

CRÉDITOS

Suplemento Turbotónico, Versión 1.1

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 calidad.

ÍNDICE DE CONTENIDO

MISERIAS ALEATORIAS 3

¿Qué necesitas?..... 3

¿Cómo nos lo montamos?..... 3

Ejemplo de personaje..... 5

Conclusión..... 5

LA AMENAZA DEL ODIOCÓPTERO..... 6

Estructura de la aventura..... 6

El Odiocóptero..... 6

Sus objetivos..... 7

Lugares de interés..... 9

Desarrollo de la aventura..... 11

Conclusión..... 13

GRÁFICOS E IMÁGENES..... 14

Decoraciones..... 14

Fuentes..... 14

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.

LA AMENAZA DEL ODIOCÓPTERO

UNA AVENTURA SUBNORMAL PARA TURBOTÓNICO

Si ya hay miles de imbéciles pululando por las calles y escribiendo tonterías en las redes sociales, imagínate el impacto si uno de esos mamones desarrolla súperpoderes para súpermatar a quien le toque los cojones. Pues de eso va "*la Amenaza del Odiocóptero*": la historia de un gilipollas que se transforma en un asesino y que gracias a su escasa mentalidad empieza a liarla hasta que tus jugadores entran en acción.

ESTRUCTURA DE LA AVENTURA

Las páginas de "*tips & tricks*" recomiendan ordenar los documentos para que se puedan entender y que esto no sea una lista de habitaciones con mierdas. Nosotros nos vamos a esforzar, aunque no te prometemos nada.

Primero explicaremos las motivaciones de **Juan Carlos** alias "*el Odiocóptero*", el sinvergüenza que da título a esta historia. Después, te hablaremos de los posibles objetivos y qué relación tienen con él. Por último, te describiremos unas cuantas localizaciones donde pueden ocurrir los ataques del *Odiocóptero*.

Debes usar esta información para hacer que los PNJ tengan alguna relación con los PJ y que sus muertes importen algo. Desde un notas que debe dinero hasta un padre o un tío, algo que les conmueva y busquen al responsable.

Gracias a esto, puedes meter esta aventura en cualquier punto de tu crónica truñotoniquil sin tener que alterar una mierda. Tampoco hace falta preparar demasiado, porque nos encanta cuidarte y darte material para que lo tires directamente a tus sufridores jugadores.

Venga, vamos al lío que se nos acaba el papel.

El Odiocóptero

Nuestro grandioso y adorado *Odiocóptero* posee una identidad secreta y absurda en la forma de **Don Juan Carlos Costas Cafete**, un joven de buena familia e ideas de mierda que ha pasado toda su vida odiando a todo aquel que no amase a **Espiña**, su gran y único amor. Además tiene una misteriosa y nada común enfermedad (según él) que ha ocultado toda su vida en lo más profundo de su absurdo corazón: le gustan los hombres.

Esto no sería nada malo si no hubiese dedicado parte de su adolescencia como simpatizante de grupos de ultraderecha y pegador de palizas semi-profesional a otros chicos de su misma condición. Cuando lo hacía, **Juancar** sentía cómo se castigaba y cómo recuperaba la normalidad; aunque eso no fuese nada normal y no recuperase una mierda.

Ya mayorcito, con veintiséis tacos y sin un futuro por culpa de “esos que están reventando el país”, **Juancar** se encontraba muy frustrado y enfadado. Con el reciente “boom” del *Truñotónico* por el país y la publicidad que empezó a darse a la *Meca de los Aumentados*, **Alcantarilla**, **Juancar** elaboró un complejo y subnormal plan.

Viajó hasta **Alcantarilla** en un atiborrado y sudoroso autobús. Después de asaltar a uno de esos camellos aleatorios que aparecían por las calles de la ciudad y robarle un buen cargamento de droga azul, nuestro querido **Juancar** se metió una sobredosis de **Suero Crítico** para ver qué pasaba. Como se podía esperar, no ocurrió nada bueno: su cuerpo empezó a retorcerse de formas grotescas, su columna vertebral emergió con violencia de su espalda y se transformó en una hélice giratoria, sus brazos se transformaron en alas repulsivas, y su rostro mutó hasta hacerlo irreconocible. **Juancar** se había vuelto un helicóptero orgánico, con cañones de gas presurizado como parodias repugnantes de misiles stinger y una ametralladora frontal, formada a partir de los huesos de su caja torácica, que disparaba proyectiles óseos a gran velocidad.

El hijoputa se había convertido en un arma viva, del tamaño de un hombre adulto, pero funcional con la capacidad de cargarse a cualquier miserable desde una distancia adecuada. Sus huevecillos colgaban de forma ridícula en la parte trasera del helicóptero, pero eso no le importaba. Su venganza iba a tomar forma gracias a los poderes del *Turbotónico* y su nueva identidad, el **Odiocóptero**.

» En su forma humana, **Juancar** tiene **Chunguedad 4**, **Salud 3** (25%) y ataca con su *Puño americano* +10%.

» En su forma de **Odiocóptero**, **Juancar** tiene **Chunguedad 8**, **Salud 5** (17%) y ataca con su *Ametralladora ósea* +15% o su *Cañón de metano* +30%, aunque éste último lo puede usar una vez por combate.

SUS OBJETIVOS

Todos estos años de frustración, de deseos incumplidos y de represión han hecho que el **Juancar** sea un desgraciado muy vengativo y tenga una larga lista de gente a la que quiere joder. Después de su viajecito a **Alcantarilla**, ha empezado a preparar sus ataques hacia personas que, si bien no son santas, no tienen la puta culpa de que este capullo esté frustrado consigo mismo.

Emilio Lerma Porras

Este profesor de instituto hizo la vida imposible al joven **Juancar** durante sus años mozos. No era mal profesor, solo un poco cabronazo. Imagina a ese tipo que no te aprobaba un examen (porque eras un zote) pero ahora que tienes razón de ser aprecias lo que hacía. Bueno, pues ese es **Emilio**: un señor de unos 70 años que pasa sus días coleccionando reproducciones de tanques e intercambiando postales en la plaza.

Donde los demás apreciamos la cabronería de esos docentes que nos enseñaron algo, el **Odiocóptero** solo ve venganza y un blanco fácil. **Emilio** tiene **Chunguedad 2**, **Salud 2** (33%) y ataca con sus **Puños** (+0%).

Ismael Garijo Arellano

El garrulo de clase, el abusón más abusón del colegio y ahora un alcohólico en rehabilitación. **Ismael** nunca fue el más listo y en cuanto acabó la ESO se dedicó a currar en la construcción, a hacer "trabajitos" para un chungo local (como dar palizas a morosos) y, en definitiva, a ser un número más en la lista de parados. Él y **Juancar** se llevaban de puta madre hasta que, una noche de borrachera, le intentó entrar. El **Isma** le partió los morros y le amenazó con hacerle la vida imposible si le volvía a ver.

Ahora que es un acabado más, el **Isma** no se espera que su antiguo colega intente cargárselo disparándole balas hechas de hueso. **Ismael** tiene **Chunguedad 5**, **Salud 3** (25%) y ataca con sus **Puños** y **cabezazos** (+5%).

Yolanda Picón Feliz

Cuando **Juancar** se unió a las filas de la extrema derecha, **Yolanda** era su novia. Una chica agradable, de familia humilde y muy trabajadora, vio en **Juancar** algo que los demás no veían. Sin embargo, eso le impedía ver su verdadera naturaleza y era el blanco frecuente de las pataletas, insultos y vejaciones. Después de una enorme discusión relacionada con nudillos amoratados y manchas de sangre, la **Yoli** reunió el valor para mandarle a la mierda.

Han pasado los años y para **Yolanda** el recuerdo de su ex-novio es algo brumoso, del pasado. Ahora trabaja ayudando a víctimas de abusos como asistente social, siendo útil para la sociedad. Pero el fuego del rencor sigue latente en el corazón del **Odiocóptero**, y nada le gustará más que vengarse de la **Yoli**, aunque no haya nada que vengar.

Yolanda tiene **Chunguedad 1**, **Salud 1** (50%) y ataca con su **Spray de pimienta** (+3%).

Julián Agudo Gabriel

Desagradable simpatizante de la más extrema derecha, azote de inmigrantes y apaleador de maricones según sus propias palabras, **Julián** es un tipo peligroso y con un montón de colegas dónde tiene que tenerlos. Se dedica a bramar proclamas violentas en contra de todo lo que no sea **España** y su glorioso gobierno, y a pegar palizas en compañía de otros cincuenta hombres a aquellos que suponen una amenaza para la estabilidad nacional. Ahora trabaja como guardia de seguridad nocturno en un polígono, pero cuando libra deja correr su imaginación junto a sus amigos.

Presume de tener un olfato detecta-maricas infalible y la verdad es que le funcionó de puta madre con el **Juancar**. En seguida se percató de que algo no iba bien con su esbirro y no tardó en humillarlo públicamente ante la organización, exiliándole de por vida. Imagínate la tirria que le tiene **Juancar**.

Julián tiene **Chunguedad** 4, **Salud** 3 (25%) y ataca con su *Bate de béisbol* (+5%) o su *Pipa 9mm* (+20%).

Margarita Cañete Sanabria

La madre de **Juancar**, la persona que lo trajo a este mundo y responsable del nacimiento del **Odiocóptero**. Aunque ahora no parece más que una señora afable y típica, en el pasado puteó a su hijo hasta cotas estratosféricas. Metiéndose con sus gustos por las muñecas, su historial amoroso y sus notas escolares, fue el combustible rencoroso que poco a poco se fue llenando el interior de **Juancar**.

No se habla con él desde hace unos años. Su hijo ni siquiera asistió al funeral de su padre, y ahora vive sola en su pequeño piso de barrio pobre. Probablemente sea un objetivo más del **Odiocóptero**.

Margarita tiene **Chunguedad** 1, **Salud** 1 (50%) y ataca con sus *Agujas de costura* (+3%).

LUGARES DE INTERÉS

La Amenaza del Odiocóptero no está ambientada en ninguna ciudad en concreto para que puedas dirigirla dónde más te guste. Sin embargo, los siguientes lugares son puntos de importancia para el desarrollo de la trama, aunque puedes pasar completamente de ellos y hacer lo que te salga de los huevos.

Plaza de José Manuel Pambo

Zona de entretenimiento para los más jóvenes erigida en honor de cierto **OurTuber** de la antigüedad. Aparte de un mural bastante denigrante de autoría anónima, contiene lo que se espera de un parque normal: bancos, columpios, parcelas ajardinadas, cacas de perro, fuentes de agua potable repulsiva, etc.

Los domingos por la mañana se reúnen varios jubilados para intercambiar postales, cromos y colecciones de tebeos picantes.

El Poli

Unas viejas pistas de fútbol con gradas de madera podrida que se han convertido en la morada de un grupo bastante amplio de inadaptados sociales, yonkis y borrachos varios. Aquí se dan grandes discusiones sobre el futuro del país, la culpa de los políticos y el reparto de riqueza, mientras los niños echan unas pachangas al balón. El nombre tan original que tiene es el diminutivo de "*el Polideportivo*". Todo una originalidad.

El **Isma** para por aquí cuando no tiene nada que hacer por las tardes, compartiendo unas birras con los drogadictos que han hecho de las gradas un segundo hogar. Además, el grupo de extremistas de **Julián Agudo** se suele pasar por las noches en busca de carnaza homosexual.

Universidad pública Florero

Tras una amplia carrera como pinchadiscos en la **Ruta del Bakalao**, el DJ **Florero** decidió dedicar sus ganancias patrimoniales al mundo de la educación. Obviamente, la tontería se le pasó tras un par de meses de burocracia insoportable, pero la infraestructura ya estaba en construcción.

Esta universidad ha pasado sin pena ni gloria, y sus alumnos no son especialmente competentes ni famosos. Sin embargo, ciertas personas con unas ganas enormes de marcar la diferencia se han esforzado en mejorar la calidad de las clases y las materias impartidas.

Una de esas personas es la **Yoli**, que después de sacarse el grado de *Trabajo Social*, se dedica a ofrecer ayuda a familias en situaciones complicadas e intentar concienciar a los ciudadanos de la importancia de la educación y la gestión de la ira.

Área industrial Escamosa de la Fuente

El típico polígono industrial que se encuentra a las afueras de la ciudad. Aparte de un montón de naves, camiones y mierda, no tiene nada especial. Probablemente haya unos cuantos yonkis y vagabundos que aprovechan para dormir aquí.

Actualmente **Julián Agudo** está trabajando en turno nocturno como vigilante de seguridad en una de las naves industriales; este horario facilita que aparezca un helicóptero orgánico y se lo cargue.

Barrio de la Pulgosa

Una barriada levantada en los años sesenta, de edificios bajos y amarillentos, repleta de calles estrechas, contenedores malolientes y aceras hechas una puta mierda. El rostro cansado de sus habitantes, el crimen barato, las casas de apuestas franquiciadas, los gritos y la suciedad se han vuelto algo cotidiano que hace del lugar una zona poco adecuada para vivir.

Aparcar en este barrio es más jodido que en el centro de **Madrid** en plena **Navidad**. Los carriles son estrechos y hay vehículos abandonados, usados por vagabundos como hogares improvisados. Por aquí vive la madre del **Juancar**, la señora **Margarita**, ajena a los planes de su hijo.

DESARROLLO DE LA AVENTURA

Tenemos ya entre manos el villano, sus motivos, sus víctimas y los lugares dónde la puede liar, pero toca juntar todo eso para que tenga sentido. Verás, a nosotros nos molan los módulos dónde no te lo den todo mascado. También es que somos unos putos vagos y escribimos los suplementos a tope de desidia, pero vamos a ver si le damos forma a esto.

Los ataques

El OdioCóptero es un gilipollas de campeonato que ha visto demasiado CSI y se cree un genio del mal. Cuando ataque a alguien, va a dejar más pruebas que un ladrón narcoléptico, así que las autoridades le cogerán tarde o temprano. También es muy impulsivo y no se las piensa demasiado, cosa que juega en su contra.

Cuando tengas claro qué relación tienen los diversos PNJ con los PJ, lanza 1d10 para el **Objetivo** y otro para el **Lugar**; divide el resultado entre 2 y redondea hacia arriba (acabas de tirar lo que se llama un d5): lo que te

salga en los dados será a quién o en dónde va a atacar el **Odiocóptero** esa noche. Si los dos coinciden con lo descrito en sus entradas, pues habrá una víctima clara.

d5	Objetivo	Lugar
1	Emilio Lerma Porras	Plaza de José Manuel Pambo
2	Ismael Garijo Arellano	El Poli
3	Yolanda Picón Feliz	Universidad pública Florero
4	Julián Agudo Gabriel	Área industrial Escamosa de la Fuente
5	Margarita Cañete Sanabria	Barrio de la Pulgosa

En caso de que la tirada no coincida, elige uno de los dos al azar. Si es una persona, habrá sufrido el ataque del **Odiocóptero** pero habrá sobrevivido. Si es un lugar, aquellos que lo visitan con frecuencia empezarán a contar que han escuchado el sonido de unas aspas y un bufido continuo por la noche, como si un mosquito gigante estuviese recorriendo la zona.

La investigación

Aunque todo esto que te estamos contando es muy bonito y tal, está claro que todo necesita un nexo que lo una. Como ya te hemos contado, es importante que los PNJ signifiquen algo para los PJ; ojo! no todos con todos, pero están ahí para establecer el patrón de los ataques del **Odiocóptero**.

Cuando los PJ lleguen a la escena de un ataque o de un asesinato, déjales que investiguen por su cuenta y que te hagan preguntas. Resume los testimonios de los testigos o describe los agujeros de balas óseas, las manchas provocadas por el cañón de metano o las manchas de sangre que ha dejado Juancar al transformarse.

Como **Dillei**, debes saber que la transformación al **Odiocóptero** duele un huevo y conlleva ciertos sangrados que, aunque luego se regeneran, dejan ahí una marca de ADN fácilmente identificable. Si tienes la suerte de que tus PJ tienen contactos con la policía forense o alguno tiene un trasfondo científico, podrás tirar por ahí con facilidad. Pero como probablemente todos sean yonkis o ineptos sociales, quizás tengas que poner de tu parte.

Por el día, el **Juancar** se esconde en un piso abandonado a las afueras de la ciudad dónde estés ambientando la aventura. Ha escogido un lugar tranquilo, sin demasiado movimiento para descansar. El proceso de

transformación lo agota por completo y necesita ponerse hasta el culo de hidratos antes de volver a liarla. Además, el muy mamón va y viene convertido en **Odiocóptero**, lo que hace que sea un cantazo regresar a su guarida por el ruido infernal que hace al rotar esa columna vertebral fibrosa y llena de sangre. Con esta información los PJ podrán deducir el lugar dónde se esconde con facilidad tras un par de ataques.

CONCLUSIÓN

La verdad es que este tipo y sus planes de mierda no dan para mucho más que una única sesión estilo *one-shot* o así, pero si tus PJ son muy incompetentes puede llegar a durar la cosa. **Juancar** está majareta perdido después de la sobredosis de **Trufotónico** y no razonará una puta mierda si es capturado. Solo repetirá que él es el **Odiocóptero** y que su trabajo es matar a los que le putearon. Cuando se descubra todo el pastel, su vida será la comidilla de la prensa y de las **RRSS** durante un par de semanas hasta que se olvide por otra tontería mediática.

Con suerte acabará en **el Bastión**, encerrado de por vida en una celda de 2x2 cagando entre paredes transparentes de metraquilato. O si te mola la idea, haz que una vez derrotado conozca en prisión a otro hijoputa más listo que él y formen un grupo de supervillanos absurdos. ¿Sería guapo, eh?

Ahora ponte *Hatredcopter* de **Dethklok** en **YouTube** un rato. De ahí ha salido esta mierda de aventura. Si no te quedas con el culo torcido, es que ya has visto mucho. Deberías probar algo más fuerte, tronco.

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 graffitis y comentarios**: Gunny ReWritten - *DaFont*