruge como un león y hace de cuerno si se le sopla por detrás.

Tortong de Tierra: Tortuga saltona que come Conojos y Ratruenos.

Calamar Mota: Igual que el calamar Tillo pero casi siempre duerme y es más pequeño.

Megallón: Mejillón de hasta 120 metros de largo.

Mofiesta: Mofeta cuyas flatulencias le ponen voz de pitufo a quien las respira.

Patodocus: Réptil con forma de pato gigante y con una estúpida afición a los sustos.

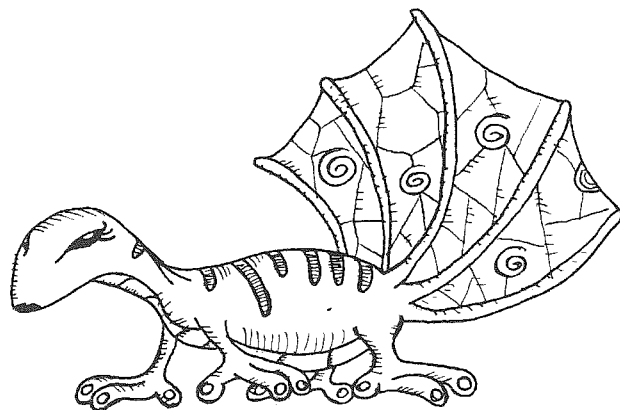
Culebrilla Trazadora: Deja un rastro fosforito. Se pega cual rémora parásita.

RÍO FLUVIAL

Komodón Apático: Como un dragón de Komodo obeso y sin muchas ganas de moverse.

Anguilastr Astilloso: Anguila astillosa que se pega a las embarcaciones o animales marinos o fluviales.

Gigallón Amarillo: Como el megallón pero más grande (unos 500 m).



Cangrejo Dido: ENorme cangrejo con pinzas terribles y afiladas.

Troncodrilo: Cocodrilo cilíndrico aficionado a la maniobra de arrollar.

Pulpopótamo: Hipopótamo con 12 patas de pulpo.

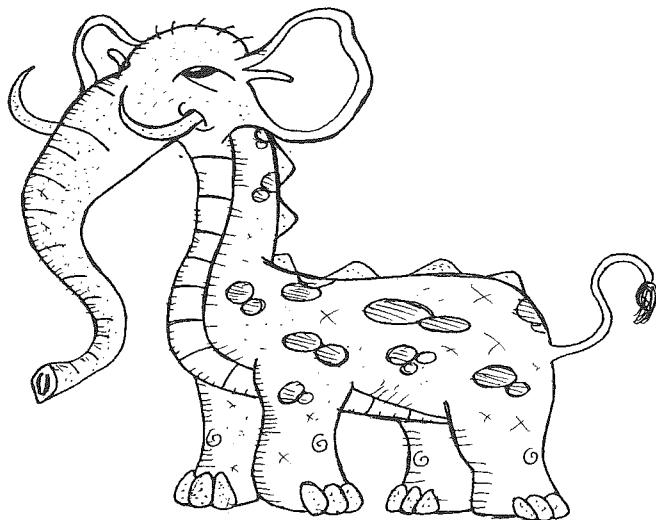
Corresaurio: Lagartijo muy veloz. Alimenta muchísimo y "te da alas"

Cabrello Terco: Como los anteriores pero con ramalazos de mula. Nunca ceden.

León Salchicha: Exactamente eso. No es muy buen cazador. Pero es simpático.

Cerdosaurio: Puerco verde y aún más guarro que los normales. Come carroña.

Enturbión: Esturión con tinta de calamar imborrable.



Escarabrujo: Escarabajo con dibujos raros en el caparazón. Inofensivo. Da Yuyu. O Filgut. Depende.

Cobra Dora: UNA cobra muy grande y siempre sobornable con buena comida. Escupe y muerde. Efecto somnífero del veneno.

DUNARENA

Bui-Tres: Buitre Tricéfalo que come carroña o provisiones ajenas. Espejosaurio: Gran lagarto plano y reluciente que refleja imágenes y las proyecta al azar.

Chacalvo: Chacal calvo siempre ambriento que forma grandes manadas.

Almejosaurio: Como una gran almeja con dientes en la concha y mal aliento.

Sabluro Pardo: Canguro dientes de sable. Muy listos. Y también muy cabrones.

Gusaurio Martillo: Gusano arrollador de cabeza blindada.

Pata-Pata: De una a cuatro patas tipo elefante sin cuerpo. Comer pisando.

Cabrello Esponja: Como los demás pero con tres chepas y se bebe siempre todos los líquidos.

Lagarto Chorro: Escupe chorros de ácido.

Pelicanodonte: Pelicano gigante que come oasis. Aunque a veces los tira.

Aspirosaurio: Como un aspirador industrial bajo la arena...

TIERRAPIEDRA

Emú Cantor: Emú bicéfalo que canta a dos voces. Aprende canciones si se le enseña.

Ave Klakán: Como un tucán pero aficionado a aplaudir con el pico si oye buena música. Ave Filgut.

Cabrello Coro: Muge de un modo desafinado pero poderoso.

Conojo Mirón: Su curiosidad es su principal característica. Incómodos en ciertas situaciones...

Gallinosaurio Rex: Tiranosaurio Rex que solo tiene de gallina parte del aspecto... pero no es covarde.

Girafante: Elefante Jiráfido. Sus Barritos se oyen a varias jornadas.

Gigavante de Charca: Como el cangrejo Dido o Susto de Mar. Pero de Charca.

Sabluro Gris: Igual que el sabluro pardo pero más grande, más fuerte y más listo.

Guisonte: Bisonte obeso pero muy veloz. Grandes manadas compactas.

Gacela Ga Ga: O gacela García. Animal común y bastante estúpido. Alimentan poco.

Fortuga de Tierra: Gran tortuga gigante de tierra con Caparazón tipo Fortaleza... o escenario.

Xilosaurio: Saurio dotado de una cresta xilofónica. Animal sagrado para los gorilidoz.

Ratófono: Lo más parecido a un micrófono. Funciona al revés que el Ratrueno...

Focosaurio Cromático: Saurio que emite luz tóxica de colores (tirar efectos al azar).

Gigalmeja Fiestera: Enorme almeja que flota por los mares destilando un licor que sume a quien lo toman en una fiesta de la que nunca se marcharán.

SELVA JUNGLA

Cacachunga: Sus excrementos son muy ácidos.

Panteratón: Pantera negra tamaño ratón. Grupos de varios miles.

Koalopótamo: Obesa y dormilona fusión entre Koala e hipopótamo.

Rana de Cerbatana: Dispara dardos envenenados por su lengua.

Zampaleón: León con un directo parentesco camaleónico.

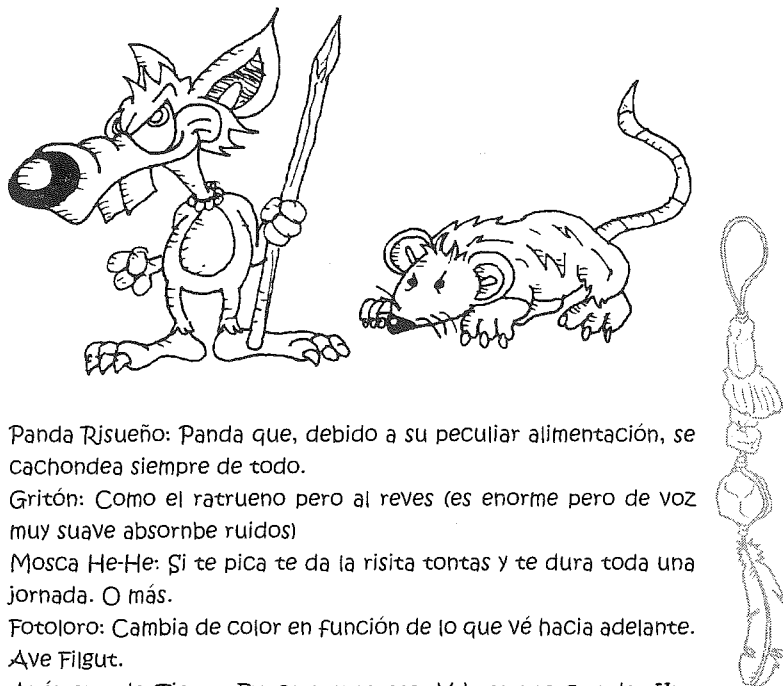
Bichungo Negro: Bicho pequeño que pica con dos agujones a la vez con venenos distintos.

Pulpiraña: Pulpo con una boca en el extremo de cada pata.

Mosquitosaurio: Mosquito del tamaño de un buey. Su picadura deja seco a un oso gordo.

Pitón Tolaba: Pitón a la que resulta muy fácil liar para que se hasga un nudo ella misma.

Oso Pérez: Oso perezoso que se enfada mucho si le despiertan. Tiene una gran habilidad lanzando cosas.



Panda Risueño: Panda que, debido a su peculiar alimentación, se cachondea siempre de todo.

Gritón: Como el ratrueno pero al revés (es enorme pero de voz muy suave absorbe ruidos)

Mosca He-He: Si te pica te da la risita tontas y te dura toda una jornada. O más.

Fotoloro: Cambia de color en función de lo que ve hacia adelante. Ave Filgut.

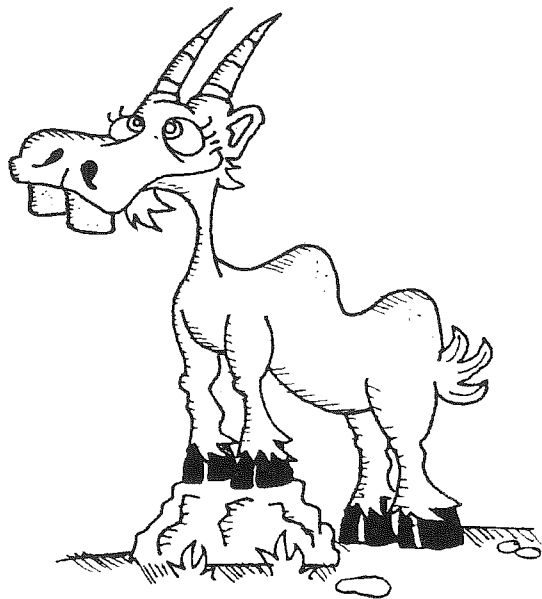
Anémona de Tierra: Exactamente eso. Y bastante grande. Una pesadilla.

Heliomedusa: Medusa que vuela segregando helio en su interior.

FUEGOLAVA

Costra: Como las ostras, pero de tierra y gigantes.

Langostazo Gris: Como una Langosta pero con Cuatro pinzas y muy mala leche. Gigante.



Gigallón Rojo: Como el amarillo pero pero con dos lenguas.
 Rinocerizo: Rinoceronte con púas de erizo tamaño jabalina.
 Percebado Pymor: Como un percebe con una batidora americana dentro. Pero sin el como.
 Maraña Roja: Araña de 144 patas. La pobre se hace siempre un lío. Se desplaza rodando. Y pica. Grandes telarañas.
 CaCadriilo Hexápodo: Cocodrilo sucio y asqueroso de seis patas y con muchos dientes.
 Tortigre: Tigre con caparazón de tortuga. Vegetariano.
 Boa Roja: Inmune al fuego. Asa sus presas hantes de comérselas.

Salamandragón: Salamandra gigante cuya piel es resistente al fuego.
 Zombifante: Elefante que sigue buscando el cementerio de sus antepasados después de muerto.

Morsaurio Ígneo: Morsa con patas delanteras y cola. 4 colmillos.

CIMAPICO

Lagarto Mirón: Como el conojo mirón pero en lagartijo.

Cabrello Loco: Como los anteriores pero con la molesta afición a embestir y ciertas manías...

Cóndor Descalabrador: Coje sus presas y las despeña.

Risabandija: Lagartija rosa que se rie de todo y de todos de un modo muy ofensivo. Es explosiva.

Grancostra Gigante: Como la costra, pero muchísimo más grande y muy inoportuna al moverse...

Oso Pitequero: Come pitecos como si fueran hormigas.

Tiguro: O tigre canguro saltón. Gran depredador.

Orugodriilo Arrollador: Oruga con seis patas que se comporta como un ariete.

Pumeja: O puma lanudo. El tema de la lana está muy crudo con bichos como este.

Conojo Yoído: Igual que los anteriores pero con un gran oído también.

Heliodmedusa: Como las anteriores pero más grandes y con propulsión de llama.

Heterodáctilo: El reptil más raro del planeta mundo. Hipnotiza con la mirada y te convence de que eres un condor...

Psicobélula: Ser extraño que aparece cuando alguien tiene una idea muy alocada y le ayuda... o algo.

Oruga Emplumada: El sumo animal Filgut. Se supone que vigila la puerta del Zetamundo.

LA FLORA y los Verdes

Los verdes del planeta Mundo estan decididos a sobrevivir, evolucionar y sumarse (Dioz no sabe multiplicar) al precio que sea. Por ello no es nada raro encontrar plantas pitecófagas, plantas que se mueven y singulares habilidades de vegetales aparentemente tan anodinos como el musgo o las setas. Estas últimas se llaman setabums en el planeta Mundo porque preparan enormes rizomas vacíos a la espera de lluvia (o agua en gran cantidad) y estallan al crecer de golpe. Parecen peligrosos, y las primeras veces asustan, pero al final todas las pitecas y pitecos (ellos menos) se acaban acostumbrando.

Los nabos representan una buena parte de los efectos añadidos de las plantas, aunque también existen todo tipo de venenos, drogas y sustancias inclasificables más allá de su condición vegetal.

GLACIÁRTICO

Nabo negro: Estos nabos del tamaño de grandes calabazas tienen un sabor amargo y dan frío.

Musgotafría: Musgo que desprende un poderoso anticongelante que, gracias a sus propiedades, mantiene el agua líquida muchos grados por debajo de cero.

Algas Carnívoras: Primero atrapan a su presa y después esperan que se ahogue. Después se la comen.

Edel digitalis: Veneno mortal. Casi idéntica a la Edel Guays.

Musgo veloz: Como un felpudo que corre de un lado a otro en busca de buena tierra.

Guegrelo negro: Col gigante de duras hojas. Ideal para hacer cabañas.

Edel guays: Como la Edel Digitalis pero con efecto curativo (total).

Secuoyadendron petrea: Secuoya gigante semifósil y congelada. Crece en el hielo.



ESCARCHARCO

Nabo morado: Estos pequeños nabos producen sensación de mareo y desequilibrio.

Acelga gris: No saben a nada pero alimentan algo. Producen miopía pasajera.

Musgoespino: Como el musgo normal pero con pinchos de medio palmo.

Junko punko: Junco duro y agresivo que dispara sus pinchos como jabalinas.

Algardiente: Cuando toca sangre se calienta para cocerla.

Helechof: Helechos negros y pegajosos que te atrapan y te digieren.

Floricol parda: Un alimento muy sano que sabe fatal y es asquerosa.

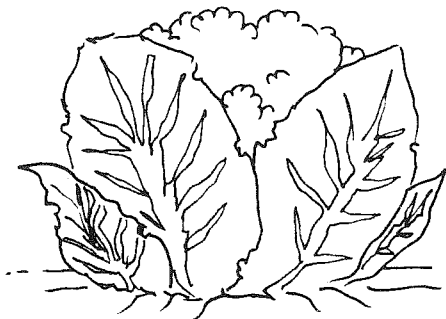
Hino jöri: Pica tanto que sirve de anestésico.

Gengibrécol: Desinfecta y da sabor. Mezcla de gengibre y brécol.

Hapua: Habas que apestan y producen terribles flatulencias.

Aicacharra: Aicachofa grandota que se endurece mucho al fuego. Sirve de arma.

Guegrelo pardo: Sus hojas son muy pergajosas y se endurecen con el calor.



TUNDRÁSTICO

Pino negro: Pino normal de color negro oscuro y forma siniestra.

Almendrástico: Almendro que se defiende disparando sus frutos.

Nabo gris: Sabe algo dulce, produce miopía y distorsiones visuales.

Setabum: Explotan al nacer y se secan casi al instante. Es una reacción encadenada.

Amargarita: Margarita muy amarga de duros pétalos capaces de girar como una sierra. Alimenta mucho.

Musgoso: Musgo carnívoro.

Pimienta azul: En pequeñas dosis cura. A grandes dosis mata.

Estepone: Pequeña estepa verduzca que causa buen humor en quienes la consumen.

Espino curvo: Sus pinchos son como anzuelos. Ideal para trampas.

Cedrástico pétreo: Cedro gigante semifósil.

Mandra gore: Lo que le hace al cerebro solo ella lo sabe.

MONTEMONTAÑA

Nabo verde: Este nabo ácido produce vértigo y sensación de susto.

Arándano: Se puede hacer pacharán con sus frutos.

Roble peleón: Produce chupones tipo as de bastos que ata la hiedra. Acercarse a él es buscarse una tunda de porrazos.

Ortigahiedra: Ortiga trepadora usable como látigo.

Róbano: Rábanos tan buenos y alimenticios que inspiran el arte de robar...

Setabum mínima: Pequeñas setitas explosivas. A veces resultan molestas.

Rovellón cromático: Su color y su efecto varían al azar.

Fresanas: Fresas del tamaño y sabor de manzanas.
Secuano: Descomunal cruce entre secuoya y castaño. Ideal para hacer armas.
Champimientes: Champiñones que producen una drástica compulsión por mentir.
Megabaza verde: Enorme, deliciosa y muy codiciada.
Muérdago: Este muérdago curativo ha desarrollado montones de boquitas para defenderse.
Porriguera agresiva: Sus largos higos llegan al suelo y se extienden a varios metros del árbol. Son usados como porrras. Por el árbol.
Hachopo: Chopo ideal para hacer mangos de armas.

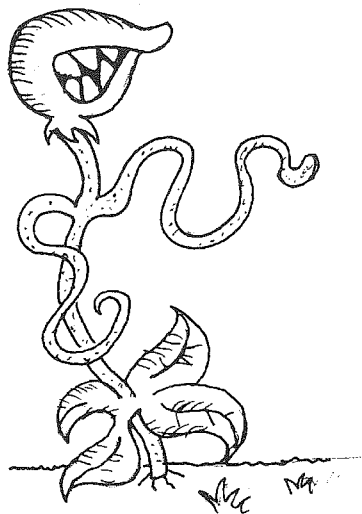
BARROLODO

Champodridos: Algo así como un champiñón zombie. Quien los come se vuelve asesino.
Nabos pardos: Este pestilente nabo produce abundantes y terribles flatulencias.
Algajos o ajos de mar: Idénticos a los ajos normales, pero submarinos.
Lechunga: Lechuga muy laxante.
Berenporra: Berenjena transformable en porra.
Narcoliflops: Sus vapores producen alucinaciones.
Tumbate negro: Sus semillas producen parálisis.
Hiedralga: Alga que trepa a los árboles y arraiga en ellos.
Alcacharra: Alcachofa grandota que se endurece mucho al fuego. Sirve de arma.
Manglético: O mangle fétido. Pudre el agua, la tierra y los alimentos.
Cascaño: Castaño que se defiende.
Ficus elástica: Como si fuera un poste lleno de trampolines.
Sustobaza negra: Toma formas y colores siniestros que brillan en la oscuridad.

Cebollorona: Es depresiva a fondo. Su simple olor produce dramas tremendos.

MAR MARITIMO

Nabo azul: El consumo de este nabo produce hinchazón, extrema densidad e incapacidad para flotar.
Cebadora: Cebada que produce (a la larga) cierto aumento de tamaño.
Gran trigo: Alimenta muchísimo.
Zarzano: O manzano zarza.
Aréngano dialéctico: Hierba que da una tremenda verborrea a quien la come.



Pino apiñón: Dispara piñas que a su vez disparan piñones.

Ortiga roja: Su picadura mata. Es gigante.

Palmapiña carnívora: Palmera con tronco tipo anana.

Higo chungo: Como los higos chumbos pero cada higo resta un nivel de salud por pinchos.

Tapapaya: Papaya con el interior parecido al jamón serrano. Da mucho sueño.

Olivo gris: Como el olivo normal pero semifósil. Su aceite sirve para conservar.

Parra'n'da: El zumo de su fruto reposado al sol se parece a los mejores vinos dulces.

Sanahoriaz: Mejoran la percepción (a la larga) y cicatrizan heridas (2 puntos)

Buscasoles: Como un girasol pero gigante e histérico.

Pino flechero: Con sus agujas se pueden hacer buenas flechas.

Gigsanteadora: Planta del gigsante o guisante gigante.

RIO FLUVIAL

Nabo fucsia: Produce una sed intensa e insaciable. Es empalagosa-mente dulce.

Arroz atroz: Cada grano es como un puño.

Alga blanca: No sabe a nada pero alimenta. Y es afrodisíaca.

Pepinodedo agriduice: Pepinillos que se buscan la vida por su cuenta moviéndose como gusanos o dedos.

Pitapulta: Su flor tira las semillas a muchas jornadas de distancia.

Setabum histérica: Cuando estalla una Setabum, estallan miles a la vez. Generan el Caos.

Pinchera vampírica: Zarza espinosa que sorbe la sangre y de ella se alimenta. Sin raíces.

Bromurolacea splendens: Anula cualquier deseo o apetencia del tipo que sea.

Yerba sierpe: Cada brizna dispone de su propia boquita. Terrible.

Maiz arbóreo: Exactamente eso. Sus palomitas son espectaculares.

Papringo malva: Planta del papiro impregnada directamente en tinta. Fué una chapuzilla de Dioz.

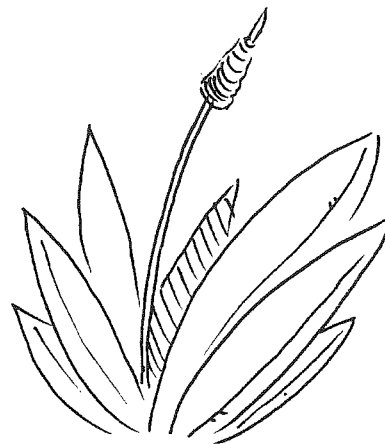
Acacia bonsai: Como una acacia africana pero de palmo y medio de altura.

Lirio D: Su aroma produce delirios muy pop y psicodélicos.

Cardamono: Su consumo reduce todos los aspectos a la mitad durante un buen rato.

Megabazas doradas: Como las otras pero no son comestibles. Brillan.

Nenúfar gigante: Exactamente erso. Puede servir de embarcación.



DUNARENA

Nabobab Amarillo: Nabo que alcanza el tamaño de un baobab y que como éstos, queda vacío por dentro. Su pulpa es diurética.

Setabum Pirotécnica: Sus esporas son pólvora de pirotecnia. Impresionantes.

Alga Don: Algodón submarino.

Carnizarza: Zarza que se comporta como una sierra del caos.

Cepillo: Planta herbácea barrecuevas.

Setabum Pétreo: Al secarse se convierte en algo de la dureza de la piedra.

Pinchacielos: Cactus copiado de varios spaguetti westerns que alcanza alturas desmedidas.

Palmera Dactilera: Los dátiles son como dedos. Cada cual, cuando esta maduro, busca su lugar en el mundo.

Papas Lilas: Gigantes y muy alimenticias. Solución para clanes hambrientos.

Aguabaza: Megabaza larga que acumula agua en su interior.

Draco Rojo: Árbol cuya sabia y corteza tiñen de rojo permanentemente.

Yerba No-Aquí: Hierba que se esconde proyectando una imagen lejana de sí misma a otro sitio y desapareciendo.

TIERRAPIEDRA

Garbanzos: Cuando están maduros, se cuecen por combustión espontánea.

Nabo Rojo: Su consumo produce tembleque, ansiedad y tics varios.

Caña Agripicante: A los gorilidos les encanta, pero produce pereza y falta de miedo.

Banana de Sojamiel: Cada banana es alimento de 12 jornadas, pero

hay que pasarlas durmiendo para digerir.

Higo Chungo: Como los higos chumbos pero cada higo resta un nivel de salud por pinchos.

Tragabaza: Calabaza gigante carnívora. Sus frutos comen por osmosis (absorbiendo a su interior).

Algarradora: Alga empeñada en desgarrar cuanto pase por su zona. Muy territorial.

Pitam-Tam: Pita que se parte al madurar la flor y palpita como un ptam-tam cuando le da el sol.

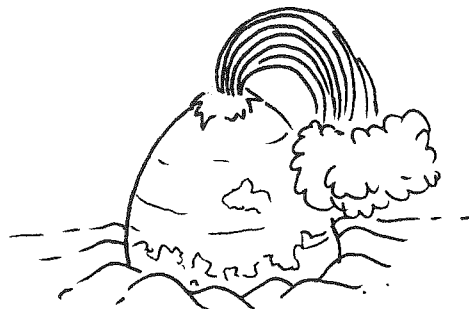
Despistacho: Comer este caprichoso fruto produce una seria y grave desorientación.

Mambú: Bambú que se parte por tramos espontáneamente y se queda colgando, agitado musicalmente por el viento.

Juncolorines: Juncos de colores brillantes.

Granbú: Bamvbú verdaderamente gigantesco.

Lentejuelas: Lentejas de colores brillantes que producen destellos tornasolados.



Cafretal: Parecido al café, pero además de despertar, da ganas de hacer el café.

Caña Moho: Da un pelín de sueño, buen rollo y risitas tontas.

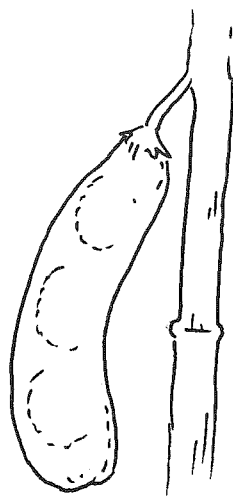
SELVA JUNGLA

Mangle Veloz: Mangle nómada.

Árbol del Hierro: Árbol raro, duro y afilado.

Nabo Blanco: Produce sensaciones y deseos Psicotrópicos. Todo se vé de colorines y con banda sonora horterilla.

Ficus Titánica: Como el ficus elástica pero capaz de hacer saltar un jirafante.



Campanilla Bocaroja: Planta carnívora que sorbe a sus víctimas.

Toxídeas: Miles de variedades de orquídeas venenosas.

Anana Enana: Piña americana pequeña. Ideal para secarla y hacer maracas.

Liana Liante: Liana con varios genes de boa constrictor.

Banana Macedónica: su sabor, color, textura y efectos varían al azar.

Mangoteante: Mango que gotea. Su jugo es extremadamente pegajoso.

Liana Musgosa: Ideal para hamacas, tumbonas y columpios. Equivale a lo que fué la moqueta en los años setenta terrícolas.

Sandía Verde: Como la otra pero gigante y translúcida. La planta es arbórea.

Megabaza de Agua: Como la Aguabaza, pero más grande. Su aghua sabe a rayos.

FUEGOLAVA

Nabo Iridiscente: Brilla en la oscuridad. Su consumo produce sofocos, calor y ansiedad.

Orquídea Flamígera: Sus pétalos son llamas de gas.

Perón: Peral gigante.

Krums Krujiente: Algo como de Kellogso's pero con vida e iniciativa propias.

Ortigahiedra: Ortiga trepadora. Útil como látigo.

Champibum Enana: Estas setas semi minerales en lugar de madurar, entran en erupción.

Caña Moho: Da un pelín de sueño, buen rollo y risitas tontas.

Tulipán Escupidor: Escupe una mucosidad pegajosa que después sorbe para atraer a su presa.

Tabasco: Como el tabasco pero verdaderamente picante. El interior de estos pimientos es directamente líquido.

Helechof: Helechos negros y pegajosos. Un verdadero problema si se tiene prisa.

Tumbate Negro: Sus semillas son somníferas muy poderosas.

CIMAPICO

Nabo Naranja: Su consumo causa ingravidez real y caída hacia arriba.

Cafretal: Pues eso, como los anteriores, pero produce ganas de saltar al vacío.

Masamusgo: Musgo gigante rebientacuevas.

Lágrima de Montaña: Quien la huela confundirá los conceptos de arriba y abajo.

Amanita Cromática: Su efecto es siempre único y sorprendente. Casi siempre trágico.

Vayaguasa: Planta exótica de la que poco o nada se sabe...

Arroz Extralargo: Cada grano tiene el grosor de una salchicha y mide medio metro.

Brillolíquen: Líquen que brilla en la oscuridad.

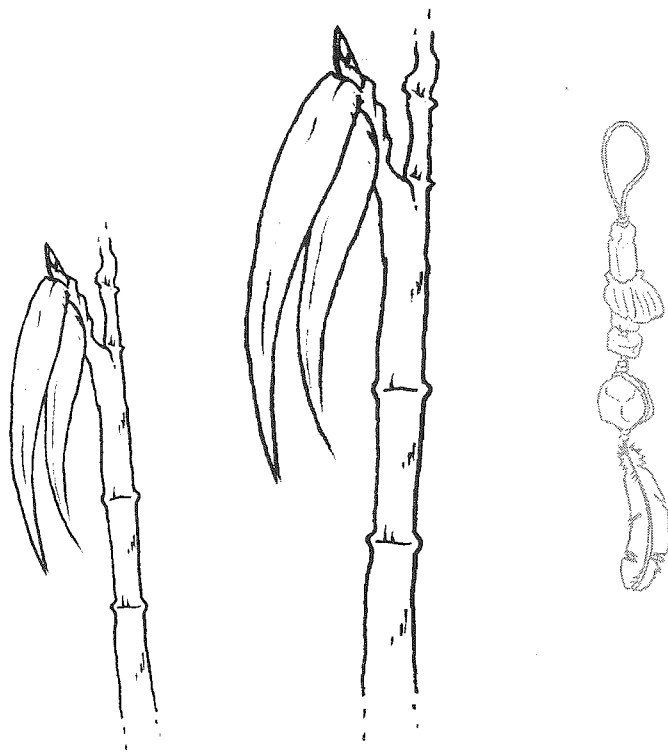
Trebol de 12 hojas: Trae un +6 de bonificación a una tirada.

Yerba Mata: Veneno laxante que mata por diarrea.

Ají Zi: Este poderoso picante causa la caída de los dientes y muelas. Pero está muy sabroso y potencia la memoria.

Maizaco: Como el maíz arbóreo pero crece al fondo de cuevas.

Secuoya Dentro: Secuoya gigante que crece hacia el interior de las tierra.



Nota: No tomes plantas raras imitando el juego... Puede ser peligroso.



EL TERRENO (...y los "Geos")

El terreno del planetamundo es caótico, accidentado y, muy a menudo, carente de ningún tipo de sentido del ridículo.

La Variedad de fenómenos y accidentes geográficos a los que nos referimos amistosamente como "Geos" nos fuerza a agilizar y sintetizar las reglas que servirán para usarlos en juego.

Como criterio general, conviene concretar que un metro de caída produce un daño básico de un punto de vida (Agravado por el tipo de suelo).

El vapor caliente inflinge de 1 a 3 niveles.

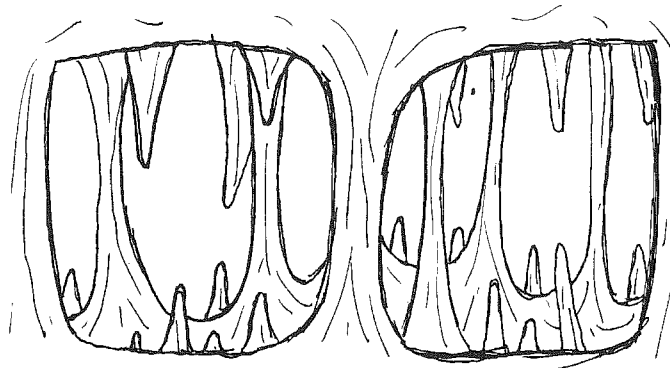
Los daños producidos por lava o fuego (1 a 12 niveles) muy bestia ya no son recuperables de modo normal. La pérdida de niveles se refleja también en una bajada equivalente en el aspecto Salud.

Los daños por hielo (1 a 6 niveles) producen a menudo raros efectos secundarios...

Por lo general, hay que superar de 1 a 6 tiradas de Maña + Instinto (dificultad según el caso) para liberarse de barrizales y arenas movedizas.

Todos los senderos llevan a algún lugar (tirar al azar).

Todas las Cuevas están siempre habirtadas (tirar) excepto cuando se especifique inicialmente lo contrario por alguna razón.



Sistema 2D12 para PUZ

Lo primero que deberías saber si quieres jugar usando el sistema 2D12 es que, como su nombre indica, consiste en un modo de representación del azar basado en la utilización de dos dados de doce caras cada uno (¡Sí, en las tiendas de material lúdico, freak y subcultural encontrarás muchos otros tipos de dados, pero tú ni caso: son para gente a la que le gusta jugar a juegos "serios", "realistas" y "completos").

Para mayor claridad y dinamismo, lo ideal sería que los dados fueran claramente distinguibles. Al diseñar el juego (y probarlo en condiciones de laboratorio, con ratones blancos como jugadores) se usaron solo dados rojos y dados negros, pero esto lo dejamos a la elección de quien proceda. Lo importante es que uno (en nuestro caso el rojo) representa la calidad en el sentido más amplio del término y se expresa siempre en sentido horizontal en las tablas. Ante cualquier duda, en todos los casos es el dado que se lance primero. El otro dado (para nosotros el negro) representa la cantidad, también en su más extenso sentido. Lógicamente, le corresponde el sentido vertical de las tablas y la segunda tirada si hay dudas.

El tipo básico de tirada del sistema 2D12 consiste precisamente en eso: en tirar dos dados de 12 caras a la vez. Pero no se sumarán, si no que definirán las coordenadas en una tabla de 12x12 casillas (¡hasta 144 resultados posibles!). Bueno ¿y esto que sentido tiene? puedes preguntarte ahora. Pero no te apures que, por la cuenta que nos trae, ya nos encargaremos de responder de sobras a ésta, y a muchas otras preguntas que puedan ir surgiendo.

De entrada, el hecho de que las tablas contengan tantos resultados, permite que sean pocas y que se puedan tener todas a la vez a mano (mejor dicho, a ojo). Además, como los conceptos cruzados de calidad y cantidad son aplicables a absolutamente a todo, se puede incluso prescindir de todas las tablas menos una: La Tabla General de Resultados 2D12.

Bueno, a partir de aquí, como te atrevas a pensar que PUZ es complicado, te plantamos en un huerto junto a los rábanos y las patatas.

A continuación, vamos a enumerar los pasos que deberás seguir desde el momento que caiga este libro en tus manos hasta que empieces a jugar:

a) Lee este libro (venga, que lo hemos escrito con mucho cariño especialmente para tí...) en un lugar cómodo, agradable, a poder ser con buena música, algo de beber y algo para picar, sin ninguna tele encendida por los alrededores... Hay otras sugerencias, relacionadas con ciertos vegetales muy simpáticos, pero aún son ilegales.

b) Haz unas cuantas fotocopias de las páginas finales del libro (vienen incluso con el permiso correspondiente porque en los oscuros tiempos de caza y captura de la piratería que corren, nunca se sabe).

c) Encuentra un número de personas de dos a cuantas quepan cómodamente sentadas en la mesa más grande de la que se pueda disponer y trata de convencerles de que se compren PUZ. Estaría bien un rollo tipo reuniones de TupperWare o algo así (es baratito, no? Nosotros somos gente sencilla, pero también tenemos que comer, de vez en cuando...). Si no se deciden, mala suerte. Intentalo de nuevo con otra gente o presiona a los primeros para que al menos le echen un ojo (o dos) al juego.

d) Al llegar a este punto, lo ideal sería quedar en algún lugar parecido al mencionado en el punto "a)" con todas las personas a las que hayas convencido y charlar alegremente sobre el tipo de clan, de personajes y de situaciones que os apetecería jugar. El principal objetivo de éste paso es establecer el tipo de cachondeo que más puede divertir a todo el grupo.

e) Ahora, lo ideal sería "generar un mapa" (Consultad el apartado que lleva el mismo título para hacerlo o, bueno, en su defecto... ¡a improvisar!).

f) A continuación, tocaría "fundar un clan" (Consultad igualmente el apartado que lleva el mismo título o... ¡a inventar!).

g) Por último, procede "generar personajes" (Lo dicho).

h) El paso previo a empezar a jugar lo hemos llamado "Pacto



Argumental". Se trata de algo muy parecido al punto "di" pero en éste caso de manera mucho más específica, y dirigida sobretodo a dar pistas al Sumo Yuyu (o Dìoz Manager) sobre el contenido y la manera de lo que tendrá que arbitrar a continuación.

i) Bien, el cachondeo cavernícola está servido... ¡A jugar!

Para hacerlo más fácil (recuerda lo dicho sobre el huerto...) PUZ dispone de tres niveles de juego, según su complejidad y amplitud de detalles. Existe, evidentemente, un cuarto nivel: el que marqueis tu grupo y tu.

Todas las reglas del juego, tablas y demás, son plenamente opcionales y calculadamente prescindibles. No te estreses si no entiendes algo o simplemente no consigues recordarlo: En PUZ, las decisiones y criterios del Dìoz Manager representan la voluntad (escasa y variable), la desidia y los errores de una divinidad prehistórica, adolescente y garrullilla. Uno de los peores alumnos de un parvulario público (y suburbial) para Dioses con graves dificultades de comprensión y otros problemas peores. Este echo, debería blindar por completo las decisiones del DM y el diseño del juego. En caso de no ser así... bueno, un calceñín sudado lleno de dados tiende a ser bastante persuasivo.

Bueno, pasemos ahora a la ficha de Piteco Jugable.

En cualquier juego de rol, la ficha viene a ser algo así como la suma del historial clínico, el expediente académico y la declaración de renta de un personaje. En PUZ, la cosa no va tan lejos porque aún no existen clínicas, academias ni impuestos. Así que el tema queda solamente en lo que el propio personaje espera de sí mismo cruzado con lo que los demás sospechan de él. Y algunos rumores alarmantes.

La ficha se define básicamente por 12 parejas de números que corresponden a los 12 aspectos principales de cada personaje. Estos aspectos se dividen en tres grupos de cuatro aspectos cada uno según le vengan al

personaje de su pueblo (Aspectos Innatos), de su clan (Aspectos Culturales) o de su senda, su propia experiencia y entorno (Aspectos adquiridos).

Aspectos Innatos:

Resistencia (RES), Tamaño (TAM), Instinto (INS) y Apetito (APE)

Aspectos Culturales:

Maña (MAN), Presencia (PRE), Percepción (PER) y Pelea (PEL)

Aspectos Adquiridos:

Salud (SAL), Comunicación (COM), Memoria (MEM) y Caza (CAZ)

Según los números que se tengan en cada Aspecto (ASP), se obtendrá unos bonus o malus (modificador positivo o negativo) que encontrarás en la tabla correspondiente y en su debido lugar (si dispones de un bonito índice ¿para que nos vamos a molestar en ponerte links que luego no vas a mirar y que además estarán mal en su inmensa mayoría?). Este único modificador se utilizará como valor conjunto del aspecto, para modificar tus tiradas, etc.

El uso más frecuente de los Aspectos es el directo, expresado normalmente con un imperativo por parte del Sumo Yuyu que tiende a empezar con "tira contra...". Bien, esto es probar si se da la talla, en una situación concreta, a lo que atañe a uno de los aspectos del personaje. Así, si se trata de saber si un personaje será capaz de aguantar toda la noche sin dormir para vigilar el poblado, se lanzarán 2D12 y se deberá conseguir un número inferior al del valor que se tiene en el aspecto en cuestión, la Resistencia. Modificarán el resultado de dicha tirada por un lado el bonus o malus del propio personaje y, por el otro, los bonus o malus que decida aplicar el Dìoz Manager en función de la dificultad de la maniobra, los elementos a favor y en contra y, en definitiva, su mala leche.

Además, existe un segundo modo de usar el aspecto que son lo que en PUZ denominamos Combos. Dichos combos, sustituyen lo que en otros juegos son las Habilidades (primarias, secundarias o accesorias), los Talentos (o la carencia de ellos), las Pericias, Skills o como tengan a bien llamarles en



cada juego. Pero en PUZ no hemos querido complicarnos la vida ni compliarla a los Dioz Managers ni jugadores...

Vale, lo de Combo suena bien... ¿Pero que es? y, sobre todo ¿Cómo se usa? Bien, pongamos que una de las personas que juegan, quiere que su personaje haga algo. Lo primero que tiene que hacer (Siempre y cuando no se disponga de telepatía) es decirlo y especificar el modo concreto en que quiere hacerlo. Hecho esto, el Dioz Mediante le dirá que Aspectos puede incluir en su combo. Una vez sumados los bonuos (o malus) de los Aspectos que intervienen en la acción (a esta cifra le llamaremos Intención) se deberá aplicar la suma de los modificadores adversos o favorables propios de cada caso (le llamaremos Dificultad al resultado).

Los modificadores los atribuirá el DM en función de su perversidad y las excusas que le brinda el reglamento). Finalmente, el personaje deberá realizar una tirada y aplicarle el modificador total. Cuanto más alto sea el número obtenido por el dado rojo (calidad) mejor será el resultado de la maniobra, mientras que los valores elevados del dado negro (cantidad) indicarán mayores consecuencias.

De modo general, los resultados superiores a 6+6 se considerarán éxitos y los inferiores fracasos. Los puntos por encima de 12+12 (el valor más alto de los dos dados) serán tiradas extras de Doble y los puntos por debajo de 1+1 (el valor del dado más bajo) tiradas extras en la lista de lapsus.

Si el dado de calidad obtiene resultados negativos y el dado de cantidad resultados superiores a 12, se restarán ambas puntuaciones extra i la cifra resultante nos indicará el número de tiradas extra de Error. Ocurre lo mismo con el resultado inverso (resultados superiores a 12 en calidad y negativos en cantidad) solo que las tiradas extra son de Potra.

Lo más normal, es que intervengan en un combo dos aspectos, pero como en el planeta Mundo lo más normal casi nunca ocurre, ahí van algunas sugerencias para capear las excepciones más flagrantes:

Si se quiere usar un único Aspecto en el combo pero no se quiere que resulte tan difícil, se multiplica el bonus por 2 y listos. Si, por el contrario, el caso es que queremos incluir más de dos aspectos en el combo, aún más fácil: se divide la acción en varias tiradas de dos o aspectos y a correr. Si lo que se quiere es reflejar la laboriosidad o la complejidad de cierta maniobra se puede incrementar el número de tiradas a realizar del mismo combo (Anda, que no te quejarás...). Ah, y para fingir como un cierto aire de seriedad, el Dioz Manager puede ir tomando nota de los combos que más le gusten para futuras ocasiones similares... (¡Autogestión y adelante!)

Aunque el nombre de cada aspecto ya debería dejar bien claro a qué se refiere, y aunque existen bonitos diccionarios para estas situaciones... vamos a explicar un poco que representa en PUZ cada aspecto.

Aspectos Innatos: Estos aspectos, aunque varían de uno a otro personaje, vienen muy determinados por el pueblo o al que pertenezca. La manera en la que influye el pueblo en la obtención de los valores de los Aspectos innatos de un personaje, es modificando ambos resultados de cada tirada de 2D12.

NOTA PARA EL BRICOLAGE:

En principio, la suma de todos los modificadores de un pueblo debe resultar 0. Además, conviene que en ningún caso se otorguen modificadores inferiores a -6 ni superiores a +6. A parte, tiende a ser más jugable que todo pueblo pueda tener opciones de supervivencia, un clima y dieta propios y ciertas habilidades y peculiaridades que le distingan de los demás pueblos. A partir de ahí, puedes diseñar tus propios pueblos sin miedo a desequilibrar el juego de maneras poco divertidas.



1) RESISTENCIA (RES) ÁNIMO / AGUANTE

Se refiere al aguante físico, psíquico y emocional de cada personaje. Se puede usar o tener en cuenta siempre que lo que esté haciendo el personaje se pueda expresar utilizando el verbo resistir. Influye en la salud del personaje, en su aguante frente a las enfermedades, las inclemencias del tiempo (tanto meteorológico como cronológico), el ayuno, la falta de sueño o descanso, el dolor...

En este Aspecto, la calidad (D negro, horizontal) representa algo así como el nivel de capacidad del "sistema inmunológico del personaje a todo tipo de situaciones adversas. La cantidad (D Rojo, vertical), en cambio, se refiere al volumen de adversidad asumible dentro del nivel antes mencionado.

2) TAMAÑO (TAM) ALTURA / PESO

Bien, sobre éste Aspecto, el Tamaño (TAM), no tendrían que ser necesarias grandes explicaciones, pero la experiencia nos ha enseñado a no dar nada por sentado.

El tamaño de un personaje (o cualquier otra cosa) expresa su volumen en relación a sus semejantes. Así, en el caso de la pitequidad, Tamaño 1/2 vendría a reflejar el volumen de un Titínido pequeño, mientras que un tamaño de 12/12 se referiría al volumen de un Molepithecuz grande. Después, claro está, vendrían las excepciones, que en PUZ són mayoría.

El dado negro (Calidad) expresa la robustez, mientras que el rojo (Cantidad) se refiere a la altura.

Se puede usar o tener en cuenta éste Aspecto siempre que le dé la gana al DM, aunque sería más coherente reservarlo para los casos en que la altura o el peso del personaje adquieran alguna trascendencia para el desarrollo del juego. No es necesario usarlo para saber la longitud de su sombra en cada momento o la profundidad de sus huellas...

Pero nunca se sabe.

3) INSTINTO (INS)

SUP. / CONSERVACIÓN

Éste Aspecto refleja un concepto algo más abstracto que los anteriores. Entenderemos (si no se dice lo contrario) el Instinto (INS) como una intuición innata, normalmente dirigida en pro de la supervivencia. Sería, también, lo más parecido a la sabiduría del personaje.

La calidad del instinto refleja el nivel de cosas que se pueden intuir. En valores muy bajos se limitará a las funciones de la más básica supervivencia (comer, dormir, lo otro...), mientras que en valores altos, atañerá también a cosas mucho más sutiles y relativas.

Un personaje puede usar su instinto en cualquiera de las formas que prevé PUZ (o otras mejores de tu propia cosecha) para situaciones como buscar comida o refugio, intuir el peligro o tener alguna idea sobre qué hacer ante extremas adversidades.

4) APETITO (APE)

PALADAR / GULA

Éste singular Aspecto no dispone de homólogos en otros juegos de rol, así que presta atención (vale la pena):

El apetito expresa, como su nombre indica, las necesidades alimentarias de cada personaje. El dado negro (calidad) se refiere al tipo de cosas que considera apetecibles el personaje en cuestión. Así, un personaje con este valor muy bajo, estaría dispuesto a comer casi cualquier cosa, mientras que otro con un valor alto, sería más sibarita.

Aunque todas las razas y pueblos disponen de su propia dieta natural, este valor expresa también su capacidad de variar, probar cosas nuevas o conformarse con lo que haya.

Cuidado, porque ambos resultados extremos son armas de doble filo: si se está dispuesto a comer cualquier cosa, se acaban comiendo cosas cualquiera y... bueno, nunca se sabe. Mientras que si se es más exigente, se corre el riesgo de pasar hambre o, en su defecto, comer con asco cotidianamente, que tampoco moja.



El dado rojo es, en éste Aspecto, estrictamente la cantidad. En concreto, la cantidad (en puntos de alimento) que necesita ingerir diariamente el personaje para estar saciado. Casi cualquier personaje puede sobrevivir durante un número de días equivalente a su modificador de Resistencia comiendo solamente la mitad de lo que necesita. A partir de éste punto (si el ayuno dura más tiempo o es más severo) empiezan los problemas, que acabarían afectando a la salud del personaje primero, a sus demás Aspectos en fases más avanzadas y, finalmente, a su vida. También se puede (aunque esto resulta harto infrecuente) comer hasta el doble de lo necesario durante el mismo número de días que en el caso anterior. Si se logra superar éste límite, se podría llegar a aumentar el tamaño (sólo en calidad, robustez) aunque en caso de abusar se pasaría igualmente a los problemas de salud. También se puede morir de empacho.

Aspectos Culturales: Los Aspectos culturales atañen al efecto que su Clan tiene sobre cada personaje. Se expresa esta influencia del mismo modo que en el caso de los Aspectos innatos, pero usando los bonus y malus de los valores promedio del clan en lugar de los del pueblo.

5) MAÑA (MAÑI)

ELABORAR / CONSTRUIR

Si te fijas (cosa que, con perdón, nos permitimos dudar) advertirás que hemos incluido el Aspecto "Maña" mientras que hemos omitido un aspecto llamado "Fuerza" (Harto frecuente en otros juegos). Y es que PUZ es diferente. Estamos convencidos que "más vale maña que fuerza". Los problemas vienen cuando a muchos de los seres que habitan el planeta Mundo esto les sea totalmente indiferente. Vaya, lo dicho venía cuento del Aspecto que acordamos a llamar Maña: sí, es duro admitirlo, pero también en PUZ la maña tiende a estar reservada a aquellos que no disponen de fuerza y tienen que encontrar "otros modos" de buscarse la vida. Así, definiremos maña como "el arte de encontrar otras soluciones".

La calidad de la Maña de un personaje nos indica el nivel de complejidad de los apaños que pueda hacer el personaje en base a éste Aspecto. Así, con un valor bajo, a penas se es capaz de arrancarle los escorpiojos a un colega, mientras que con valores altos se pueden llegar a construir armas complejas, confortables cabañas o incluso embarcaciones. Aunque esto último también dependerá del hecho que el personaje sepa lo que es una embarcación, para qué sirve y como se contruye (Claro).

La Cantidad vendría a reflejar la rapidez con la que el personaje puede asumir la laboriosidad de un proyecto.

La maña se refiere principalmente a la habilidad manual del personaje, pero no necesariamente con exclusividad. Aquí debería intervenir tu imaginación.

6) PRESENCIA (PRE) ACTITUD / APARIENCIA

Antes de decir nada más sobre éste aspecto, conviene aclarar que LA PRESENCIA NO REFLEJA LA BELLEZA DEL PERSONAJE ni guarda relación o proporcionalidad alguna con ella. Entre otras razones, porque DIOZ no tiene ni la más remota idea de lo que es la belleza y (como tantos otros dioses adolescentes, subdesarrollados, microencefálicos y suburbiales) su sentido de la estética se reduce a poco más que haber observado que el negro y el blanco contrastan bastante.

También piensa que una sola ceja, ancha, gorda y peluda es lo más atractivo que se puede tener en la cara.

Así, cuando decimos presencia nos referimos a la capacidad de tomar un aspecto impresionante. En algún sentido. Aunque normalmente en el sentido intimidatorio. También para liderar a los demás.

La calidad de la presencia se refiere a todo lo que el personaje sabe (o no) aportar con su actitud a su apariencia física. La Cantidad, en cambio, refleja el número y magnitud de atributos espectaculares en la apariencia del personaje.



7) PERCEPCIÓN(PER) ALERTA / ALCANCE

Entenderemos por Percepción, la suma de todos los sentidos de que dispone el personaje. Aunque quizá no lo parezca de entrada, los valores altos en éste Aspecto salvan más Vidas que las armas, o que la Resistencia. Incluso más vidas que la Maña, que ya es decir. Si se tiene en cuenta que en PUZ (así está el patio) la mayoría de ataques sorpresa resultan fatales para los sorprendidos, y si a esto le añadimos el hecho que el planeta Mundo se encuentra plagado de acantilados, Cráteres de volcanes en erupción y una infinidad (o varias) de pintorescos y terribles peligros... bueno, pues no está nada mal enterarse de ciertas cosas un poco antes de que sea demasiado tarde.

La Calidad de la percepción describe la capacidad de discriminar entre todo lo que se percibe para hallar la información más útil en cada momento (o, como mínimo, en la línea de lo que se pretende. No serviría de nada demostrar una enorme agudeza visual para advertir todos los detalles del movimiento de una lagartija a lo lejos si lo que se está buscando es agua y se pasa justo al lado de una fuente sin verla. Pues eso. La Cantidad, en cambio, define el nivel en bruto de agudeza sensorial de cada personaje. Cuanto más alto sea éste valor, más lejanos o más sutiles pueden ser los estímulos sensoriales que perciba el personaje.

8) PELEA(PEL) EFICACIA / INTENSIDAD

Por desgracia, las situaciones que, en un sentido generosamente amplio podríamos denominar peleas, forman parte de la supervivencia cotidiana (aún sería precipitado hablar de "Vida Cotidiana") de todos los habitantes del planeta Mundo. Incluido DíoZ. O, mejor dicho, especialmente Él.

De todos modos, queremos pensar que PUZ no tiene porqué reducirse a un juego de estos de ir avanzando y machacando todo lo que se te cruce en el camino sin más. Para la pitequidad en general, y para los Pithecanthropuz especialmente, la sucesión de hechos más habitual resulta parecida pero no igual: Normalmente, ellos van retrocediendo (huyendo, casi siempre) y todo el

que se cruza en su camino les va machacando. Ésta, es una de las razones por las que, por el momento, no hay ningún tipo de problema de superpoblación en el planeta Mundo (si exceptuamos el sofá de DíoZ, dónde los elegidos a dedo moran eternamente después de la muerte o su infecto baño, donde sufren los también elegidos a dedo pero con menos suerte).

Bien, aclarados estos puntos previos, vayamos al tajo (nunca mejor dicho): Entenderemos por pelea casi cualquier situación en la que un personaje concreto se encuentre afrontando multitud de movimientos hostiles (animados o inanimados) a su alrededor y tratando de salir airoso de la percalante. La Calidad de la pelea refleja el nivel de precisión de las maniobras de pelea, mientras que la Cantidad concreta su alcance y magnitud.

Aspectos Adquiridos: El caso de los Aspectos adquiridos es algo distinto al de los Culturales y los Innatos. Cada Aspecto Adquirido recibirá como modificador a la Calidad el bonus del Aspecto Cultural asociado y a la cantidad el del Aspecto Innato (No te estreses: con la ficha queda muy claro).

9) SALUD(SAL)

INMUNIDAD / POTENCIA

La Salud de un personaje es un término que en PUZ vamos a usar a la ligera y despreocupadamente. Se trata de un valor enteramente subjetivo y se refiere tanto a la sensación de bienestar (en cualquiera de sus acepciones) como a la viabilidad y las expectativas de continuidad del organismo.

Si hubiera alguien del ramo sanitario en el grupo, lo mejor será que no ralle al resto con sus encomiables (aunque en PUZ inútiles) conocimientos.

Lo dicho sobre el calcetín sudado y los dados. Aunque en estos casos, la Cinta americana o el vil esparadrapo también sirven.

Bien, silenciada toda disidencia, pasemos a explicar la Salud en PUZ:

La Calidad se refiere en éste caso al estado físico (con su bienestar o malestar derivados, según el caso) del personaje.



Ahí entra des de la integridad de la dentadura hasta el número de ojos, dedos, extremidades, etc que conservan su funcionalidad (De ahí que la Maña influya en éste valor). La cantidad, expresa la "solidez" y durabilidad del estado físico del personaje.

Sobra decir que disponer de una buena salud (y mantenerlo) es el objetivo principal y casi único en muchos momentos de todo piteco o piteca en su sano juicio. El pueblo de los Cromuñonez son la inevitable excepción a esta regla, pero como también lo són en casi todas las demás, no importa mucho.

10) COMUNICACIÓN(COM) PRECISIÓN / PODERÍO

La comunicación, en planetas más complejos y supuestamente "avanzados", abarca temas como la poesía, los Reality Show, los misiles nucleares o los sobres con pasta gansa. Pero nada de esto existe en el planeta Mundo, así que la cosa es mucho más limitada. Se deriva del Tamaño y la Presencia del personaje, porque, dado que no se dispone de un verdadero lenguaje (con sus verbos, adjetivos, eufemismos e insultos) se tiene que recurrir al gruñido, los clásicos golpes en el pecho (propio o ajeno) y demás lindezas del pragmático lenguaje no verbal.

La Calidad de éste Aspecto, mide la riqueza, variedad y efectividad de las capacidades comunicativas del personaje, mientras que la cantidad vendría a ser, básicamente, lo fuerte que grita o lo mucho que gesticula, independientemente de que le entiendan o no.

Si alguien tuviera en cuenta que PUZ es un juego de rol cooperativo y de cachondeo (y no tuviera en ése momento las neuronas en huelga salvaje sin servicios mínimos) advertiría, y sabría valorar la utilidad lúdico-narrativa de la Comunicación (o su carencia) en el desarrollo argumental.

Éste aspecto medirá en numerosas ocasiones la suerte y el destino de clanes y personajes, puesto que de él se derivaran a menudo vitales consecuencias. Un buen acuerdo es lo mejor que le puede ocurrir a un PJ.

11) MEMORIA(MEM) DETALLES / DURACIÓN

Éste Aspecto es uno de los menos populares entre el común de la Pitequidad. Razones sobran. La Memoria tiende a resultar molesta para todos: Cosas como el rencor, la venganza y el oportunismo no serían concebibles sin la siniestra Memoria. Y es que resulta evidente que los seres dotados de menos memoria tienden a ser más felices, aunque estén condenados a repetir sus errores, porque tampoco recuerdan que sea así.

De todos modos, una buena memoria puede resultar útil (e imprescindible) para encontrar el camino de vuelta al poblado, recordar que plantas parecen comestibles pero son venenosas o como se podía curar con relativo éxito una herida de pedrada. Por ejemplo.

La calidad de la memoria de un personaje valora el nivel de complejidad y la riqueza de detalles de lo que el personaje es capaz de recordar. La cantidad, mide tanto la lejanía en el tiempo de los recuerdos de un personaje así como su número.

Seguramente, si Dío tuviera una buena Memoria, sería capaz de valorar su utilidad y tendría mejor concepto de ella, pero como no es el caso, tampoco vamos a extendernos más en la hipótesis, que al fin y al cabo no viene a cuento.

12) CAZA(CAZ) PUNTERÍA / DAÑO

Y llegamos al último de los Aspectos, aunque no por ello el menos importante, sinó casi lo contrario. Entenderemos por Caza todo lo que se derive del intento activo de conseguir comida y, por extensión, de no convertirse en comida de otros. La pregunta evidente llegando a éste punto, gira normalmente entorno a las diferencias entre caza y pelea (¿verdad que empezamos a conocernos?).

Bien, de entrada, los tópicos: La pelea sirve para defenderse y sobrevivir, mientras que la caza sirve para atacar i, a menudo, gracias a ello también sobrevivir.



Aunque lo más común es que la pelea salve vidas y la caza justo lo contrario. O así lo viven la mayoría de pitecas. Muchos pitecos no lo tienen aún tan claro. Y para cuando lo comprenden, tiende a ser demasiado tarde.

La calidad, por lo que a Caza se refiere, refleja la puntería y precisión de los ataques realizados, mientras que la cantidad mide la gravedad de los daños que inflingirá el ataque... allá dónde impacte.

Ya que el término empleado al definir éste Aspecto puede prestarse a dudas, conviene aclarar que, para realizar maniobras que se atribuyen a la acción de cazar pero que no son ataques en su estricto sentido, es necesario combinar éste aspecto con otros como la Maña para poner trampas o la percepción para rastrear.

Finalmente, y aunque preferiríamos que no fuera necesario, advertir que ningún piteco o piteca es nada que se parezca a "El Rey de la Creación" o "Un Ser Superior". Ni mucho menos. Así que: Vale, sabes algo sobre caza, pero los Sabluros, los Gallinosaurios Rex y demás también saben del tema y, encima, su físico les ayuda más que el tuyo y el apetito les apremia con mayor intensidad... Cuidado.

Los Combos Básicos (Incluidos en la ficha):

Los Combos Básicos vienen a ser algo así como los Arcanos Mayores de la Baraja 2D12. Se trata de las cuatro maniobras más generales de casi cualquier ser del planeta Mundo (y la mayoría de los Demás).

Casi todas las acciones que emprendan los personajes serán, en el fondo, variaciones o matices sobre estos cuatro combos básicos.

Esta variación o matiz puede ser tan simple como sustituir uno de los aspectos iniciales, por otro (como la resistencia si la maniobra es muy prolongada o árdua). Otra manera, más específica, es añadir una segunda tirada con otros dos aspectos y un tercer modo consiste en incrementar el número de tiradas a realizar del mismo combo en el caso de tareas muy laboriosas o complejas.

De todos modos, no te compliques ahora con estos temas. Más adelante encontrarás las tablas y aclaraciones necesarias. Esto era solo una avanzada para que no te pierdas al leer el sistema de tiradas que te explicamos a continuación... Pero antes de empezar a hablar de números, tiradas y tablas, conviene que sepas cuatro cosas sobre el maravilloso, ultradinámico, post-narrativo y gigarevolucionario sistema 2D12:

Para jugar solo se necesitan un mínimo de 2 dados de 12 Caras de colores distintos y fácilmente distinguibles (si tienes alguna duda sobre números o colores, consulta Barrio Sésamo).

Todas las tiradas se hacen lanzando uno o dos dados de 12 a la vez. El objetivo siempre es sacar un resultado lo más alto posible.

Repetimos: alto es bueno para el que tira y bajo, en cambio, es malo.

Existen, además, 6 resultados extremos en lugar de los 2 que se encuentran en otros juegos anteriores al sistema 2D12 (ya sabes: pagas dos y te llevas seis). Hasta ahora, los conceptos de resultado extremo eran solo la pífia y el crítico. La pífia representaba el fracaso y el error en cualquiera de sus formas y matices, mientras que el crítico se refería al éxito máximo.

Evidentemente, hacerlo de este modo significaba asumir una incoherencia básica: si una pífia de ataque representaba un fracaso, ¿cómo podía incluir la posibilidad de impactar con éxito y eficacia a un compañero o a uno mismo? Esta cuestión, que de todos modos no le había quitado el sueño a nadie, queda resuelta con el sistema 2D12.

En una tirada de 2D12, los resultados naturales (sin modificadores) oscilan entre 1+1 (Lapsus!) y 12+12 (Doblete!) produciendo además los siguientes resultados extremos: 1+12 (Error!), 12+1 (Potra!) y aún un par de resultados intermedios: 6+6 (Chapuza!) y 7+7 (Apaño!).



1+1 LAPSUS

En ambos dados se obtiene un 1 (Natural o no. Recuerda: natural significa que ha salido en el dado, antes de aplicar modificadores). Representa el fallo por inacción o ineficacia. Es el mínimo resultado que se puede obtener y, como tal, expresa la más estúpida pasividad. Normalmente significa que el personaje que obtiene un lapsus (o el propio Dioz si no hay nadie más a quien endilgarle la culpa) no ha sido capaz ni de empezar a hacer lo que se proponía. Se ha quedado bloqueado, en blanco, de la manera más estúpida y ridícula posible. Se podría resumir lo que ocurre cuando sacas un lapsus diciendo: "¡ni empiezas, papahata!".

A modo de ejemplo(que siempre queda bien): Ghrrjjh es un piteco gorilido perteneciente al Clan del Gozo Cavernario. Y se proponía hacer caer una gran megabaza verde de la planta tirándole una piedra. Otras veces lo había hecho sin problemas, pero en este caso, sacó un lapsus. Al tratar de lanzar la piedra, se le cayó por detrás y el permaneció un buen rato oteando el cielo convencido de haber hecho el tiro de piedra más poderoso que pudiera recordar su clan. Las risas y burlas del resto del grupo le descubrieron la realidad. Por haber sacado un lapsus, Ghrrjjh restará dos de los puntos de evolución(se explican más adelante) que obtenga al final de la sesión.

1+12 ERROR

En el dado rojo(Calidad) se obtiene un 1 y en el negro(Cantidad) un 12, (naturales o no). Como se ha obtenido el resultado máximo con un dado de cantidad y el mínimo en el de calidad, representa que lo que se intentaba se ha hecho (¡y mucho!) pero equivocadamente. Así, el error representa un tipo de equivocación muy distinta al lapsus: el personaje hace lo que se proponía pero de tal manera que se perjudica a sí mismo y a los suyos. Cuando se obtiene un error se podría decir "¡lo hiciste, capullo, pero lo hiciste fatal!".

Existe la posibilidad de concretar el error en la tabla de Errores más conveniente a cada caso. Y también le podremos un ejemplo (como ves, no reparamos en gastos): Cierta sabluro (Canguro dientes de sable) trató de atacar a Bljñh, una piteca orangutánida del Clan del Gozo Cavernario con su maniobra favorita (consistente en pegar un buen salto y dejarse caer con sus poderosos colmillos de sable sobre la espalda de su víctima) que huía a todo correr. Pero como el Sumo Yuyu obtuvo un error, los colmillos del sabluro fueron a chocar contra la gruesa mochila cargada de piedras que traginaba Bljñh, cosa que los partió de cuajo permitiéndole ganar 2 puntos de yuyu (se explican más adelante) y convirtiéndolo a partir de entonces en "el primer sabluro vegetariano".

6+6 CHAPUZA

En ambos dados se obtiene un 6 (natural o no). Este resultado representa los casos en los que casi se consigue lo intentado. Pero solo casi. Estas chapuzas estas a la orden del día en PUZ. Por todas partes hay cosas que parecen bien hechas pero que en realidad no funcionan. Conviene tener en cuenta que al propio Dioz le llaman "cuatro pies" en el parvulario en el que lleva eones repitiendo el primer curso y no solo por su afición a patearlo todo. Cuando se obtiene este resultado, se consigue lo que se pretendía pero solo hasta el momento más inoportuno y, normalmente acarreando problemas. Existe la posibilidad de concretar la chapuza en la tabla de chapuzas más conveniente a cada caso. Y más ejemplos (la casa es grande): Cierta gorilido sin mucha maña llamado Urrggjj trató de construirse un escudo de Costra de Tierra. Tiró, y obtuvo una chapuza. Más tarde, en pleno combate, le cayó el escudo al pie justo antes de recibir un piñazo. Así són las cosas en PUZ.

Cuando se trate de casos como la elaboración de un objeto, resultará más divertido y por ello preferible que el jugador realice la tirada detrás de la pantalla del Sumo Yuyu (sin ver el resultado, Vaya).



7+7 APAÑO

En ambos dados se obtiene un 7 (natural o no). Se trata del clásico suficiente pelado que cualquiera que haya estudiado en una escuela conoce de sobras. El éxito mínimo, vaya. Un pelín menos y no funcionaría. Se ignoran todo tipo de modificadores en relación a ésta tirada y sus consecuencias: se trata del mínimo nivel de éxito que se puede obtener, y por ello tendrá el menor efecto posible. Existe la posibilidad de concretar el apaño en la tabla de apaños más conveniente a cada caso. Como ejemplo de apaño: está casi todo lo que te rodea ¿Verdad que parece guapo? Pues no dura nada, ya lo verás ...

12+12 DOBLETE

En ambos dados se obtiene un 12 (natural o no) Es el resultado más alto que se puede obtener lanzando 2D12 y, por ello, representa el éxito más apabullante dentro de las posibilidades de la situación concreta en la que se produzca. El doblete representa que se ha hecho el doble de lo que se intentaba y además se ha hecho con acierto, maestría, estilo, gracia y espectacularidad. Y tiremos la casa por la ventana con un ejemplo más: Xhhrnn, el célebre inventor euzkopiteco de la "carne asada a la piedra" (perteneciente, como no, al clan del gozo cavernario) pudo realizar su descubrimiento precisamente gracias al hecho de sacar un doblete en el momento oportuno: se encontraba acorralado en una de las laderas más ariscas de Montemontaña, en medio de una zona volcánica y justo al lado de un cráter humeante. Había conseguido hacerse con una enorme pata de Molesaurio y le perseguían por ello dos chinguísimos y siempre famélicos Cromuñón del Clan del Apestruz Desplumado. Desesperado, muy asustado y tratando de defenderse, Xhhrnn lanzó la pata contra los cromuñón con todas sus fuerzas, que por lo visto eran muchas. La tirada fue un doblete, y gracias a ello, el euzkopiteco consiguió tirar a ambos cromuñón al cráter

y encima salvar la pata de molesaurio, que fue a parar (después de rebotar en los sucios morros de los cromuñón) encima de una piedra llana y muy caliente después de haberse troceado al rodar por la ladera. Como en ese momento, el clan del gozo cavernario disponía de los puntos de evolución suficientes en su reserva (24) decidieron gastarlos en el invento de la carne asada a la piedra. Además, por haber sacado un doblete, Xhhrnn sumaría dos puntos extras de evolución al final de la sesión.

Bien, explicados los lapsus, errores y dobletes, pasemos a los cuatro tipos de tiradas del sistema 2D12 (que no nos cansaremos de nombrar y de alabar a lo largo de todo el juego):

Tiradas de Tabla (TT)

Éstas son las más fáciles y las primeras que vas a usar si generas tu mapa, fundas tu clan, y defines tus pitecos por tiradas. Las TT se usan para elegir entre las posibilidades de una tabla determinada cuando no se quiere decidir directamente o cuando el desarrollo del argumento así lo propone.

Las tablas pueden ser simples o dobles. Distinguiremos las simples (12 posibilidades) de las dobles (12 x 12 = 144 resultados) rebajando las primeras a simples listas.

Las listas se usan en los casos (harto frecuentes) en los que hay que elegir entre 12 opciones. Como ejemplos: determinar una dirección al azar, elegir un pueblo piteco, determinar un clima o establecer un nivel cultural.

Las listas que incluye el juego (algunas muy genéricas y otras más específicas) no pretenden ser ni las únicas ni las mejores.

Lo ideal sería que cada D102 Manager se acostumbrara a dividir cuanto se le ocurra en doce partes por sistema: Disponer de la lista adecuada, en el momento oportuno y bien repleta de ideas desternilantes puede ser definitivo en cualquier partida de rol, y mucho más en PUZ, donde las sorpresas sólo son los interludios entre los sustos y las catástrofes cotidianas.



Todas las tablas del sistema 2D12 funcionan del mismo modo, así que vale la pena entretenerse un momento en este punto. Cada uno de los dados marcará resultados sobre una escala de 1 a 12 y ambos números determinarán las coordenadas en las que encontrar el resultado. Los resultados extremos pueden generar una segunda tirada, en una lista, para conocer más detalles.

Tiradas de Combo (TC)

Las tiradas de combo también son fáciles, aunque no tanto como las de tabla. Se usan para saber si un personaje determinado (sea piteco, bicho, verde o geopersonaje) consigue usar una su Capacidades para hacer algo concreto.

Todos los combos de PUZ están formados por los modificadores sumados de uno o dos aspectos. Si se quieren usar más, simplemente se divide la maniobra en dos o más tiradas. A las cifras resultantes de la suma de modificadores de aspecto, se le aplicarán los modificadores oportunos según las dificultad intrínseca de la acción o la oposición activa que ésta reciba. También según la arbitrariedad y la mala uva del Dicz Manager.

El número que obtenemos modificará la tirada que hagamos en ambos dados.

Cualquier tirada de 2D12 en la cual el resultado final es superior a 6 en ambos dados se considerará un éxito, mientras que las inferiores serán fracasos. Las tiradas extremas (¡Lapsus!, ¡Error!, ¡Chapuz!, ¡Apaño!, ¡Potra! y ¡Doblete!) ignorarán todo modificador.

De todos modos, si se llega a un resultado extremo por los modificadores, también se aplicará.

Cada punto por debajo de 1 que se obtenga forzará una tirada de ¡Lapsus!, mientras que los puntos por encima de 12 serán dobletes adicionales. Sobra decir que éste sistema aporta una enorme carga de acción y detalles cachondos a todo lo que los pitecos intenten.

Existen unos combos básicos, que són:

Elaborar (Maña + Memoria)
Moverse (Resistencia + Tamaño)
Impresionar (Presencia + Salud)
Vigilar (Instinto + Percepción)
Defenderse (Pelea + Atuendo)
Atacar (Caza + Arma)

Los combos básicos són orientativos a gran escala, y lo más divertido es combinarlos con otras tiradas más específicas. Pondremos otro ejemplillo más (que nunca sobran): Ygññgh, uno de los muchos Pithecanthropuz del Clan del Gozo Cavernario, quiere buscar huellas de Pata-Pata porque tiene interés en capturar uno vivo para que le libere de una plaga de hormigas enemigas que invade su caverna. Para ello, primero hará una tirada de su combo de Vigilar para elegir el lugar más adecuado y después usar su combo de senda de rastrear (dependiente del aspecto Caza y de Percepción) para encontrar las huellas (si las hubiera).

Tiradas de Cooperación (TM)

A diferencia de las anteriores, las tiradas de cooperación són difíciles en extremo y harto complejas... Era una broma. Ahora rieta.

Bien, prosigamos. Las TM sirven para reflejar el conjunto de variables que rodean a la realización de una maniobra concreta que supere las posibilidades de los personajes individuales y requiera el trabajo en equipo. Como preparar una trampa enorme y compleja, encender fuego en condiciones muy adversas, construir una cabaña o hacer un puente. El sistema es parecido al de las tiradas de capacidad, pero con una diferencia clave: los bonus (o malus) a aplicar serán los de dos o más capacidades. Para ello, sumaremos los bonus (o malus) y los dividiremos por el número de capacidades que intervienen en la tirada.



Para las divisiones, en el planeta Mundo ignoran los decimales. Así, un 6'2 sería un 6, pero un 6'9 también. Sencillamente, es como si una vez escrito el decimal, se borrara. Y punto. No vale la pena comerse más la olla en esto (el esfuerzo mental mejor reservarlo para mayor gloria del argumento y la interpretación).

Una vez obtenido el bonus resultante, el Sumo-Yuyu determinará la dificultad (en forma de malus) o la facilidad (en forma de bonus) de la maniobra así como su laboriosidad (decidiendo el número de tiradas necesarias).

Así, algo muy fácil, como asustar a un conojo saltón (se explican a su debido tiempo) tendrá un +12 de bonus y, al ser también poco laborioso será suficiente una única tirada. Por el contrario, asustar a un rinocerizo rojo tendrá un malus de -12 y, además, requerirá pasar un mínimo de 3 tiradas.

Este sistema pretende reflejar el modo colectivo en que en el planeta Mundo se enfrentan las empresas complicadas y laboriosas. Los bonus (y malus) de diversos pitecos y pitecas pueden sumarse libremente y, aunque el número de tiradas se mantendrá, se podrán hacer en paralelo, a la vez, cosa que representará que la maniobra se hace más rápidamente.

Por regla general, una tirada equivaldría a unos 24 minutos de trabajo de un piteco o piteca. Si són dos, la cosa puede resolverse en sólo 12 minutos. A la hora de sumar bonus (y malus) no es necesario que todos los personajes intervengan con las mismas capacidades. Resulta mucho más eficaz que cada cual aporte lo que mejor sabe hacer.

Tiradas directas de aspecto (TDA)

Como en tantos otros juegos, si no quieres pensar demasiado o, simplemente, te parece más directo en ciertas situaciones, puedes hacer que los personajes traten de obtener resultados directos menores a los que tengan en un aspecto.

En estos casos, los 1+1 serán los Dobletes y los 12+12 serán los lapsus. Del mismo modo, se invertiran los demás resultados extremos y, en el caso

de la chapuza y el apaño, se situarán justo en el nivel de éxito/fracaso de cada personaje y aspecto. Un criterio que nos parece bastante jugable es reservar estas tiradas exclusivamente a cualquier actividad teórica, sin ejercicio práctico alguno.

Tiradas de Azar (TA)

Este último tipo de tiradas se emplean básicamente para determinar los encuentros, los hallazgos y la casualidad pura y dura.

Son parecidas a las tiradas de tabla, pero sin tabla. Se trata del recurso último, más directo, más creativo y sobretodo más licencioso para el arbitraje en sistema 2D12.

Así, por ejemplo, una partida de exploradores avanzados (evidentemente del Clan del Gozo Cavernario) que buscara agua en medio del desierto de Dunarena pero sin tener ninguna base sólida, sin ninguna capacidad que refleje su técnica para hacerlo y, en definitiva, sin nada más a su favor que la suerte o la eventual (y siempre peluda) intervención de DIOZ, puede tirar por azar.

La manera no podría ser más fácil: el Sumo Yuyu determina el resultado a obtener y el número de tiradas.

No se aplican bonus ni malus normales sino que para modificar la tirada, los personajes deberán gastar un punto de evolución de su reserva para cada +1 que deseen obtener o, por el contrario, podrán aplicarse tantos -1 como quieran y, en caso de pasar la tirada, sumarse los puntos de evolución equivalentes al malus aplicado.

Las tiradas de azar vienen a ser el comodín perfecto para las situaciones más atípicas, imprevistas y aleatorias.

De todos modos, conviene no abusar de ellas para no desmadrar demasiado las reservas de puntos de manera innecesaria... Aunque está claro que la última palabra en éste y en cualquier otro punto del juego la tienes tú (y tu imprudente criterio).



Los puntos de evolución

Los Puntos de Evolución determinan el valor intrínseco, el grado de complejidad o simplemente la cantidad o el nivel tanto de clanes como de manadas, paisajes o lugares.

En PUZ decidimos establecer la unidad de evolución a partir del valor de lo que posiblemente sea el avance más básico y fundamental para cualquier comunidad de seres vivos: un nacimiento. Y entenderemos como nacimiento solamente los casos en que éste represente el aumento en uno de la cantidad total de individuos de la comunidad en cuestión.

Así, un nacimiento que no cause la muerte de la madre equivaldrá en PUZ a 1 punto de evolución.

Cada personaje, así como todo lo cuantificable en el juego, dispone de sus puntos de evolución actuales y de la posibilidad tanto de ganar como de perder puntos, para mejorar o empeorar. En el caso de los pitecos y pitecas, los puntos de evolución se conseguirán (o perderán) por medio de tres canales distintos:

Por tiradas

Cada doblete conseguido aportará 2 puntos de evolución a quien lo obtenga, sea un Clan, sea un grupo de pitecos y pitecas o bien un individuo en concreto. Del mismo modo, cada lapsus representará la pérdida de 2 puntos de evolución.

Los errores suman 1 punto de Yuyu(se explican más adelante) y otro de Evolución mientras que las tiradas de ¡Potra! suman uno de Filgut y dos de Evolución.

Por ideas

Las buenas ideas, las ocurrencias que conlleven éxitos y satisfacciones o bien, por extensión el buen juego, deberían ser la principal fuente de obtención de puntos de evolución (de 1 a 12 por el conjunto de las ideas aportadas en cada sesión).

Por azar

Este caso es en el fondo una excepción totalmente anecdótica ya que solo se refiere a la posibilidad de fundar Clanes o definir personajes a partir del sistema de tiradas. En éste caso, y solo de éste modo, se pueden conseguir puntos de evolución por azar.

A continuación, se listan algunos de los criterios aplicables en PUZ para la obtención o pérdida de puntos de evolución.

Puntos de evolución para un clan

Obtención

- a) Un nacimiento: +1 punto de evolución.
- b) Una cacería exitosa: de +2 a +96 puntos de evolución.
- c) Establecer un campamento confortable: de +6 a +48 puntos de evolución.
- d) Cada mapa cruzado: 12 puntos de evolución.
- e) La realización eficaz de un ritual: de +12 a +96 puntos de evolución.
- f) Un descubrimiento: de +24 a +240 puntos de evolución.
- g) Construir un megalito: de +48 a +480 puntos de evolución.
- h) Por cada doblete en tiradas de mapa: 24 puntos de evolución.

Pérdida

- a) Cada baja: de -1 a -12 puntos de evolución.
- b) Una cacería fracasada: de -2 a -96 puntos de evolución.
- c) Perder un campamento confortable: de -6 a -48 puntos de evolución.
- d) Destrucción de estructuras del Clan: -1 por punto de Estructura.
- e) Fracaso en la realización de un ritual: de -12 a -96 puntos de evolución.
- d) Pérdida de cosechas, víveres o aliados animales: -1 por punto de Alimento.
- e) Por cada lapsus en tiradas de mapa: -24 puntos de evolución.



Puntos de evolución para PJ

Obtención

- a) Por cada doblete(12+12) obtenido: +2 puntos de evolución.
- b) Por cada pieza de cacería o recolección: +1 por cada punto de Alimento.
- c) Por cada arma o herramienta elaborados: +1 por punto de Utilidad.
- g) Por cada estructura contruida para el Clan: +1 por punto de Estructura.
- d) Por cada enemigo derrotado: +1 por punto de vida.
- e) Por participar en un ritual: de +2 a +24
- f) Por cada jornada de exploración: +2 por Cuadro de mapa explorado.
- g) Por descubrimiento: +1 por punto de Idea.

Otras obtenciones (orientativas)

- a) Por traer "provisiones" a las partidas: puntos proporcionales.
- b) Por hacer reir al resto en juego: deberías premiarlo bastante.
- c) Por tener ideas muy locas y conseguir imponerlas: algún puntillo...
- d) Por gruñir, saltar, berrear y golpearse el pecho: muchos, seguro.

Pérdida

- a) Por cada lapsus(1+1) obtenido en tiradas de juego: -2 puntos de evolución.
- b) Por ser derrotado: -6 a -24 puntos de evolución.
- c) Por perjudicar al Clan en algo: a partir de -2 puntos de evolución.
- d) Por grandes errores o malas ideas: a partir de -6 puntos de evolución.

Otras pérdidas (Opciones muy opcionales)

- e) Por aburrir, fastidiar o molestar al resto: pérdidas a discreción.
- f) Por llegar tarde a las partidas: -2 puntos por cada 15 minutos.
- g) Por gorrear tabaco(o lo que sea) durante la sesión de PUZ: -1 puntos de evolución por cigarrillo(o lo que sea).
- h) Por cuescarse durante el juego: a partir de -3 puntos de evolución.

Uso de los puntos de evolución

El punto de evolución es una abstracción que emplearemos a lo largo (y sobretodo ancho) del juego para cuantificar todo cuanto nos importe a nivel argumental.

A diferencia de otros JdR menos sutiles, en PUZ los P.Ev. no solamente se ganan, sino que además se pueden perder, compartir o incluso invertir.

Si te parece demasiado complicada la idea, evidentemente puedes pasar de todo ello y otorgar los puntos por el sistema directo: los das con Cuentagotas con los criterios que tu decidas y les das la equivalencia a un +1 en cualquier lugar de la ficha, por ejemplo. Pero si te va la caña sigue leyendo lo que queda de éste apartado... igual hasta te gusta.

Costes en puntos de evolución

La base de coste será siempre el valor de la ficha que se desea obtener multiplicado según el caso. No se debería permitir a ningún personaje subir más de un punto en un mismo valor por sesión, aunque si subir varios valores a la vez. De todos modos, el criterio fundamental sería siempre en primer lugar el argumento.

ASPECTOS

Innatos:	x3
Culturales:	x2
Adquiridos:	x1

PARENTELA

Aspectos	x6
Combos Básicos	x4
Natalidad	x2



SENDA

Atajo 1 a 12	X6	
Trampas	x6	(Senda de la Tierra, más de 12)
Maniobras	x8	(Senda del Fuego, más de 12)
Técnicas	x10	(Senda del Agua, más de 12)
Rituales	x12	(Senda del Agua, más de 12)

CLAN

Niveles	x24
Descubrimiento	x12, x24, x36
Hallazgo	x6
Natalidad	x2

DESCUBRIMIENTOS

Nivel	Descubrimiento	
1	Andar a 2 patas	x12
2	Usar Chuscos y Bastos	
3	Pulimentar y tallar piedras	
4	Afilar palos/atarles piedras	
5	Construir Chozas	
6	Encender fuego	
7	Cocinar los alimentos	
8	Construir con madera	
9	Construir ruedas	
10	Agricultura	
11	Ganadería	
12	Tirar en tabla Especial	

x12

Nivel	Descubrimiento	
1	Andar a 2 patas	Ata: +1 Def: +1 Mov: +3
2	Usar Chuscos y Bastos	Ata: +2 Def: +2 Mov: -1
3	Pulimentar y tallar piedras	Ata: +3 Def: +3 Ela: +3
4	Afilar palos/atarles piedras	Ata: +4 Def: +4 Ela: +4
5	Construir Chozas	Nat: x2 Def: +5 Sal: +3 Ela: +4
6	Encender fuego	Nat: x3 Ata: +5 Def: +5 Sal: +4
7	Cocinar los alimentos	Nat: x4 Sal: +5 Filgut: +3
8	Construir con madera	Ela: +5 Def: +5 Mov: +5
9	Construir ruedas	Mov: +6 Ata: +6 Def: +6 Yuyu: +6
10	Agricultura	Nat: x5 Sal: +5 Ela: +2 Def: -3
11	Ganadería	Nat: x6 Sal: +6 Ela: +6 Def: -6
12	Tirar en tabla Especial	Ya lo verás...

Descubrimientos especiales

Nivel	Descubrimiento	
1	Nadar y bucear	
2	Construir balsas	
3	Construir puentes	
4	Sanación con vegetales	
5	Fermentación de bebidas	
6	Construir armas especiales	
7	Destilación de bebidas	
8	Conservar en sal	
9	Conservar en aceite	
10	Jugar a las tabas	
11	Economía de Trueque	
12	Tirar en tabla Especial K	

x24

Nivel	Descubrimiento	
1	Nadar y bucear	Beneficios
2	Construir balsas	Mov: +6 Sal: +3 Filgut: +6
3	Construir puentes	Mov: +6 Filgut: +3 Ela: +6
4	Sanación con vegetales	Mov: +6 Ela: +3
5	Fermentación de bebidas	Sal: +12 Nat: x12 Filgut: +3
6	Construir armas especiales	Filgut +6 Sal: -3 Ata: +12 Def: -12
7	Destilación de bebidas	Ata: +12 Def: +12 Yuyu: +6
8	Conservar en sal	Ata: +8 Filgut: +8 Sal: +2 Def: -24
9	Conservar en aceite	Sal: +6 Ela: +6 Nat: x12
10	Jugar a las tabas	Sal: +8 Ela: +8 Nat: x24
11	Economía de Trueque	Filgut: +12 Def: -8
12	Tirar en tabla Especial K	Def: +24 Filgut: +24

x36

Nivel	Descubrimiento	
1	Montar cabrellos	Beneficios
2	Montar Trincherathops	Sal: -12 Mov: +6 Filgut: +4
3	Interpretar Fotojoros	Sal: +2 Mov: +12 Ata: +24
4	Preparar Venenos	Filgut: +18 El resto: +4
5	Construir Megalitos	Yuyu: +18 Ata: +48 Sal: -6
6	Música avanzada	Yuyu: +12 Ela: +12 Def: +12
7	Rituales Mayores	Filgut +48 Sal: +18 Def: +18
8	Habitar Fortugas	Depende de los rituales...
9	Deportes de pelota	Mov: +48 Def: +48 (Variable)
10	Construir Templos	Depende del plan y el rollo...
11	Montar Heliomedusas	Depende del palo que vayan...
12	Ir en vida al Zetamundo	Tu verás...





acciones del ataque 2D12		FATAL			MAL			BIEN			GENIAL			mitad inferior daños a la defensa	
		1-	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+		
M U E R M O	1-	x3+3 Lapous	x3+2	x2+3	x2+2	x2+1	x1+3	x1+2	x1+1	x1	÷2	÷4	12+1 Potra	12+	A R R O J O
	2	x3+2	x3+1	x2+2	x2+1	x1+3	x1+2	x1+1	x1	÷2	÷4		÷4	11	
	3	x2+3	x2+2	x2+2	x1+3	x1+2	x1+1	x1	÷2	÷4		÷4	÷2	10	
C A L M A	4	x2+2	x2+1	x1+3	x1+3	x1+1	x1	÷2	÷4		÷4	÷2	x1	9	V I G O R
	5	x2+1	x1+3	x1+2	x1+1	x1+1	÷2	÷4		÷4	÷2	x1	x1+1	8	
	6	x1+3	x1+2	x1+1	x1	÷2	÷2 Chupaza		÷4	÷2	x1	x1+1	x1+2	7	
V I G O R	7	x1+2	x1+1	x1	÷2	÷4		÷2 Apano	÷2	x1	x1+1	x1+2	x1+3	6	C A L M A
	8	x1+1	x1	÷2	÷4		÷4	÷2	x1+1	x1+1	x1+2	x1+3	x2+1	5	
	9	x1	÷2	÷4		÷4	÷2	x1	x1+1	x1+3	x1+3	x2+1	x2+2	4	
A R R O J O	10	÷2	÷4		÷4	÷2	x1	x1+1	x1+2	x1+3	x2+2	x2+2	x2+3	3	M U E R M O
	11	÷4		÷4	÷2	x1	x1+1	x1+2	x1+3	x2+1	x2+2	x3+1	x3+2	2	
	12+	1+12 Error	÷4	÷2	x1	x1+1	x1+2	x1+3	x2+1	x2+2	x2+3	x3+2	x3+3 Doblete	1-	
mitad superior daños al ataque		12+	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1-	acciones de defensa 2D12	
		GENIAL			BIEN			MAL			FATAL				

Sistema (OFICIOSO) de combate y acciones físicas opuestas

La parte defensora y la atacante Cruzarán tiradas de 2D12.

Las tiradas de la defensa se restan de las del ataque.

El resultado da los modificadores que deberemos aplicar al daño básico de la defensa o el ataque.

En PUZ, la guerra y el combate son aún tan toscos y rudimentarios que es muy frecuente que el atacante se lleve daños de su propia arma.

Esta tabla, además, usada con imaginación, arrojo y morro, te puede servir de orientación para casi cualquier situación del juego.

NOTA:

¡EH, TU, PAPANATA! SI LA FARAONA (O DIOZ MANAGER) LO DICE, Y ADEMÁS ES DIVERSO, ENTONCES ES QUE ES VERDAD EN PUZ. Y ESTA TABLA LA PUSIMOS PARA CONFIRMAR ESTE PUNTO. ASI QUE VALE YA DE CUESTIONAR LAS NORMAS Y EL ESTILO DE ARBITRAJE DE QUIEN VELA ATENTAMENTE POR LA SALUD DE TU OCIO. QUE LO SEPAS.

1D12 NEGRO (CALIDAD): PUNTERÍA, COBERTURA O DIRECCIÓN

ataque 2D12		FATAL			MAL			BIEN			GENIAL		
		1-	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+
M U E R T O	1-	1+1 Lapso	1+2	1+3	1+4	1+5	1+6	1+7	1+8	1+9	1+10	1+11	1+12 Potra
	2	2+1	2+2	2+3	2+4	2+5	2+6	2+7	2+8	2+9	2+10	2+11	2+12
	3	3+1	3+2	3+3	3+4	3+5	3+6	3+7	3+8	3+9	3+10	3+11	3+12
C A L M A	4	4+1	4+2	4+3	4+4	4+5	4+6	4+7	4+8	4+9	4+10	4+11	4+12
	5	5+1	5+2	5+3	5+4	5+5	5+6	5+7	5+8	5+9	5+10	5+11	5+12
	6	6+1	6+2	6+3	6+4	6+5	6+6 Chapuz	6+7	6+8	6+9	6+10	6+11	6+12
V I G O R	7	7+1	7+2	7+3	7+4	7+5	7+6	7+7 Apañ	7+8	7+9	7+10	7+11	7+12
	8	8+1	8+2	8+3	8+4	8+5	8+6	8+7	8+8	8+9	8+10	8+11	8+12
	9	9+1	9+2	9+3	9+4	9+5	9+6	9+7	9+8	9+9	9+10	9+11	9+12
A R R O J O	10	10+1	10+2	10+3	10+4	10+5	10+6	10+7	10+8	10+9	10+10	10+11	10+12
	11	11+1	11+2	11+3	11+4	11+5	11+6	11+7	11+8	11+9	11+10	11+11	11+12
	12+	12+1 Error	12+2	12+3	12+4	12+5	12+6	12+7	12+8	12+9	12+10	12+11	12+12 Doble

SISTEMA (alternativo) DE ATAQUE Y DEFENSA

El tiempo de combate se divide en Instantes (o YA), que equivalen a (más o menos) 1 segundo. En éste tiempo se pueden realizar acciones de 3 tipos:

a). (2D12) Ataque: Aplica tus modificadores. A éste resultado habrá que restarle las defensas del objetivo si las hubiera.

1D12 Puntería (D Negro)
Penetración extra del ataque
1D12 Ímpetu (D Rojo)
Daño extra del ataque.

B). (2D12) Defensa: Aplica tus modificadores. Este resultado se expresa en 2 conceptos:

1D12 Cobertura (D Negro)
Puntos de armadura extra
1D12 Resistencia (D Rojo)
Puntos de aguante extra (Ambos resultados se restarán del siguiente ataque recibido).

C). (2D12) Movimiento: Aplica tus modificadores. Este resultado expresará 2 conceptos:

1D12 Dirección (D Negro)
30° de desviación en sentido horario por cada punto por debajo de 12.
1D12 Velocidad (D Rojo)
1 metro por punto obtenido.



2D12 genérica: Tabla orientativa de resultados extremos

1+1 ¡LAPSUS!

- 1 Nada ocurre
- 2 Silencio incómodo
- 3 Se te olvidó
- 4 Te distraíste
- 5 Sí, pusiste cara de hacerlo
- 6 Vaya grito. Muy convincente
- 7 Lo pareció. Vaya farol
- 8 Divertida pero inútil pirueta
- 9 Sigue así, al final lo harás
- 10 Sí, Ganas le pones, pero... no
- 11 lo importante es participar
- 12+ El mínimo efecto: cutre

7+7 ¡APAÑO!

- 1 No falla, pero bajo mínimos
- 2 Da el pego, con fallos graves
- 3 Funciona (muy por los pelos)
- 4 Pierdes algo para lograrlo
- 5 Una solución espectacular y rara
- 6 Cambias de problema. A peor
- 7 Lo haces bien, pero algo tarde
- 8 Ni idea de como lo conseguiste
- 9 Encuentras algo muy especial
- 10 Se produce un Hallazgo Filgut
- 11 Se produce un descubrimiento
- 12+ Una alianza lo resuelve todo

1+12 ¡ERROR!

- 1 Te cargas a alguien de tu grupo
- 2 Hieres a alguien de tu grupo
- 3 Provocas un gran desastre
- 4 Rompes algo valioso y ajeno
- 5 Lo ensucias todo, no sabes como
- 6 Pierdes la mitad de tu Vida
- 7 Te llevas un buen susto
- 8 Un ridículo espantoso, patético
- 9 Te has hecho daño. Mucho daño.
- 10 Te caes al suelo. De cabeza.
- 11 Te da una rampa inoportuna
- 12+ Cantas una canción sobre ello

12+1 ¡POTRA!

- 1 Consigues hacer otra cosa útil
- 2 Vuelves a intentarlo rápidamente
- 3 Vuelves a intentarlo (con un +1)
- 4 Vuelves a intentarlo (con un +2)
- 5 Vuelves a intentarlo (con un +3)
- 6 Encuentras algo útil y peligroso
- 7 Lo consigues con algo especial
- 8 Recibes ayuda inesperada
- 9 Alguien lo hace por ti
- 10 Ocurre. Perfecto: tu no has sido.
- 11 Interviene alguien muy especial
- 12+ Dios trata de hacer un "milagro"

6+6 ¡CHAPUZA!

- 1 Mueres en el intento
- 2 Al rato, la catástrofe: Fallo gordo
- 3 Provocas daños a tu grupo
- 4 Rompes algo tuyo muy valioso
- 5 Haces algo realmente asqueroso
- 6 Atraes algún peligro sobre ti.
- 7 Muy a lo cutre, casi lo haces.
- 8 El mínimo efecto: deplorable
- 9 La mitad de lo que intentabas
- 10 Lo consigues durante un rato
- 11 Te sale casi bien pero ridículo
- 12+ Da Yuyu pero funciona.

12+12 ¡DOBLETE!

- 1 Lo consigues a secas, sin más
- 2 Te salió bien, pero solo eso
- 3 Muy bien. +1 en Filgut.
- 4 Excelente. +2 en Filgut
- 5 Algo espectacular (+3 en Filgut)
- 6 Una leyenda terrible (+6 Yuyu)
- 7 Lo que intentabas x2 (+4 Filgut)
- 8 Lo que intentabas x3 (+5 Filgut)
- 9 Lo que intentabas x4 (+6 Filgut)
- 10 Lo que intentabas x5 (+36 pE)
- 11 Lo que intentabas x6 (+72 pE)
- 12+ Dios obtiene un doblete (+144 pE)

aspectos 2D12		FATAL			MAL			BIEN			GENIAL		
		1-	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+
M U E R M O	1-	-6 Lapso	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	+3 Potra
	2	-5	-4	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	+1
	3	-5	-4	-3	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	+1	+1
C A L M A	4	-4	-4	-3	-2	-2	-2	-1	-1	0	+1	+1	+2
	5	-4	-3	-3	-2	-1	-1	-1	0	+1	+1	+2	+2
	6	-3	-3	-2	-2	-1	-1 Chapuz	0	+1	+1	+2	+2	+3
V I G O R	7	-3	-2	-2	-1	-1	0	+1 Apato	+1	+2	+2	+3	+3
	8	-2	-2	-1	-1	0	+1	+1	+1	+2	+3	+3	+4
	9	-2	-1	-1	0	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+4	+4
A R R O J O	10	-1	-1	0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+3	+4	+5
	11	-1	0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+4	+5
	12+	-3 Error	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5	+6 Doble

Los 12 aspectos

INNATOS (PUEBLO)

RESistencia
TAMaño
INSTinto
APETito

CULTURALES (CLAN)

MAña
PREsencia
PERcepción
PELea

ADQUIRIDOS (SENDA)

SALud
COMunicación
MEMoria
CAZa

Por cada 2 puntos por encima de 12 se sumará un +1 al modificador y por cada 2 puntos por debajo de 1 se aplicará un -1 al modificador.

Sobra decir que esta tabla, como todas las demás, puede ser usada en favor del argumento en cualquier sentido, estilo o manera.

No te cortes...

¡EL SHOW TIENE QUE CONTINUAR!



  EDAD	Jugador/a:	Pueblo:	Cultura:	Senda:
	Piteco/a:	Clan:	Clima:	Atajo:
	Desventura:		COMBOS BÁSICOS	
	Dioz Manager: Evolución(sumada):		Elaborar (MAÑ+MEM) ___ Vigilar (INS+PER) ___ Moverse (TAM+RES) ___ Defenderse (RES+PEL) ___ Impresionar(PRE+SAL) ___ Atacar (CAZ+ARMA) ___	

INNATOS

(2d12 + Mod. de PUEBLO)

COSTE: x3

RESistencia

mod. PUEBLO ___ / ___ 
 (___) Ánimo
 (___) Aguante

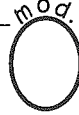
TAMaño

mod. PUEBLO ___ / ___ 
 (___) Altura
 (___) Peso

INStinto

mod. PUEBLO ___ / ___ 
 (___) Supervivencia
 (___) Conservación

APETito

mod. PUEBLO ___ / ___ 
 (___) Paladar
 (___) Gula

CULTURALES

(2d12 + Mod. de CLAN)

COSTE: x2

MAÑa

mod. CLAN ___ / ___ 
 (___) Elaborar
 (___) Construir

PREsencia

mod. CLAN ___ / ___ 
 (___) Actitud
 (___) Aspecto

PERcepción

mod. CLAN ___ / ___ 
 (___) Alerta
 (___) Alcance

PELea

mod. CLAN ___ / ___ 
 (___) Eficacia
 (___) Intensidad

ADQUIRIDOS

(2d12 + Mod. de SENDA)

COSTE: x1

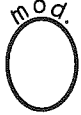
SALud

mod. SENDA ___ / ___ 
 (___) Inmunidad
 (___) Potencia

COMunicación

mod. SENDA ___ / ___ 
 (___) Precisión
 (___) Poderío

MEMoria

mod. SENDA ___ / ___ 
 (___) Detalles
 (___) Duración

CAZa

mod. SENDA ___ / ___ 
 (___) Puntería
 (___) Daño

Salud

Casillas=RES+TAM/2
(redondea hacia abajo)

- 1 BUENA SALUD
Sin Mod. 000000
- 2 Rasguños o Malestar
(1 a todo) 000000
- 3 Magulladuras o Náuseas
(2 a todo) 000000
- 4 Contusiones o Vómitos
(3 a todo) 000000
- 5 Heridas o Sint. Graves
(4 a todo) 000000
- 6 Hemorragias o Fiebres
(5 a todo) 000000
- 7 Incapacidad General
(6 a todo) 000000
- 8 Inconciencia
No actúa 000000
- 9 Delirio
No actúa 000000
- 10 Coma
No actúa 000000
- 11 Agonía
No actúa 000000
- 12 MUERTE
No actúa 000000

Pierdes el nivel(1-12)
en puntos cada día
hasta recibir curas.

SEÑAL Y ATAJO

- ☐ Fuego (Guerra)
- ☐ Tierra (Caza)
- ☐ Agua (Artesanía)
- ☐ Aire (Chamanismo)

Actividad Habilidad

1	_____ / _____	_____ + _____ = (_____)
2	_____ / _____	_____ + _____ = (_____)
3	_____ / _____	_____ + _____ = (_____)
4	_____ / _____	_____ + _____ = (_____)
5	_____ / _____	_____ + _____ = (_____)
6	_____ / _____	_____ + _____ = (_____)
7	_____ / _____	_____ + _____ = (_____)
8	_____ / _____	_____ + _____ = (_____)
9	_____ / _____	_____ + _____ = (_____)
10	_____ / _____	_____ + _____ = (_____)
11	_____ / _____	_____ + _____ = (_____)
12	_____ / _____	_____ + _____ = (_____)

PUEBLO

COMBO DE PUEBLO:

____ (____) + ____ (____) = ____

Creencia:

Dieta:

Clima Natural:

Curiosidades:

ACTIVIDAD DE LA PARENTALA

MOD.

mod. COMBO
☐ Elaborar (____ / ____)
☐ Moverse (____ / ____)
☐ Impresionar (____ / ____)
☐ Vigilar (____ / ____)
☐ Defenderse (____ / ____)
☐ Atacar (____ / ____)

cal. can.

TOTAL

Estado actual
 PÉRDIDA DE PUNTOS
 1/2 1 herido (-1/-1 a todo)
 Todos 1 muerto (-2/-2 a todo)

CLAN

MOD.

1 punto = 1d12 Pitecos/as

MAÑA
(____) equipo / poblado (____)

PRESENCIA
(____) actitud / aspecto (____)

PERCEPCIÓN
(____) vigilancia / territorio (____)

PELEA
(____) acierto / fuerza (____)

ACTUAL

PÉRDIDA DE PUNTOS
 Idem que parentela pero las bajas són 1d12.

ATUENDO

Atuendos y Defensa

Tipo

Mod.

Símbolo del CLAN

ARMAS

Armas y Ataque

Tipo

Mod.

COMIDA

_____ :

_____ :

000 000 000 000

000 000 000 000

_____ :

_____ :

000 000 000 000

000 000 000 000

000 000 000 000

000 000 000 000

BEBIDA

_____ :

_____ :

000 000 000 000

000 000 000 000

_____ :

_____ :

000 000 000 000

000 000 000 000

000 000 000 000

000 000 000 000

MATERIALES

_____ :

_____ :

000 000 000 000

000 000 000 000

_____ :

_____ :

000 000 000 000

000 000 000 000

000 000 000 000

000 000 000 000

Sobre el cacareado Generador de Mapas...

Próximamente, tenemos la sana intención de ofrecerte algo más sobre PUZ...

Si, estamos hablando de los PUZ-Plugins.

Pequeño avance:

- Bestiario y tablas de encuentro
- Generador de Clanes
- Generador de Mapas
- Motor de Aventuras.
- Los Mestizos y nuevos Pueblos.

Te vamos a sorprender, lo que no sabemos es si será para bien o para mal. Tu prueba. De verdad.

Además, en PUZ Plugins incluiremos tus sugerencias, ideas locas y coñas Varias: No podemos prometer nada, pero tendremos en cuenta, todo lo que nos llegue, eso si.

Oriol Riu
Vil·la de Gràcia,
Octubre del 2002



Nivel de Complejidad (de los mapas)

1D12	Terreno	Flora	Fauna	Población	Rarezas	Tipo
1	x1	x0	x0	x0	x0	Básico
2	x1	x1	x0	x0	x0	Básico
3	x2	x1	x1	x0	x0	Básico
4	x2	x2	x1	x1	x0	Típico
5	x3	x2	x2	x1	x1	Típico
6	x3	x3	x2	x2	x1	Típico
7	x4	x3	x3	x2	x2	Peligroso
8	x4	x4	x3	x3	x2	Peligroso
9	x5	x4	x4	x3	x3	Peligroso
10	x5	x5	x4	x4	x3	Especial
11	x6	x5	x5	x4	x4	Especial
12	x6	x6	x5	x5	x4	Especial

Nivel de Evolución (de los clanes)

1D12	Nº(1D12)	Mod.	Mov.	Defensa	Ataque	Nivel
1	1(-1)	-6	0	-6	-6	Animales
2	2	-5	1	-5	-3	Manada
3	3	-4	1	-4	-2	Grupo
4	4	-3	1	-3	-2	Partida
5	5	-2	2	-2	-1	Clan
6	6	-1	2	-1	-1	Orda
7	7	+1	2	+1	+1	Clanes
8	8	+2	3	+2	+1	Tribu
9	9	+3	3	+3	+2	Pueblo
10	10	+4	3	+4	+2	Etnia
11	11	+5	4	+5	+3	Cultura
12	12	+6	6	+6	+6	Civilización

MUY PRONTO JUGAR A PUZ SE CONVERTIRÁ EN ALGO AÚN MÁS TREPIDANTE...
PUZ PLUGINS TE OFRECERÁ UN MODO RÁPIDO, FÁCIL Y DIVERTIDO
DE GENERAR CLANES, MAPAS Y SERES
JUSTO EN EL MOMENTO EN QUE LOS NECESITES.

GENERAR UN CLAN

1ª TIRADA:

GC_00: Pueblo y Cultura
 Población y Nivel

2ª TIRADA:

GC_01: Movimiento
 Ataque
 Elaboración
 Defensa

GC_02: Provisiones y equipo:
 Tipo/cantidad

GC_03: Rarezas locales

GC_04: Natalidad / Mortalidad

3ª TIRADA

GC_05: Miscelánea Yuyu
 GC_06: Miscelánea Filgut

4ª TIRADA

GC_07: Momento/Situación

GENERAR UN MAPA

1ª TIRADA

GM_00: Clima/Complejidad

2ª TIRADA

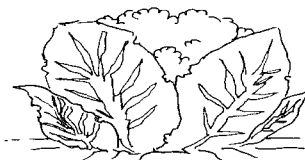
GM_01: Terreno
 GM_02: Vegetación
 GM_03: Fauna
 GM_04: Población

3ª TIRADA

GM_05: Miscelánea Yuyu
 GM_06: Miscelánea Filgut

4ª TIRADA

GM_07: Momento/Situación



MENESTRA FINAL

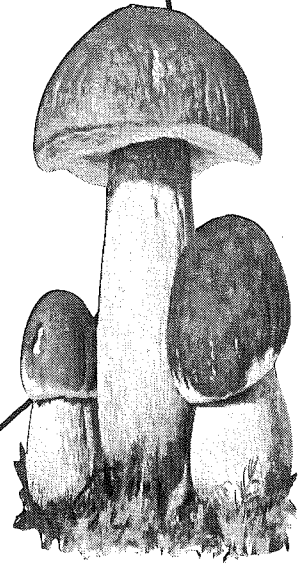
Aquí llega un mero avance de lo próximo sobre PUZ.
No te asustes: no vamos a venderte decenas y decenas de suplementos sin sentido. Solamente, es que se nos han quedado algunas ideas en el tintero.

Por un lado, ahondar más en la parodia de otros escenarios (¿Te imaginas ambientar en PUZ por la cara tu mundo favorito?). En fin, también quedó de lado el tema de las diversas culturas en un sentido amplio y explicar todo el bichamen del planeta Mundo... Y, por otro lado, se nos hizo imposible detallar un montón de aspectos que, por el momento dejamos a tu libre albedrío... pero no por mucho tiempo.

Próximamente, tus clanes podrán desarrollarse abiertamente y de un modo muy dinámico con el Generador de Mapas y el Motor de Aventuras. Hasta entonces, lo mejor que puedes hacer es tomarte las cosas con mucha calma. Y jugar a PUZ.

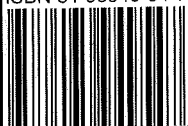
Bien, esto ya se acaba y, evidentemente, hasta aquí llegaron las aguas. Solo queda agradecer a la mucha gente (insustituible) que de una manera u otra ha colaborado con el proyecto de llevar PUZ a los peores antros de las subcultura.

¡Mucho filgut para tod@s!



quepuntos

ISBN 84-95949-54-7



97895949547

8 € www.quepuntos.net

RECUERDA

PUZ MO ES UN JUEGO SERVID



LA VIDA
DE BLJJJH:

EL ÚNICO SABLORO VEGETARIANO Y PACÍFICO
DEL PLANETA MUNDO LO CUENTA



Necesitas
2D12 ...

"No hay, en el planeta **Mundo**
vida más larga y tranquila
que la del cobarde
bien informado"

Refrán Isopiteco



Quepuntoes

ISBN 84-95949-54-7



97895949547

8 € www.quepuntoes.net

RECUERDA:

PUZ NO ES UN JUEGO SERIO



Necesitas
2D12 ...

"No hay, en el planeta **Mundo**
vida más larga y tranquila
que la del cobarde
bien informado"

Refrán Isopiteco



LA VIDA
DE BLJJJH:

EL ÚNICO SABLORO VEGETARIANO Y PACÍFICO
DEL PLANETA MUNDO LO CUENTA TODO