Créditos

Suplemento Turbotónico, Versión 1.0

Este documento ha sido escrito y maquetado por **Adrián Diego** (@starkvind).

Ha sido corregido por **Cristina Borrego** (@AmyAnkoku).

Y ha sido ilustrado por **Juan Jesús Sánchez** (@Jota_MFM).

El reglamento está basado en conceptos arrancados de:

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

Licencia

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

» **El Naufragio**: https://naufragio.net/

» **Muerte Fatal Mortal**: https://www.behance.net/muertefatalmortal

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

Miserias aleatorias

Bien, te has bajado o has comprado el manual de **Turbotónico** y ahora lo tienes entre tus manos. No quieres usar ninguno de los **Garrulos prediseñados** porque te han molado tanto que vas a usar los dieciséis como villanos de una impresionante campaña en los suburbios apestosos de tu ciudad. Llega el día de crear personajes y tus jugadores no tienen ni idea de cómo encajar sus ideas de superhéroes **Marvel** en una crónica tan ultracutre como es el mundo de **Turbotónico**... ¿qué haces?

¡No pasa nada, chaval! Aquí en **El Naufragio** pensamos en aquellas personas que han tenido infancias normales y lejos de callejones malolientes, así que te traemos unas bonitas tablas con las que puedes generar unos trasfondos miserables que pongan en la mierda a esos truñotónicos prepúberes.

¿Qué necesitas?

No hay nada más cañí que una buena baraja española comprada en el chino, así que si no tienes ninguna por casa, por un euro o menos lo tienes en cualquier **Todo a Cien**. Además, debes tener unos jugadores que no se vean capaces de hacer una historia truñotoniquil.

¿Cómo nos lo montamos?

Lo primero, baraja esas cartas que vamos a sacar unas cuantas. Piensa cuantos años tiene el personaje: por cada década, sacas una carta.

Ejemplo: **Martín** ha sido vilmente engañado para participar en una crónica de **Turbotónico**, así que decide dar vida a **Bonifacio Brigán**, un estibador norteño en depresión. Como **Bonifacio** tiene 47 años, **Martín** tendrá que sacar 4 cartas de la baraja para ver qué ha pasado con su PJ.

Palos

Y ahora, con el palo y el número, vamos a sacar unas ideas de miserias. Lo primero es el tipo de **Movida**.

Palo	Movida
Copas	Drogas, alcohol, vicios, excesos
Oros	Dinero, trabajo, fama, economía
Espadas	Familia, amor, amistad, relaciones
Bastos	Peleas, accidentes, heridas, salud

En la columna indicada tienes los temas relacionados con dicho palo. Son palabras muy generales que te van a permitir crear un suceso concreto.

Números

El número de la carta nos va a especificar algo más esa miseria, ese **Suceso** que ha marcado la vida del PJ.

Carta	Suceso
1	Has tenido una movida "normal" relacionada con el palo.
2	Un chanchullo que no tenía nada que ver te ha llevado a la miseria.
3	Tuviste una buena idea y acabaste pasándote de vueltas.
4	Un conocido te propuso X y salió Y.
5	Sin que te lo esperases, te metiste en un cirio acojonante.
6	La bofia se implicó en la movida y saliste escaldado (y fichado).
7	Todo te iba relativamente bien hasta que te explotó en la cara.
8	El suceso en concreto te pasó cuando eras un crío, pero te marcó ahora.
9	Desde que has nacido, esta mierda te ha acompañado.
Sota	Se la liaste a alguien con X y buscará retribución.
Caballo	Tuviste que cambiar de ciudad.
Rey	Obligaste a alguien a hacer algo.

Ejemplo de personaje

Para que te quede claro cómo usar estas tablas, te vamos a mostrar un ejemplo práctico, utilizando a **Bonifacio Brigán**, el personaje truñotónico de **Martín**.

Las cuatro cartas de **Bonifacio** son las siguientes.

» **Rey de Bastos** (obligó a alguien a meterse en una pelea)

» **9 de Bastos** (desde pequeño ha estado en hospitales)

» **3 de Copas** (tuvo un proyecto de drogas condenado al fracaso)

» **7 de Oros** (le iba todo bien hasta que empezó a deber dinero a todo el mundo)

Por lo que podemos ver, el **Bonifacio** obligó a alguien a meterse en una movida de pequeño porque las peleas y las visitas al hospital le han acompañado desde que era bien joven. Tuvo una idea cojonuda relacionada con la venta de drogas en el puerto, pero la cosa salió tan mal que le explotó en la cara. Desde entonces está hasta el cuello de deudas y vive al límite, sin poder darse un capricho o disfrutar de la vida.

Con esta información imaginamos a **Bonifacio** como un cuarentón acabado, gris e insípido, que ha tonteado con las drogas y es habitual de las urgencias hospitalarias. Ahora solo nos queda darle unos poderes interesantes y comenzar a interpretarlo. **Martín** debe estar muy feliz por el resultado tan truñotoniquil que ha salido.

Conclusión

Mediante este método podemos crear personajes muy interesantes y diferentes, que den un color característico a nuestras crónicas de **Turbotónico**. Ten en cuenta que los resultados de las cartas se han de interpretar para darle coherencia, como hemos hecho en el ejemplo. Incluso la misma carta podrá significar cosas distintas si aparece en dos PJ diferentes.

Obviamente, esto ya son reglas adicionales que no tienes por qué usarlas.

Gráficos e imágenes

Este suplemento de **Turbotónico** ha sido decorado con...

Decoraciones

» Textura de papel para las viñetas por **Juan José Ferrer**.

» Fondo de página por **@aopsan** de *Freepik.com*

» Manchas de tinta por **@Kjpargeter** de *Freepik.com*

» Manchas de café y flechas por *Freepik.com*

» Círculos de tinta por **@Omelapics** de *Freepik.com*

Fuentes

» **Texto general** (esto que estás leyendo): McLaren - *Google Fonts*

» **Títulos**: Sedgwick Ave Display - *Google Fonts*

» **Subtítulos**: Caveat Brush - *Google Fonts*

» **Texto fichas de personaje**: Canted Comic - *DaFont*

» **Texto Parent Advisory Content**: Scratched Letters - *DaFont*

» **Texto grafitis y comentarios**: Gunny ReWritten - *DaFont*