

# ¡Zagales!



Una aventura para ¡Gañanes!

Perpetrada por Erequíbeon Barbagrís

**¡Índice!**

<b>¡Índice!</b>	<b>2</b>
<b>¡Principiando!</b>	<b>3</b>
<u>Creación de Zagales Jugadores (ZJs)</u>	<u>3</u>
<u>Zagales Precocinaos</u>	<u>3</u>
Rómulo "El Piratico"	4
Genaro "El Angelillo"	4
Basilía "La Matapalomas"	4
Juanillo "El Carpo"	4
<b>Programa de fiestas</b>	<b>5</b>
<b>Viernes tarde: En Ca Pascual</b>	<b>5</b>
El Estrit Faiter	5
Paliza	6
<b>Viernes tarde: La inauguración de las fiestas</b>	<b>7</b>
<b>Viernes noche: ¡Los coches de choque!</b>	<b>7</b>
Reglas Acortás	8
Reglas Alargás	9
Maniobras especiales	9
Tabla de Tráfico	10
Ejemplo de combate:	10
<u>El incidente Perejila</u>	<u>11</u>
¡Reglas pa darles a tós! Acortás	12
¡Reglas pa darles a tós! Alargás	12
<b>Sábado de mañana: Concursos infantiles</b>	<b>13</b>
El robo del juguete	13
<b>Sábado tarde: La batalla de Matalascabras</b>	<b>14</b>
<u>Remirando el fuerte</u>	<u>14</u>
<u>Primera Escena: ¡Al atacar!</u>	<u>15</u>
Desde el fuerte	15
Desde la orilla	15
Cruzando el vado	16
Al otro lao del vado	17
Dirigiendo esta parte de la batalla	17
<u>Segunda escena: ¡Los refuerzos del Támano!</u>	<u>17</u>
Dirigiendo esta parte de la batalla	18
<u>Tercera escena: ¡Llegan los Mascasogas!</u>	<u>18</u>
<u>Acabando la batalla</u>	<u>18</u>
<b>Epilogueando</b>	<b>19</b>
<b>¡Cosas varias!</b>	<b>19</b>
<u>Los Malos</u>	<u>19</u>
El Támano	19
El Tordo	19
El Chinche	20
<u>Tabla de Surtido de Matoncillos</u>	<u>20</u>
Ahora sí, la susodicha Tabla	21
<u>Jan-aut ó mapa pa hacer garabatos</u>	<u>22</u>
<u>Tabla de dificultad</u>	<u>22</u>

**Prólogo, o algo así**

Empecé a escribir esta aventura en Septiembre de 2011, y lleva más o menos desde entonces durmiendo el sueño de los justos en el Google Drive. Menos mal que [Beliagal](#) (¡muchas gracias, maese!) me ha dado la oportunidad de desempolvarla y poder publicarla en [12M12M](#) justo en el mes que mejor lo ambienta: En Agosto, con la solana cayendo a plomo y las chicharras desgañitándose en los almendros.

Casi todos los veranos de mi infancia los pasé en el pueblo de mis padres. Y resulta que ahora todo el mundo se piensa que la infancia en los 80 era Verano Azul o los Goonies. ¡Vengaya!. ¿Es que ya no se acuerdan del eterno aburrimiento que era estar en un pueblo en pleno verano, con las calles convertidas en infiernos por la caló durante casi todo el día, esperando como agua de mayo que algún mayor nos llevara a la playa o llegaran ya las Fiestas Patronales para tener algo que hacer?

Pero claro, un módulo costumbrista a base de escenas tipo "te das una vuelta... charlas con los primos... comes... ves El Coche Fantástico... te echas la siesta... te das otra vuelta... cenas... a dormir" sería un puñetero coñazo. Así que lo más que puedo hacer para evitar que lo que viví de crío se pierda entre Chanquetes y Sloths es extraer las más "emocionantes" y condensarlas en un pequeño modulillo para Gañanes. Sí, ya veréis que tampoco son grandes experiencias vitales... pero bueno, para un par de risas sí que dan.

Y espero que también dé para que alguno recuerde alguna cosilla que otra de SU niñez... la de verdad, no la de la tele.

## ¡Principiando!

Aunque a veces parezca que ya nacieron con la boina hasta las cejas, todos los ¡Gañanes! fueron alguna vez ¡Zagales!. Y casi siempre aquella época infantil se recuerda como mu bonica, repleta de aventuras, jaranas y cuchipandas... aunque, si uno se para a pensar, resulta que el Zagal o la Zagala se pasaron casi tó el tiempo libre en el campo, ayudando a la familia. ¿No dicen que al final se recuerda lo bueno y lo malo se olvida? Pues eso.

Pero que tuvieran menos tiempo libre que los señoritingos de ciudad para sus cosas no quiere decir que no tuvieran ninguno. Los Zagales son unos expertos en sacarle tol jugo a ese tiempo escaso: exploraciones por el monte, cacería de tó tipo de bichos, carreras de bicis, peleas a pedradas, etc etc. Y si hay una época del año especialmente propicia para tó este zascandileo, ése es el verano. No hay escuela, el calor achicharrante hace que las tareas del campo se terminen mu temprano... y lo más importante, en verano se celebra ¡La Fiesta Grande!

En ¡Zagales! los jugadores tendrán la oportunidad de revivir la infancia de sus ¡Gañanes! durante los dos primeros días de Fiesta Grande de un verano cualquiera. Participarán en las diversiones más típicas de la chavalería de los 80-90 y de rebote tendrán que rebelarse contra la tiranía de la Banda del Tábano. De ellos dependerá el futuro de toda la muchachada del pueblo...

## Creación de Zagales Jugadores (ZJs)

Pues igualica, igualica que la de Gañanes. Lo único que si se hacen un ZJ con la clase "Alcalde", en realidad el Zagal será el "hijo del Alcalde". Pero salvando eso, lo mismítico mismítico que un ¡Gañán! hecho y derecho.

¿Cómo? ¿Que las reglas del Gañanes son para gente adulta y estos son chavales? Pues sí, pero pa qué complicarse. Al fin y al cabo, en el pueblo los hijos aprenden cuanto antes el oficio de la familia pa que echen una mano. Incluso saben conducir, aunque sea por los caminos secundarios donde la Guardia Civil nunca va. Además, los Zagales de aquella época nunca se atreverían a levantarle la mano a un adulto, así que nunca tendremos que comparar las

puntuaciones de combate de un Zagal con las de un Gañán hecho y derecho, si eso es lo que os preocupa.

Aunque, ya que lo mentamos, hay tres modificaciones a las reglas, a saber:

Lo primero, **aquí no muere nadie**. Las heridas son raspones, cardenales, chichones, ojos a la virulé, cosas así. Cuando un Zagal llega a -10 Puntos de Vida se queda en el suelo, berreando estrepitosamente (su Jugador sólo podrá decir cosas como "¡Mi mamá, quiero a mi mamá!" "¡Me duele muchoooo!" y cosas así) hasta que recupere P.V. Lo cual da mucha lastimica y mucha vergüenza, pero eso es todo. ¡Por algo se dice que los Zagales son de goma!

Lo segundo, hay una nueva habilidad que depende de ¡Maña!: **Juegos de bar**. Sirve pa desenvolverse con cualquier cachivache de esos que hay en los bares. Desde los dardos, billares, flippers y futbolines, propios de hombres de pelo en pecho, a las maquinillas esas de marcianos que reblandecen los sesos de la juventú.

Y lo tercero, aquí no hay armas de fuego ni navajas. Hay tirachinas y pedrás (que hacen tanta pupa como si fueran pistolas, +2) y bofetadas (0) y palos (+2) Que son Zagales de los 90, no del 2010.

Además, tienes que escoger dos ZJs a quien endiñarles los siguientes ganchos narrativos:

- Elige al primo de [La Perejila](#)
- Elige al que cumplirá años el sábado y pregúntale qué regalo va a pedirle a sus padres. Recordemos que son los 80- 90, así que nada de pleisteisions ni nada, tiene que ser algo con lo que se pueda jugar en la calle: una bici, una game & watch, un balón, un coche teledirigido, un monopoly... algo así.

## Zagales Precocinaos

A lo peor andáis con prisilla y no queréis andar perdiendo el tiempo en crear Zagales que sólo os van a durar una partida. Es lo que tienen los tiempos modernos, que podéis tiraros en el tuitar ese hasta que se os caigan los ojos de la cara, pero no tenéis ni tres minutos pa gastar con los amigos creando héroes rurales. ¡Ayyyyyyy...!

Pa que no digan, aquí os dejamos cuatro Zagales listos pa repartir y usar. ¿Equipo? Pues una bici, y santas pascuas.

### Rómulo "El Piratico"

Rómulo Vercimuelles Solano, hijo de Solustiano "El jeringas", un médico que vuelve tós los veranos.

Rómulo es buen estudiante, se le dan bien las maquinitas y hasta es simpático, pero ¿quién se fija en esas cosas? Lo que tol mundo ve es que lleva un parche en el ojo sano, pa que su otro ojo sea menos vago. Y claro, en un pueblo es y será el Piratico pa los restos.

Él es quien cumple años el sábado, por cierto.

#### Maña: +3

Golisquear: +1 Conducir bici/moto: +2, Conducir coche: +2, Chitón: +1 Avispao: +1 Juegos de Bar: +2 Disparar: +3

#### Fuerza: 0

Hostiar: +2

#### Carisma: +2

Bailar: +2, Embarullar: +3, Ofender +1

#### Entendederas: +2

Leyendas: +2, Tecnología: +3, Medicina: +1

#### Cojones: -2

Puntos de Vida: -2, Bellotas: 0

### Basilia "La Matapalomas"

Basilia Gamboa Solsona, hija de Tiburcio "El choricicos", el carnicero del pueblo.

A Basilia nunca se le dio bien eso de las cocinicas y las muñecas. Un día le atizó a una paloma con un tirachinas y desde entonces ha sido lo que llaman un chicazo. Juega al fútbol, monta en bicicleta como una fitipaldi y es uno más en la pandilla. De momento.

Ah, y ella es la prima de [la Perejila](#).

#### Maña: +2

Golisquear: +2, Conducir bici/amoto: +1, Chitón: +1 Avispao: +2, Disparar: +3

#### Fuerza: 0

Deporte rural: +2

#### Carisma: 0

#### Entendederas: +2

Hierbas: +2, Refranes: +2, Veterinaria: +2

#### Cojones: +2

Hostiar: +3, Conducir Coche: +2, Juegos de Bar: +2

Puntos de Vida: +2, Bellotas 0

### Genaro "El Angelillo"

Genaro Gómez Venancio, hijo de Mariana "la Trapatona", que casó en la Ciudá con un contable.

El Genaro es bastante guapete desde chico, tanto que las mujeres del pueblo siempre le decían que parecía un angelillo. La familia viene a veranear tós los años, y él se tié que quedar con los primos en lugar de irse a la playa. En fin.

#### Maña: +1

Conducir coche: +1, Conducir bici/moto: +2 Avispao: +1 Disparar: +2, Juegos de Bar: +1

#### Fuerza: +1

Hostiar: +3 Tregar: +1

#### Carisma: +2

Embarullar: +2, Ofender: +2, Engolosinar: +2

#### Entendederas: +1

Refranes: +1, Cartas: +2

#### Cojones: 0

Puntos de Vida: +1, Bellotas: 0

### Juanillo "El Carpo"

Juanillo Solano Gómez, el octavo hijo de Marcial "El Casasiete", un labriego.

Cuando era chiquitico un burro le coceó la cara y le dejó con un ojo más pa un lao que lo normal. Pero la azotea la tiene normal, es un buen estudiante.

Además, como el Casasiete tiene que dejar siete dotes pa sus hijas, pues les hace trabajar a tós como asnos, así que está bastante fortachón pa su edad.

#### Maña: +1

Conducir bici/amoto: +1 Disparar: +2 Labrar: +2

#### Fuerza: +3

Vocear: +1 Hostiar: +5: Deporte rural: +2 Tregar: +1

#### Carisma: 0

#### Entendederas: +2

Vitirinaria: +2, Refranes: +2, Hierbas: +2

#### Cojones: +1

Juegos de bar: +2 Conducir coche: +1

Puntos de Vida: +4, Bellotas: 0

# Programa de fiestas

## Día 1:

- 19:00 h. Pregón de las fiestas a cargo de Benito el Espantaliebres.
- 19:30 h. Chupinazo desde el balcón del Ayuntamiento, acompañado de sangría.
- 20:00 h. Desfile de carrozas de la Reina de las fiestas, su Corte de Honor y Misses infantiles, junto a los niños y jóvenes del pueblo ataviados con sus trajes típicos, la Banda de Cornetas y Tambores y un grupo de caballistas.
- 23:00 h. Encendido del alumbrado del ferial.
- 23:00 h. Verbena amenizada por las orquestas:
  - "Blus en el autobús"
  - "Recuerdos"

## Día 2:

- 09:00 h. Diana Floreada a cargo de la Banda de Tambores y Cornetas.
- 22:00 h. Parque Infantil en el Campo de Fútbol.
  - Carreras de Sacos.
  - Tiro de Cuerda por Equipos.
  - Fiestas de la Espuma.
  - Payasos y Juegos.
  - Arrancapollitos en bicicleta.
  - Arrancagallinas a caballo.
- 18:00 h. Campeonato de Fútbol  
Lugar: El Campo de Fútbol
- 17:00 h. Tiro al Plato.  
Lugar: Junto a la potabilizadora.
- 23:00 h. Verbena amenizada por las orquestas:
  - "Blus en el autobús".
  - "Recuerdos".

## Viernes tarde: En Ca Pascual

Después de haberse pasado la mañana avareando almendras, sulfatando tomates, cepillando cabras o cualquiera de los menesteres de sus padres, los Zagales han zampao y se han echao una siestecica. Esa tarde van a comenzar los festejos en honor de la Patrona, pero aún quedan dos horejas o así. Y... ¿qué mejor que rellenarlas que echando unas maquinitas an Ca Pascual?

"Casa Pascual" es el bar más grande del pueblo, con un peazo salón donde se celebran también los

bautizos, bodas y comuniones que suceden en los contornos. Pero en los días de diario el Pascual tiene allí varias mesas, un billar, un futbolín y una maquinita. Mientras los más mayores beben sus botellines jugando a los dos primeros, la muchachada se agolpa con sus Cocolas, Fantas y Mirindas alrededor de la última, esperando pacientemente su turno y comentando las jugadas. Y aquí, al lado de la maquinita del Strit Faiter, es justamente donde encontramos a nuestros ¡Zagales!

### El Estrit Faiter

Aunque nadie lo sepa en el pueblo, el Estrit Faiter está diseñado para usar un chorro de botones. Pero como el Pascual no está por aflojar la mosca, el muy agarrao ha metido el videojuego en una carcasa normal con sólo tres botones: patada fuerte, patada floja y puñetazo. El paso de toda la chavalería del pueblo ha cascado bastante los mandos del jugador 1, y aunque se ha roto el botón de "patada fuerte" hay zagales que son capaces de pasarse el juego con sólo dos botones. Uno de ellos es **Pedrillo el Juntapollos**, cuyas iniciales PED figuran en las tres primeras posiciones de hoy.

¿Cómo? ¿Que el Pregonero no se acuerda de cómo era el Estrit Faiter? Pues nada, a empollarse [este vidrio](#) (pulsas en lo subrayao... pero solo en el ordenadó, ¿eh? Que si no vas a quedar como lelo).

Por fin les toca el turno a los ZJs, que tienen cinco duros para echarse cada uno una partida. Pregúntale al Zagal el personaje con el que quieren jugar (Ryu, Guile o Blanka son unos clásicos) y hala, a hacer tiradas de Juegos de Bar. Se pueden simular los 11 combates de la maquinita a base de superar dificultades crecientes: 4 para el primer y segundo rival, 6 para los cinco siguientes, 8 los tres subjefes (Balrog, Vega y Sagat), 10 para Mr. Bison.

Ah, ¿que te parecen pocas tiradas? Pues ná, si queréis tiraros toa la tarde con los daditos podéis hacer combates a tres asaltos con toda la pesca: el ZJ tira por su Juegos de Bar y el Pregonero tira con -2, 0, +2 y +4 respectivamente en el orden que hemos dicho antes. Si el Zagal gana dos asaltos de tres, pasa a zurrar al siguiente. Y si pierde, tiene que dejar su sitio al siguiente ZJ.

¿Nos hemos hartao ya de tirar daditos? Bien, pues seguimos.

Cuando el Pregonero se aburra, algo sucede: el círculo de chavales espectadores se abre y un

pequeñajo sucio y desagradable se pone al lado del ZJ que está jugando. Y lo que es peor... ¡echa cinco duros en la maquinita y le da a jugar con el jugador 2!

Por si no lo barruntaban, los murmullos del círculo de chavales (*"Se va a liar gorda"*, *"A mí eso no me lo hace, por muy del Tábano que sea"*, etc) lo ponen

cristalino: hacer una cosa así es una falta de respeto chulesca y un reto de los gordos. Crecido ante las miradas de todos, el pequeñajo sonrío con una boca llena de dientes picaos y dice *"Venga, forahtero, el que pierde se va de la máquina"*

¿Qué, cómo se le ha quedao el cuerpo al ZJ?

Lo más seguro es que el Zagal intente ahostiar al chavalillo, pero igual se detiene cuando éste grite *"Que se lo digo al Tábano, ¿eh?"* Un ZJ del pueblo sabrá que este niño es [el Chinche](#) y que pertenece a la temida banda del Tábano. Pero sabiéndolo o no, pueden seguir con la intención de ahostiarle. Sigue las reglas de ¡Dar con la mano Abierta! (pág 42) teniendo en cuenta que el Chinche tiene un Maña + Hostiar de +2. También sería lo suyo Ofenderle a costa de sus pintas y su canijez, a lo que el Chinche tratará de contraatacar con su Carisma + Ofender de +5. Recordemos que hay bonos si se intercambian insultos coloridos, así que ¡a ver esos ingenios! ¡También el del Pregonero!

El caso es que en cuanto le calcen la primera hostia o pierda el concurso de Ofensas, el Chinche saldrá lloriqueando diciendo *"Ti vas a cagar... pera que ti vas a cagar"*. Sigue la partida de Estrit Fajter normalmente hasta que se cansen tós. Cuando se terminen las partidas, pasa a la escena "Paliza"

Pero también podría ser que el Zagal acepte el reto de ahostiarle en la maquinita, en plan Brus Li. Entonces comienza un combate de Juegos de Bar a tres asaltos como hemos descrito antes. El Chinche tiene un +5 por la Maña + Juegos de Bar, y como los

mandos del Jugador 2 tienen intacto el botón de Patada Fuerte, pues el muy villano tiene otro +2 a sus tiradas. Vamos, pa que no se líe el Pregonero, al final el Chinche tira con +7 en total, ¿estamos?

Si pierden el combate, el pequeñajo se ríe en su cara y ante el silencio del público les dice *"Aaay, los señorito de ciudad... andar afuera a que os dé el aire"* o

*"¡Qué mendrugo! Si no me has durao ná..."* Es otro buen momento para ahostiarle, con las mismas consecuencias que antes: pasamos a escena "Paliza".

Pero si ganan, habrá una ronda de aplausos generalizado mientras el pequeñajo sale con las orejas gachas, colorao de vergüenza. Se habrán ganado también la

simpatía de la banda del Juntapollos, que son Pedrillo y cuatro de los chavales que están esperando tras los PJs en la máquina. Esta simpatía les vendrá bien en la escena final, como veremos.

Y digo yo que es un buen momento pa irse a ver las carrozas, ¿no?

## Paliza

En algún momento (puede ser ahora o más adelante) los Zagales acabarán tocando las narices del Tábano, y entonces la banda les aplicará gustosa su método preferido para poner en su sitio a gentuza tan farruca: la paliza al más débil. [El Tábano, el Tordo y el Chinche](#) seguirán al ZJ con menos Cojones por el pueblo, esperando a que se quede solo para darle una manita de hostias.

Claro que muy discretos no son, así que el Zagal tiene la oportunidad de detectarlos. Basta con sacar una tirada de Golisquear a Dificultad 6 para darse cuenta de que van tras él el Chinche, un tipo con pinta de rocker de postal y un gordo con pinta más que sospechosa, que le miran aviesamente.



Aquí hay básicamente dos formas de salir de ésta: puede encarárseles, a lo Estalone, o puede salir por patas y ponerse a salvo en su casa, lo que logrará con que gane tres tiradas enfrentadas de Avispao (para escapar hay que saber por qué calles del pueblo hay que atajar mientras se esquivo a los matones) contra la del Tábano, que es de +5. Si te apetece convertirlo en una persecución en bici, ¡adelante! Tiradas de Conducir Bici pa tós.

Si el ZJ logra llegar a su casa, los fulanos no entrarán, pero les sustituirán dos secuaces (que puedes generar con la [Tabla de Surtido de Matoncillos](#), en la penúltima hoja) que harán guardia en la otra acera de su casa y disimularán haciendo como que están hablando o leyendo un Mortadelo que llevan encima. El Tábano lo dejará en manos de estos matoncillos, contento de que el Zagal sepa de parte de quién le van a caer los palos. La única forma de quitárselos de encima será enfrentárseles (a ser posible llamando a los colegas y superándoles en número) o quedarse encerrados hasta la hora de cenar, porque estos esbirros no dejarán de seguirle ni aun saliendo acompañado, que tienen muchas ganas de ponerle las manos encima e impresionar al jefe.

Si el Zagal no se da cuenta de que lo siguen, o se da cuenta pero decide enfrentarse a ellos, se le echarán encima y le darán una somanta de palos. Puedes tirar por Hostiar e igual suena la flauta, pero lo normal es que le calcen pero bien. El Chinche no participará, solamente les jaleará y gritará cosas como “Venga, señorito, dame ahora otra hostia” “Dale duro, Tábano, que se entere quién manda” “Ya no eres tan valiente, ¿eh?” y cosas similares hasta hacerle llorar, momento en el que le soltarán. El Tábano le agarrará de la pechera, le mirará fijo y le dirá “Y di a tus amigos que pa ellos también hay. Naide se mete con la banda del Tábano”. El pobre ZJ víctima adquirirá desde entonces un modificador por acojone de -2 a sus acciones cuando se enfrente a la Banda del Tábano. Pero eso se le quitará, esperamos, en la escena final.

## Viernes tarde: La inauguración de las fiestas

Pregonero, que sepas que ésta es una escena de relleno. Puedes pasar por ella tranquilamente diciendo esto:

*“Vais a la plaza y veis el pregón, gritáis varias veces ¡¡VIVA LA PATRONA!! y veis un rato el desfile de las carrozas por las calles del pueblo, entre cohéticos que explotan. Y luego vais a casa a cenar, que aluego hay que irse a la feria”.*

Si quieres, puedes incluir un momento de tensión cuando divisen al Chinche y al Tábano y vean que el Chinche les señala mientras cuchichea con el Tábano.

Si necesitas algo de inspiración para describir la vicisitud y sordidez de estos momentos, ahí van unos cuantos vidrios:

[Pregón en Cueva de Ágreda](#)

[Desfile de Carrozas en Alcadozo](#)

(Lo mismo que antes, pulsa en lo subrayao si estás leyendo esto en el ordenador)

## Viernes noche: ¡Los coches de choque!

Por fin llega la noche. Después de cenar en sus casas todo el pueblo se va a la explanada de la Feria pa asistir al Encendido del Alumbrao (“Oooooohhhhh”), y luego, ¡a divertirse!

La mayor parte del espacio la ocupa la verbena, abarrotada de mayores y abuelos que siguen bailando éxitos como “Paquito el Chocolatero”, “España Cañí” y otros pasodobles. Alrededor hay casetas de tiro con perdigones (Dif 10 para llevarte un perrito piloto, 12 para llevarte [un reloj robot](#)) y tres grandes atracciones: La Noria, el Pulpo y ¡los Coches de Choque!

Por supuesto, la muchachada que se precie tié que estar alrededor de ¡los Coches de Choque!, disfrutando de la música del momento a todo volumen y esperando el bocinazo para abordar los coches a todo correr. Si el Pregonero tiene radiocasete o Gualcman, recomiendo que [ponga esta cancionzaca](#), que ya verá lo que ambienta, y que periódicamente [haga sonar esto](#).

A los Zagales Jugadores nos los encontraremos ya en la acera de la atracción, con los bolsillos rebosando

fichas, esperando el bocinazo de fin de turno y rezando pa que quede libre el mejor coche posible. Y es que, como todo el mundo sabe, no todos los coches van igual. El 7 Rojo corre mucho más que el 11 Morao, pero ni se te ocurra subirte en los verdes, que están todos hechos peazos.

¿Hace falta que se recuerde cómo funcionan los Coches de Choque? Si tienes que explicarlo, Pregonero, vete buscando plaza en el Hogar del Jubilao más cercano. Y luego diles a tus jugadores que se trata de una atracción en la que había que comprar unas fichas que se echaban en los Coches y en la que había que esperar al [bocinazo](#) pa subirse o bajarse. Pero antes de que los Zagales se abalancen sobre los volantes estaría bien que el Pregonero les recordara la **Norma No Escrita Número Uno de los Coches de Choque**, a saber: Jamás de los jamases chocarás más de dos veces con quien no tengas amistá, que te la ganas. Aquí se viene a chocar con los conocidos y/o con las chatis que te quieras ligar. ¿Te acuerdas cuando las tirabas de las coletas? Pues lo mismito.

También puedes ir de “Caballero blanco” y defender a la moza que te guste chocando contra los ligones como quien no quiere la cosa o poniéndote en medio “accidentalmente”... y más vale que no parezca que te estás saltando la **Norma No Escrita Número Uno**, que esto es un pueblo y quien va buscando jarana la encuentra. ¿Estamos? Pues eso.

Así que a la que suene la bocina tendrán que correr a la pista a pillar el mejor coche. Tendrán que tirar por Cojones, ya que hay que hacerse valer frente a toda la chavalería que también va a por los mejores coches. Según lo que saquen, estos son los coches que pillan:

- 10: consiguen el **7 Rojo**: +3 a Conducir
- **8**: consiguen el **11 Morao**: +2
- 6: Uno normalucho: 0
- 4: Uno de los verdes: -2

Recordad que sólo hay un 7 Rojo y un 11 Morao, pero también que se pueden montar dos en cada coche. Así que si hay dos Zagales que sacan más de 10, pues que reine la amistá y vayan cambiándose de bocinazo en bocinazo. Ah, y recordad que se puede

volver a intentar pillar un coche mejor cada vez que suene la bocina de fin de turno.

¿Estamos tós sentaos ya? Vale, pues ahora es cuando suena la bocina de comienzo y se ponen en marcha los coches. Y ahora que empieza el jaleo... ¿qué plan hay?

Se puede ir en plan triste, que es conducir sin meterte con nadie y esquivando los choques (lo que te evita muchos problemas si estás más solo que la una y quieres respetar la **Norma No Escrita Número Uno de los Coches de Choque**) o divertirse como Dios manda, que es ir a por tus amigos para darles un buen porrazo. O también, si el Zagal está con el pavo subido, pueden ir a por la Pauli y su prima (Maña + Conducir Coche + Bono del coche: -1) con la esperanza de llamar su atención.

A lo normal, en los coches de choque no suelen haber ni vencedores ni vencidos, tó lo más algún raspón o cardenal. Pero como esto es un juego habrá que poner algunas reglas pa que sea más interesante. Vamos allá.

En ¡Zagales! los “combates” de coches de choque se deciden en un **Turno de bocina**, o sea, el tiempo durante el que los coches funcionan, normalmente entre bocinazos. No hace falta cronometrarlo ni ná, pero, pa los completistas y tiquismiquis, que sepáis que son unos cinco minutos. En ese tiempo diremos que da tiempo a unos cuantos **Encontronazos**, useasé, ver quién le da un porrazo a quién.

Los Encontronazos no tienen un tiempo fijo. Uno pué ser muy rápido porque los dos coches se estrellan con quien no era, y el siguiente ser más largo que un día sin pan porque el coche perseguido hace más recortes que una liebre entre podencos. Pero a lo que vamos: lo importante aquí no es el tiempo, sino quién gana tres Encontronazos.

Hay dos formas para arreglar esto:

## Reglas Acortás

Cada condutor tira por su Conducir Coche + el bono que le dé el coche. Quien saque más, gana el Encontronazo. Hala.



## Reglas Alargás

Pa los Pregoneros que son mu puntillosos y quieren hacer algo más serio (juas juas juas), hay otra forma más "realista" (juas juas juas) de llevar estos combates. Si ya tienen **Dogfight**, pues ya se golerán por dónde va. Si no, ahí van las Reglas Alargás.

Para ver quién se lleva el Encontronazo al agua hacen falta dos tiradas enfrentadas de Conducir

1) La primera es la de **Posición**, useasé, sirve para decidir qué coche consigue ponerse detrás del otro.

Se hacen las tiradas añadiendo el modificador que otorgue el coche. El que gane será el que vaya detrás (el que ataca) y el que pierda será quien vaya delante (el que defiende). En el caso de que vayan a por la Pauli no hace falta tirar, ellos irán detrás. Sí, la Pauli es rubia.

2) La segunda tirada es la de

**Ataque**, vamos, que es pa ver si el de detrás consigue chocar con el de delante. Cada conductor hace su tirada, añadiendo el modificador de su coche y cualquier otro que se pueda aplicar por alguna de las maniobras que veremos más adelante.

**Si el atacante gana**, consigue chocar contra su objetivo y se anota un tanto. Y si logra sacarle 4 o más puntos de diferencia consigue golpear justo en ese punto que hace que el cochecillo dé media vuelta y se estampe estrepitosamente contra un lateral. El perseguido tendrá un -2 a la primera tirada, la de Posición, del siguiente asalto.

**Si quien gana es el perseguido**, logra evitar el choque, y si encima saca una diferencia de 4 o más conseguirá que sea el otro quien choque accidentalmente contra otro coche o se quede trabado en un lateral. -2 a la primera tirada, la de Posición, del atacante. Comienza un nuevo asalto.

En resumiendo, los asaltos pueden acabar con victoria del atacante, que se anota un tanto, o con victoria del defensor, que no se anota ningún tanto.

El primer coche que consiga tener tres tantos gana el combate.

¿Es mu soso? Veeeenga... vamos a añadirle algunas maniobras que se puedan intentar, por ejemplo:

## Maniobras especiales

- **Meterse por el lado contrario**: El andar esquivando a todos los coches que vienen de frente hace que las tiradas de atacante y defensor sean mucho más difíciles, aplicando un penalizador de **-4 a las dos**.

- **Tirarle algo al oponente**. Una maniobra muy sucia, que va contra cualquier Norma No

Escrita. Se puede tratar de lanzar algo al coche rival para que pierda la concentración y falle una de las tiradas. Hace falta superar una tirada de **Disparar a dificultad 8**, un éxito supone que das en el blanco. El conductor del otro coche tiene un penalizador en función de lo que le lanzaste: -2 si es algo sólido, -4 si es una bebida o un helado, -6 si es algo que explota (petardos).

- **Ofender**: Nada mejor que mentarle la madre a alguien pa que se distraiga. -2 a la tirada de Conducir Coche si superas la tirada de Ofender de tu objetivo.

¿Qué? ¿Qué quieres más saborcillo? Pues nada, amos a darle una pizca de OI Escul con una tabla de cómo está el tráfico.



## Tabla de Tráfico

1d10	Estado del tráfico
1	Alguien ha chocado contra un coche que estaba aparcao, y éste ha salido a la pista sin control. ¡Hay que esquivarlo! -1 a una tirada (de Posición o de Ataque) de ambos coches
2	El coche que va delante vuestra se escachufla y se para, los ocupantes se mueven palante y patrás para impulsarse y seguir moviéndose: -2 a una tirada, que hay que esquivarlo.
3	Dos críos piensan que es muy divertido ir marcha atrás por mitad de la pista, hasta que uno de ellos se asusta y da un volantazo en la dirección que no es: -2 a una tirada
4	El encargao va a ver qué pasa con un coche que se ha escachuflao, y va de coche en coche, balanceándose por las pértigas. Justo ahora está encima del tuyo, haciendo que tenga la misma maniobrabilidad que un tractor. -3 a una tirada de un coche a elegir
5	Algún descerebrado ha tirado un petardo en mitad de la pista: -3 a todos los conductores por el susto.
6	El Fulgen ha tratado de darle un beso a la Asun, y ésta le empieza a dar de sopapos. Su coche empieza a dar bandazos como un pollo sin cabeza, otorgando un -4 a las tiradas de los que pasen cerca (los dos coches)
7	El borracho del pueblo, que ya está puesto hasta las trancas a estas horas, se cae cuan largo es dentro de la pista. Entre que se pone de pie y no, -4 a las tiradas pa todos para no chocar y desgraciarle.
8	Hay un choque múltiple, pero queda justo un hueco entre medias por el que cabe un coche: -5 para los dos.
9	Alguien que viene por tu izquierda decide que puede utilizar tu coche para golpear el que tienes a tu derecha: -5 a la tirada de un coche.
10	Montonera: Empiezan a chocar un montón de coches entre sí alrededor de vosotros, formando un atascazo monumental que tardará en deshacerse. -6 a la tirada para todos los involucrados.

## Ejemplo de combate:

*El Medialeche y el Pantumaca se enfrentan en la pista. El Medialeche, dejando claro que su mote es un pur parlé, ha conseguido hacerse con el Siete Rojo, pero no tiene ni papa de conducir: 2 de Maña + 3 del Siete Rojo hacen un +5. El Pantumaca se ha fogueao más los caminos secundarios con el 4 Latas de su padre, así que tiene 2 de Maña + 1 de Conducir. Pero no ha tenido suerte con el coche, le ha tocao el Cuatro Amarillo, +0. Se queda con un +3 a sus tiradas.*

*Suena el bocinazo y los coches se ponen en marcha. Ambos conductores ponen sus Chupachups en horizontal y tiran: 8 en el dado +5 =13 para el Medialeche, 6 del dado +3=9 para el Pantumaca. El Medialeche consigue ponerse tras el Pantumaca, que maniobra como un desesperao tratando de quitárselo de encima. ¿Lo conseguirá?*

*Pa eso es la segunda tirada: el Medialeche saca un 4+5 =9 y el otro tira un 2 +3= 5 pal Pantumaca. No sólo le ha dao al Pantumaca, es que, como le ha sacao más de 4, le ha dao en el sitio exacto pa estamparlo contra el lateral y dejarle medio lelo: tendrá un -2 a la siguiente tirada, la de Posición. El primer Encontronazo se lo apunta el Medialeche.*

*Comienza el siguiente Encontronazo. Antes de ná el Pregonero dice que va a tirar en la Tabla de Tráfico pa darle salsa a la cosa. Hace como que tira y dice que ha sacao un 4: el encargao se ha encaramao al coche del Medialeche, -3 a esta tirada. Los Zagales tiran: el Medialeche saca un 3, +5-3(del encargao) =5, mientras que el Pantumaca tira un 6, +3-2 (del estampazo de antes) =7. Debe ser que el encargao le ha debido dar una colleja al Medialeche y le ha distraído lo suficiente pa que el Pantumaca se le ponga detrás...*

*“¡¡Revancha!”, grita el Pantumaca tirando el dado y sacando... un mísero 3. +3 = 6. El Medialeche se descogorcía y tira un 6, +5 =11. Otra vez ha sacado más de 4, eso es que el Pantumaca se ha cegao con el grito y no ha visto venir el recorte del Medialeche, empotrándose en una montonera que se ha formao al final de la pista. Va a tener otra vez un -2 a la primera tirada... y el segundo Encontronazo lo ha ganao el Medialeche, pero como era el defensor no se lo apunta. Seguimos 1-0*

Todo esto supone que los PJs van en dos coches y quieren “pelear” entre ellos. También puedes hacer que vayan contra coches de PNJs amigos... o incluso pués presentarles una Misión opcional: la Pauli (Conducir + Coche = 0), que le mola a uno de los PJs, va con su prima la Lurdes, y éste es un buen

momento para demostrarles su admiración dándoles “porracillos con dulzura”. Déjales que la atormenten durante el primer Encontronazo, pero en el segundo saldrán a la palestra otros admiradores (Conducir + Coche = +1), que serán mucho más cenutrios y se declararán a base de estamparlas contra el lateral. Ocasión perfecta para que los ZJs se luzcan como “caballeros blancos”.

Cuando el Pregonero se cansa vuelve a sonar la bocina. Pueden tirar para cambiar de coche o quedarse en el que están, y justo entonces comienza...

## El incidente Perejila

Una de las primas de un PJ, **Mariloli la Perejila**, y a la sazón una de las mozas más rebonicas del Pueblo, está ennoviada con uno del Pueblo de al Lao, Juanico el Peloyeguass. Y éste, cegao de amor como un tórtolo, en lugar de esperar a venirse a las fiestas con el resto de la panda de los Mascasogas, ha venido antes pa estar más tiempo con la Perejila y aprovechar para montarse con ella en los coches de choque.

Haz que la Mariloli salude al PJ en una de las primeras rondas, pa que se queden con el dato. También es bueno que hagas la observación de quién es el pollo que va a su lao.

Claro que... ¿uno del Pueblo de Al Lao, pavoneándose con una moza del Pueblo? Eso es una afrenta que el Tábano no puede consentir. Al principio del turno de bocina que le venga bien al Pregonero los de la banda del Tábano se montan en cuatro cochecicos, incluyendo los buenos que no estén ya ocupados por los ZJs. Si al Pregonero se le antoja, que los Zagales lancen algunos dados para ver si adivinan qué es lo que va a pasar... pero si

fallan tampoco pasa ná, que va a quedar bien claro a la que suene la bocina.

Los cochecicos se ponen en marcha y los cuatro coches se alternan pa arrearle lo más fuerte que pueden al Peloyeguas y la Perejila, embistiéndolo a mansalva y estampándolo contra el borde de la pista.

Si los Zagales nos salen cobardones y la cara sollozante de la Perejila no es suficiente pa que los ZJs hagan algo, entonces se merecen que el Chinche les señale y diga en voz alta “Eh, ¿ese no es el primo de la Perejila?” pa vergüenza y escarnio público. Los ZJs DEBERÁN borrar sus motes, y el Pregonero les pondrá a su albedrío uno los siguientes: Cagón, Correcore, Huevón, Malhuele, Manso, Pelotas de yeso o Popó. Y esto aparte de que les van a crujir a ellos, claro.

Pero ya hemos dedicao demasiaio tiempo a unos mindundis, que este juego va de Gañanes



epicodecadentes. Cuando los ZJs vayan a por los del Tábano, tendrán un +4 al primer encontronazo (o serán los Atacantes sin necesidad de tirar, si seguimos con las Reglas Alargás), ya que los muy bandidos estarán cegaos

dándole al Peloyeguas.

La cosa es que los del Tábano no van a contraatacar con porracillos amistosos, no. Ahora van a **hacer llorar**. Por un lao, van a ir haciendo tiradas de Ofender y a tirarles petardos (cada coche tiene dos) pa poner nerviosos a los conductores. Luego van a impulsarse para que los choques hagan pupa, haciendo 2 puntos de daño a los viajeros por cada 4 puntos de diferencia en las tiradas. Y encima los copilotos tratarán de soltar una bofetada en cada Encontronazo: es decir, una tirada de Hostiar, a

dificultad Difícil (8) apuntando al ZJ más débil de cada coche.

Así que los Encontronazos para esta batalla tienen un porrón de tiradas:

- Tirada de Ofender, para ver si le causan un -2 al conductor rival.
- Tiradas de ataque del coche
- Tirada de bofetada.

Por supuesto, nada impide que los Zagales usen tós los trucos sucios que se les ocurran. Esto es la guerra.

Los malos se repartirán así:

- Coche 1: El Tábano y el Chinche, +6
- Coche 2: El Tordo, +4
- Coche 3: Un bizco y uno con granos, +1
- Coche 4: Un melenas y uno con pitillo, +1

Se repartirán para enfrentarse a los ZJs, así que ¿qué pasa si van tres pa uno? Pues ná, que tendremos que sacar las ¡Reglas pa darles a tós!

## ¡Reglas pa darles a tós! Acortás

Tós tiran dados. Quien saca más, gana. Si gana el coche de los Zagales, eligen a quién le pegan. Si no, entonces reciben. ¡Ejemplos!

*El coche de los Zagales saca 6, y los coches enemigos sacan 10, 8 y 2. Pues dos coches le dan al del ZJ, y uno de ellos lo estampana haciéndole 2 puntos de daño.*

*El coche de los Zagales saca 10, y los coches enemigos sacan 8, 5 y 4. Pues los ZJs estampanan al que sacó 4 y sus ocupantes apencan con 4 puntos de daño, por mantas.*

## ¡Reglas pa darles a tós! Alargás

1) **Tirada de Posición:** Si gana el de los ZJs, decide a quién atacar, los demás tratarán de estorbarle. Si gana alguno de los enemigos, todos le persiguen a él.

2) **Tirada de Ataque:** Si el coche de los ZJs es el perseguido, el Pregonero decidirá cuál de los coches del Tábano es el líder, y tirará por todos. Si los escoltas sacan una tirada por encima de 6, entonces sumará +2 a la tirada del líder. Y luego se comparan la tirada del líder, más bonificadores, con el del ZJ para ver si consigue escaquearse.

Si el coche de los ZJs consigue ser el atacante, elegirá a qué coche atacará. Los demás se tratarán como a los escoltas del apartado anterior, aportando un +2 a la tirada del atacado si superan una dificultad de 6. Y lo mismo, si el ZJ gana le endiña al coche de su elección.

### ¡Ejemplo!

*El Medialeche se enfrenta a tres coches del Tábano. Su tirada de posición es 7, +5 =12. Los coches del Tábano tiran 6 (+2), 8 (+1) y 3 (+0): El Medialeche les ha ganao, así que decide ir a por el coche del Tábano y el Chinche, que es el jefe. Él Tábano tirará pa defenderse, los otros dos coches le escoltarán.*

*El Medialeche se cambia el chupachups de lao y agarra el volante, tirando un 6+5 =11. El Tábano tira un 4 (+2), y los otros dos coches tiran un 7(+1) y un 5 (+0): vamos, que uno de los escoltas ha sacao más de 6, estorbando al Medialeche y dándole otro +2 al Tábano. Y menos mal, porque la diferencia habría sido más de 4 y el Medialeche habría hecho 2 punticos de daño al Chinche y al Tábano...*

Recuerda que está la tabla de Tráfico por si quieres ponerlo más fácil o más difícil a los PJs, y que si alguien llega a -10 se pone a llorar como un mameluco. En el momento en que tos los ocupantes del mismo coche estén llorando, en cuanto pueden se bajan del coche y se retiran del combate. Vaya espectáculo que van a dar a los que están mirando.

En cuanto alguien gane tres encontronazos se acaba el Turno de Bocina. Es el momento de volver a cambiar de coche, si quieren, aunque si los del Tábano tienen los mejores coches no tiene mucho sentido, la verdad. Luego volverá a haber un nuevo Turno de Bocina, con sus tres encontronazos.

Si se ve que la cosa va muy mal pa los PJs, el Pregonero puede hacer que tras el segundo Turno de Bocina llegue por fin la banda del Mascasogas. Se masca la tragedia, las dos bandas se miran... y se van cada uno por su lao, porque Marcial el Municipal está rondando por allí.

El Tábano hace el típico gesto de "os estoy vigilando" a los ZJs, y luego el Peloyeguass y la Perejila se acercan a los ZJs para agradecerles el

gesto. Un par de Belloticas para los ZJs, como mínimo.

Y ya no te cuento si consiguen hacer llorar ellos solos a toa la banda del Tábano... ¡Héroes populares! Asigna tres Belloticas a tós, y se merecen algún sobrenombre como "Fitipaldi", "Carlos Sainz", "Matasiete" o similar. Por no hablar de que todos los del Tábano van a tener un -2 a sus primeras tiradas contra los ZJs. Pregonero, asegúrate de hacérselo notar en forma de un temblor en la voz del Tábano, un cuchicheo acojonao de "son ellos" entre los esbirros, etc. Eso siempre sienta bien.

Por cierto, como ha acabao el día ¡todos reciben una bellota de gratis! Que viene así en el librillo...

## Sábado de mañana: Concursos infantiles

El día siguiente comienza con la Diana Floreada desfilando a primerísima hora de la mañana, gracias a cuyo trompeteo y tamborileo los chavales van a tener que levantarse prontico. Además, es el cumpleaños del PJ que hayas elegido, así que sus padres le despiertan y le hacen el regalo que haya dicho al principio de la aventura. Chachipiruli, porque justo ese día hay a las 10 de la mañana se celebran en el campo de Fúrgol los Concursos Infantiles, y no hay mejor sitio pa presumir de regalo delante de toa la chavalería.

En cuanto lleguen al Campo de Fúrgol se podrán apuntar a unas cuantas actividades :

- **Carreras de Sacos:** Participa el Chinche con su ¡Maña! de +3. Tiramos tres veces por ¡Maña!, quien sume más, pues gana. El resto de los chavales participantes son extras que pintan sólo pa dar ambiente.

- **Tirar de la cuerda:** Dos equipos tiran de una cuerda con un pañuelo atao al centro y tratan de llevarse el pañuelo pa su lao. Tres tiradas de Fuerza, sumadas. ¿Te apetece montarlo en plan torneo? Pues puedes poner al Tordo (¡Fuerza! +3) con dos matoncillos del Tábano (¡Fuerza! 0), junto con dos equipos más (los "Cristo Rey", que son tres monaguillos, y "el Equipo B", que son tres flipaos del Equipo A) con ¡Fuerza! 0 y hala, que gane el mejor. El premio son tres jamones y tres entradas a la Discoteca. ¡Uah, el acabóse!

- **Arrancapollitos en bicicleta.** La actividad cruel con animales propia del pueblo tiene versión pa niños, pa que se vayan curtiendo. En lugar de [arrancar gallinas a caballo](#), aquí se arrancan pollitos colgados de una cuerda por el pescuezo,

agarrándolos cuando se pasa bajo ellos en bicicleta. Se hace una tirada de Conducir Bici contra dificultad 5, y lo que sobre se aplica como bono para una tirada de ¡Fuerza! contra dificultad 8. Si la sacan, el pollo se descabeza. Aquí compite el Tábano con cuatro chavales más con Conducir y Fuerza 0, y el mecanismo es eliminatoria.

### El robo del juguete

Tós estos concursos se acaban a las 12. ¿Qué se puede hacer hasta la hora de comer? Pues probar el juguete nuevo del cumpleaños.

En cuanto pasen un par de minutos... ¿adivinas quién

aparece? Efectivamente: la banda del Tábano al completo se les acercará por atrás (los ZJs estarán muy atentos al juguete como pa darse cuenta) y les robarán el juguete. Pueden intentar resistirse, pero el Pregonero tiene que hacer que capten al primer vistazo que es una locura: son tres o cuatro por cada ZJ.



(Por si los ecologistas, hemos quitao los pollos con el fotosop ese... )

El caso es que el Tábano dirá “Es mío, tarugos... por meterse con el Tábano”. Y dicho esto se irán con el juguete. Si aun así intentan algo, pos más no pués hacer por ellos. Que les aticen hasta en el carné de la biblioteca.

Claro que... ¿cómo se lo van a decir a los padres del cumpleañosero?

Que los Zagales se vayan haciendo sus componendas, pero va siendo hora de comer, así que lo que hagan tendrá que esperar a por la tarde. Los ZJs irán camino de sus casas... y en este momento recogerán lo que han sembrado.

¡Atento, Pregonero! Lo que se describe a partir de aquí supone que los Zagales no han hecho mucho el ridículo con el Chinche en la máquina del Estrit Faiter y fueron unos valientes en los Coches de Choque. Vamos, que cuentan con la simpatía tanto de los del Juntapollos como de los Mascasogas. Si no fuera así, pues ná, están solos... y tú también, conste. Aunque al menos tú tendrás lo que sigue pa adaptarlo a lo que te vayan diciendo tus jugadores... ellos no. Se siente, pa la próxima búscate gente más espabilá.

Bien, al pasar cerca de Ca Pascual saldrán de allí los de las pandillas que se hayan ganao (El propio Juntapollos y/o el Peloyeguass) y les dirán que se han enterao de lo que ha pasao y quieren ayudarles. Ya están hartos del Tábano, y estarán dispuestos a juntarse con los únicos que les han hecho frente pa acabar de una vez con ellos. Además, puede llamar a unos hermanos y amigos más. ¿Qué, qué piensan hacer?

Pídeles que esbocen un plan, pero que no se enrollen, que sigue siendo hora de comer. Si se alargan mucho, los chavales cortarán el rollo y quedará con los ZJs más tarde en una plaza del pueblo.

## Sábado tarde: La batalla de Matalascabras

En cuanto el Zagal cumpleañosero entre a su casa para comer sus padres le preguntarán por el regalo. Si dicen la verdá, no sólo no le ayudarán sino que encima le darán un pescozón, por dejárselo quitar. Que ni se le ocurra volver a cenar sin el juguete. Y ¿qué es eso de pedirles a ellos que hablen con los padres del Tábano? Ni hablar del peluquín, tiene que resolverlo él solito, que así se forja el carácter.

Después de comer, cuando se reúnan con el Juntapollos y sus colegas en la plaza, pueden esbozar un plan. Aquí iremos desgranando lo más probable que hagan, pero si se salen del tiesto, Pregonero, tú verás. ¿Recuerdas lo que dijimos antes de componértelas? Pues eso.

Lo primero es averiguar dónde está el juguete. Todo el mundo sabe dónde vive el Tábano, pero él ya no estará allí. Y si preguntan a su madre, la mujer no tiene ni idea de por dónde anda.

En cualquier momento un chavalillo que venía de la era les puede decir que ha visto a los del Tábano jugando con un juguete parecido al lao de su fuerte. Sí, los del Tábano se han montao un fuerte al lao del barranco...

### Remirando el fuerte

El barranco Matalascabras está un poco alejao del pueblo, pero no mucho. Por él corre un arroyuelo que dicen las madres que antaño era mu bonico y tó, pero ahora es un reguero de agua infecto, lleno de basuras y con un pestazo a agua podrida que tira patrás.

Desde el pueblo se llega allí por un caminillo de cabras, y por esa orilla (la del pueblo) el camino es bastante llano. El camino cruza el arroyuelo por un vado, donde el agua cubre hasta la mitá de una zapatilla, y luego sube por una rampa a una pared

de piedra bastante alta que bordea el arroyuelo Matalascabras de ahí pabajo.

En esa pared hay varias cuevas y una de ellas, un poco más profunda, es la que han cerrado los del Tábano con uralitas, trozos de mueble y montando un portón con tablones de madera. Más que un fuerte es un corralillo toscó, pero ya veréis cómo cumple, ya.

Cuando lleguen los ZJs, se encontrarán con el Tábano, el Chinche y otros cuatro esbirrillos (El Ortiga, el Pelucho, el Rondín y el Malamadera) jugando con el juguete robado al lado del arroyo, en la parte llana. A estas alturas del módulo el Pregonero ya sabrá más o menos cómo interpretar al Tábano, ¿verdad? Por si acaso, un par de ejemplos:

- Si el Tábano ve que vienen tres o cuatro ZJs se les quedará mirando con aire chulesco y les saludará con un "Mira a quién temos aquí, Chinche... igual el señorico querrá su juguete", a lo que se reirán a corotós los secuaces.

- Si se presentan con toa la banda del Juntapollos, hermanos y amigos y demás, el Tábano perderá el culo por encerrarse en el fuerte con sus compinches.



Es posible (aunque no mucho) que los Zagales sean astutos cual raposas e ideen una trampa, retando al Tábano pa que se venga lejos del fuerte y luego rodeándole con los amigos. ¡Mu bien, hombre! Eso es que tienen la cabeza pa algo más que pa calarse la gorra. Haz que el Tábano tire por Golisquear contra el Chitón o el Farolear de los ZJs pa detectar la trampa. Si se la golisquea, pierde las patas por encerrarse en el fuerte. Si no, pues pallá que va, confiado y pavoneándose, a cruzar el arroyo.

En cuanto se vea acorralado se resistirá a base de tirachinas y de palos, y tratará de retirarse pal fuerte sacrificando a un par de compinches pa escapar, gastando pa ello tantas Bellotas como haga falta; si

aun así consiguen pillarle... pues no te cortes, dale la enhorabuena a tus PJs porque son unos fieras y han ganao la guerra como unos campeones. Y te han chafao la épica batalla final. Que lo sepan también. Pasa al Final.

Pero si el muy mangurrián logra zafarse y atrincherarse en su fuerte, pues te dejamos por aquí cómo continuaría la cosa de forma ideal. Que a la hora de la verdad lo que pase ya corre de tu cuenta y la de tus ZJs.

## **Primera Escena: ¡Al atacar!**

### **Desde el fuerte**

Los del Tábano se encerrarán en el fuerte y empezarán a tocar un tambor muy fuerte, manteniendo el jaleo todo lo que puedan. El ruido se oirá a kilómetros, reverberando por las paredes del barranco. Mientras tanto tirarán piedras a mano y con tirachinas a través de unas ventanucas en las uralitas y tablones, que les otorgan una cobertura mu güena: Dificultad Muy Dificil (10) para darles.

Además, disponen de un tirachinas grandote que tira bombas de polvos pica pica por encima del parapeto, como si fuera un mortero. Sólo tienen tres bombas y las dirigirán contra los Zagales Jugadores. Si dan a uno,

(sacando 9 o más en el dado) hará una nubecilla de polvo que provocará al Zagal Jugador un -2 a las acciones por la urticaria y el rascamiento. Si fallan le dan a un Zagal No Jugador, que dejará lo que esté haciendo y se pondrá a rascarse como un descosido.

### **Desde la orilla**

Los que disparen desde aquí estarán bastante expuestos y tendrán que superar una dificultad Imposible (12) pa colar una piedra por un ventanuco (ver los efectos más adelante), mientras que los del fortín les dispararán cada asalto con dificultad Normal (6) si van a lo pecho lobo, Dificil (8) si se acuchillan al lado de un matojo o de un escombros.

Es posible que haya algún espabilao que busque un tablón abandonao que les sirva como escudo. ¡Qué lumbreras el chaval, sí señor! Esto no se les ocurrirá a los del Juntapollos, por cierto. Con una tirada de Cojones (¿cuála, si no?) a Dificultad Normal (6) podrán encontrar un cacho de puerta que puede resguardar a dos chavales como máximo, con lo que la dificultad de los que les disparen sube en 4 de Normal (6) a Muy Dificil (10) (les siguen pudiendo arrear en las canillas o en los dedos que sujetan la puerta)

### Cruzando el vado

El vado es un sitio especialmente expuesto y peligroso, y los del Tábano lo saben. Así que en cuanto alguien ponga el pie en el vado, cuatro "tirachinadores" del fortín dedicarán toa su munición a curtir a pedradas a quien se atreva.

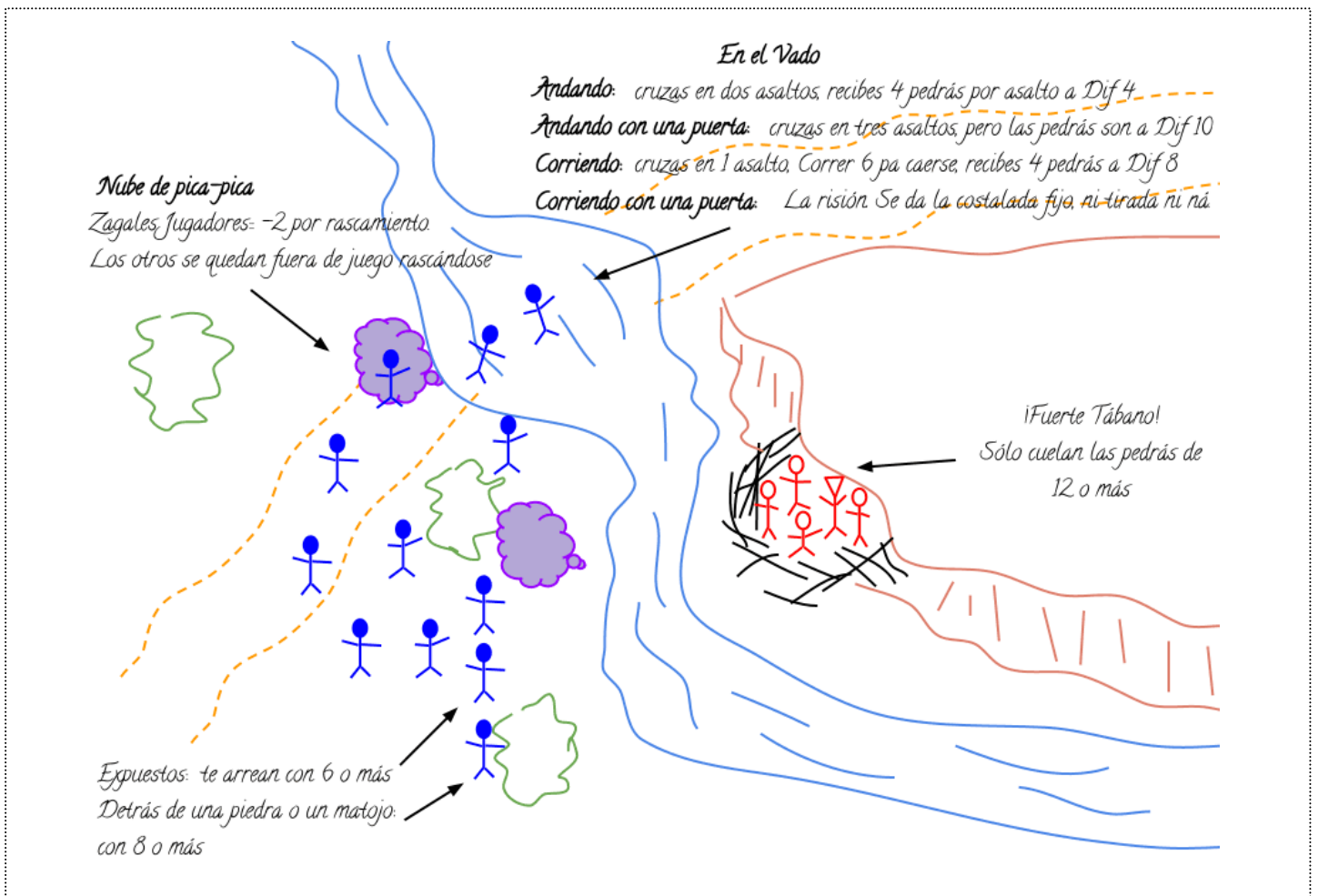
Cada asalto que un Zagal pase cruzando el vado recibirá cuatro ataques a dificultad Sencilla (4) (o dos ataques si el Tábano tuvo que sacrificar a dos compinches para huir) y sin poder devolver el fuego, que hay que ver por dónde se ponen los pies. Por

supuesto, si están cruzando más de uno, la atención de los cuatro del fortín se repartirá entre los machotes (o hembrotas, si son zagalas), que se atrevan.

La cosa está, claro, en pasar por ahí mu rápido. Si uno va a toa pastilla se pué cruzar el vado en un asalto y es más difícil que le acierten (los del Tabano tienen dificultad Dificil (8) pa darle), pero ¡cuidao con el fondo legamoso! Hay que superar un Correr a dificultad Normal (6), que si no el Zagal se resbala y se da un costalazo de 4 PVs, dándose encima un chapuzón con posibilidad (a gusto del Pregonero) de pegarse una atragantá de aguas podrías del arroyuelo. Por no hablar de que va a estar otro asalto en mitá del vado, recibiendo tirachinazos y pedrás hasta que se quite de ahí.

Si se quiere ir más tranquilo y mirando por dónde se pisa, pues hala, dos asaltos esquivando pedrás, pero al menos no hay riesgo de beberse el agüilla del reguero.

Y si quieren devolver las pedrás, pues tendrán que





pararse pa apuntar y disparar... un asalto más para recibir de todo menos caricias desde el fortín.

Ah, sí, si el lumbreras de antes sigue llevando la puerta pa cruzar a cubierto le costará un asalto más cruzar el vado, por aquello de que no ve por dónde están pisando. Eso sí, subirá la dificultad pa darles de Sencilla (4) a Muy Difícil (10).

Si no te ha quedao claro, ya habrás visto que el resumen de tó esto está puesto en ese mapa tan aparente de la página anterior.

¿Estamos?

## Al otro lao del vado

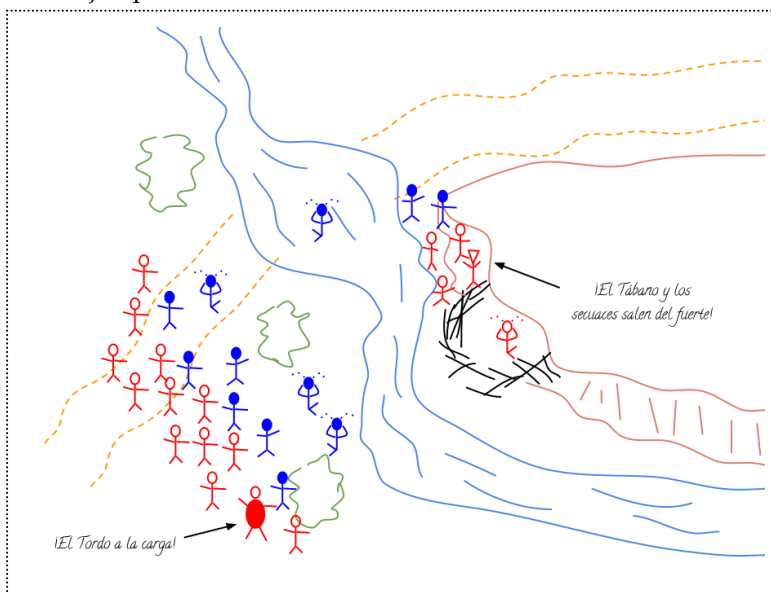
Una vez cruzao el arroyo uno puede parapetarse tras unos pedruscos, justo al lao de donde empieza la pared del barranco. Así parapetao se pué disparar con dificultad Difícil (8) pa colar la china por los ventanucos, al tiempo que los del fortín tendrán que superar una dificultad también Difícil (8) pa dar.

Desde aquí se pué intentar un asalto hacia la puerta del fortín o tirar parriba por el camino pa llegar a lo alto del barranco, pero antes de que vayan pa un lao o pa otro... viene el Tordo.

## Dirigiendo esta parte de la batalla

Los Zagales No Jugadores son eso, ZNJs. Están pa ambientar y pa que los Zagales Jugadores vean lo que puede pasarle a ellos. Por ejemplo, es buena idea

hacer que un par de ZNJs crucen el Vado y que uno se dé la costalada padre por ir mu rápido, y el otro vaya andando y reciba una salva de pedradas que casi lo dejen en el sitio. Pero ná más, porque si no le quitan tól protagonismo a los Zagales... y ¡Gañanes! no es un güargueim. Pa eso cómprate un Exín Castillos o un Tente.



¿Y qué pasa con los del Tábaro? Puede ser que los Zagales tengan tan buena puntería que cuelen las pedradas por las ventanucas. Hazles que tiren daño como siempre, que eso siempre da gustirrinín aunque no sirva pa ná... básicamente porque basta que el mismo Zagal consiga dos veces la proeza pa que se oiga que alguien llorar desde dentro del fuerte. Esto no tiene por qué saberlo el Zagal... así que chitón.

Eso sí, los ataques desde el fortín seguirán siendo los mismos. Y es que pa que haya alguna merma deberían dejar llorando a tres compinches, useasé, conseguir colar ¡seis veces! una pedrá por los ventanucos, a Dificultad Muy Difícil (10)... ¡No me digas que lo han conseguido!. Pues es una lástima que ¡Zagales! no sea un juego de héroes, porque lo único que pasará es que los ataques desde el fuerte se reducirán a la mitad (los Zagales en la otra orilla reciben una pedrada cada dos asaltos, cruzar el vado expone a sólo dos ataques, etc). Poca cosa, ¿verdá? Pues eso, como en la vida misma: las heroicidades no compensan mucho.

## Segunda escena: ¡Los refuerzos del Tábaro!

Arrecopilando, hemos dicho que los refuerzos vienen cuando alguien haya cruzao el vado o que se

hayan dejao a tres esbirros del fortín K.O. Pero en realidá pué ser cuando al Pregonero se le antoje, sea porque se hace tarde o porque en las pinículas sería el momento en el que pasarían estas cosas. Que saber esto también va en el sueldo de Pregonero.

Sea cuando sea, los Zagales notarán que

va a pasar algo cuando se acabe el ruido del tambor (que estabas recordando en tus descripciones a cada

poco, ¿verdad, Pregonero?) y escuchen a los del fortín riéndose a carcajadas y dando vivas. Y si no, seguro que lo notan cuando empiecen a llover piedras desde donde no es...

Tós los Zagales recibirán ese turno la pedrá de rigor desde el fortín, y luego otra desde detrás a dificultá Normal (6) (o Dificil -8- si han cruzao el arroyuelo) Es el Tordo, que viene con un montón de esbirros al rescate de sus jefes. En el siguiente turno correrán hacia el cuerpo a cuerpo.

Cada Zagal que esté aún en la orilla tendrá que vérselas con dos secuaces a la vez. Pero los que hayan cruzado también tendrán sus problemas, porque, envalentonados, el Tábano, el Chinche y los esbirros que queden harán una salida (con los esbirros por delante, claro). Los ZJs tendrán un disparo gratis a dificultá Sencilla (4), pero luego tendrán que arremangarse y repartir bofetás a rodabrazo. Deberían vérselas con otros dos rivales por cada Zagal Jugador, recuerda que los ZNJ no cuentan pa estos repartos...

## **Dirigiendo esta parte de la batalla**

Tanto el Tábano como el Chinche se dedicarán a animar a sus esbirrillos antes de liarse ellos mismos a guantás. Al Tordo pués describirlo apalizando chavales no jugadores de forma cruel (pateando a uno la espinilla, cogiendo a otro en plan lucha libre y lanzándolo sobre un matorral... ) No dejes que los Zagales vayan a por ellos hasta que no hayan acabao primero con los matones.

¿Que es muy complicaao que salgan de ésta? Claro, es lo que se pretende, Pregonero. Hazles sudar. Que lo vean chungo. Si no habías dejao llorando a ningún Zagal antes, éste es el momento de hacerlo, o hacer que apuren las Bellotas que les quedaban. Pero no te pases, aquí hay que hacer caso del sentido de la teatralidá que tós llevamos en las entrañas. Todo parece perdido hasta que...

## **Tercera escena: ¡Llegan los Mascasogas!**

De pronto se escuchará un griterío que viene del caminico del pueblo, al tiempo que aparece una riada de chavalería que se lanza sobre la retaguardia de los del Tordo, obligándoles a defenderse en dos frentes. Son los Mascasogas con el Peloyeguas al frente, que saludará a los Zagales al tiempo que le arrea un guantazo al esbirro más cercano.

Si todavía había algún Zagal peleando con más de un matoncillo, los del Mascasogas le quitarán uno de enmedio con una pedrada o un palo bien dao. El Zagal tendrá que seguir peleando con uno, pero algo es algo ¿no?

El desánimo correrá entre los del Tábano, y él tampoco lo llevará muy bien, claro. Se le torcerá el gesto y chillará a sus esbirros pa que aguanten... y al final tendrá que meterse él también a repartir guantás, claro. En plan jefe final de pantalla y tó eso.

Y más te vale que sea una pelea emocionante. ¡Haz que saquen toa la rabia que llevan dentro desde chiquiticos y muelan a palos a ese matón que tós hemos sufrido de chicos! ¡Terapia a base de tollinas virtuales!

¿Y el Tordo? Pues depende de si hay Zagales Jugadores en esa orilla o no. Si los hay, entonces se acercará al más próximo y por fin habrá lucha épica con el Tordo, como se merece. Si no hay ningún ZJ entonces sucumbirá ante el Peloyeguas y sus pandilleros.

## **Acabando la batalla**

Por fin tienen al Tábano y a sus secuaces llorando como niñitas de mamá, y han rescatao el juguete intacto. ¡Victoria!

Y... ¿qué pasa ahora con los malos? Pues la voz cantante la llevan los ZJs, déjales que se explayen. Podría ocurrírseles hacerles jurar que nunca más volverán a hacer daño a nadie, o que se dediquen a la caridá y al cumbayá, y el Tábano lo jurará todito tó.

Aunque, conociendo a esas malas bestias que suelen ser los jugadores, seguro que se les ocurren barbaridades más gordas. Estate pendiente tú pa repartir motes nuevos si se pasan de burros. Por ejemplo, si se les ocurre obligarles a beber del agua del arroyo, "Atragantaburros" pal de la idea. O si les dejan en bolas, "Pelota Picá" al canto... Si van a cosas como cortar manos o hacer masacres, recuérdales que son niños ochenteros, no del 2010.

Después el Peloyeguas se irá con los suyos, que al fin y al cabo este no es su pueblo y ya ha hecho lo que tenía que hacer. El Juntapollos, en cambio, propondrá destruir el fuerte del Tábano entre tós, pa simbolizar la caída del régimen o algo así.

Y todos serán celebraciones, cohetes y jolgorio... y espera, espera, que aún no se ha acabao.

## Epilogueando

Por la noche la verbena es mucho más especial. Los chavales de todas las pandillas reconocen a los ZJs cuando pasan por al lao: algunos les chocarán los cinco, otros les regalarán fichas de los coches de choque, otros más allá querrán brindar con ellos con batidos... una borrachera de popularidad. Y no se ve ni rastro de la banda del Tábano.

Acaba la noche y tós se vayan a sus casas. El que recibió la Paliza vuelve a quedarse solo camino de la suya. Escucha algo detrás de él, se da la vuelta... y ve una multitud de sombras que le siguen bajo las farolas nocturnas. Una se adelanta: es el Tábano, que le sonrío lobunamente bajo sus tiritas y da una orden: "¡A por él!"

Fundido en negro, que dirían los cultuquetas

Y es que en los pueblos de España, a diferencia de en las pelis de Jolibud, el matón siempre seguirá siendo un matón así lo apedreen. Verdad verdadera.

Ahora sí. ¡FIN!

## ¡Cosas varias!

### Los Malos

#### El Tábano

Eufrasio Guijuelo Solsona, hijo de Agustín "El Celemín", el concejal de cultura. Un chaval moreno con ojos azules, y una eterna colilla entre los labios. Sería hasta guapo si no fuera por su mirada cruel... bueno, y porque siempre que puede está fumando, mú hombre él. Su atuendo va por lo rockabilly de postal: vaquero, camiseta de hombrillos y un incipiente tupé, a lo Loquillo. No tiene chupa de cuero, con la calor...

Es el último hermano de tres, así que ha recibido tollinas por todas partes y no tiene miedo de darlas y tomarlas. Y en realidad esa es su principal arma: sabe que el resto de los chavales sí tienen miedo a las peleas. Y también sabe que tendrá que ser muy cruel si alguien se atreve a desafiarle.

Lleva siempre que puede un tirachinas con algunas piedras en el bolsillo.

#### Maña: +3

Golisquear: +1 Conducir bici/moto: +3, Conducir coche: +3, Chitón: +1 Avispao: +2 Juegos de Bar: +1 Disparar: +3

#### Fuerza: 0

Hostiar: +2 Beber: +2

#### Carisma: +2

Ofender +3, Embarullar: +3

#### Entendederas: +2

Hierbas +3, Cartas: +2, Refranes: +1

#### Cojones: +2

#### Puntos de Vida: +2, Bellotas: 2

#### El Tordo

Calixto Solsona Guijuelo, hijo de Bertoldo "el Cacaseca". El típico niño gordo y horrible que disfruta siendo gordo y horrible, y la banda le da la oportunidad de serlo sin tapujos y de estar con gente como él. Su apodo es una forma del Tábano de llamarle "Gordo", pero él nunca lo ha pillao. Y Calixto tan feliz de que le llamen "pájaro".

Su atuendo habitual es un pantalón de chándal y una camiseta blanca, heredada de su padre, de las Fiestas del Pueblo de hace seis años.

Prefiere pegar a la gente con sus manos, al estilo de Bud Spencer.

**Maña: +1**

Conducir bici/moto: +3, Conducir coche:+3, Juegos de Bar: +2 Labrar: +3

**Fuerza: +4**

Hostiar: +4, Vocear: +2

**Carisma: 0**

Ofender +1

**Entendederas: -1**

**Cojones: +1**

**Puntos de Vida: +5, Bellotas: 1**

## El Chinche

Conrado Solsona Solsona. Huérfano, vive con su abuela. Un niño rubio bajito y flacucho, casi desnutrido, con unos ojos saltones que miran muy de fijo y una sonrisa desagradable de dientes desiguales. Encima suele llevar pantalones cortos (con un bolsillo lleno de piedras) y camisa a cuadros, no camiseta, de manga corta, como para realzar más aún su aspecto de perro apaleao. Pese a su apariencia es bastante rápido y diestro.

Sabe que los chavales le respetan por pertenecer a la banda del Tábano, algo que se encarga él de recordar constantemente. Si se le confronta a las claras, su tendencia natural es largarse corriendo diciendo "Sus vais a cagar cuando se lo cuente a mi banda".

Suele ser muy certero con las pedradas a mano.

**Maña: +3**

Golisquear: +1 Conducir bici/moto: +2, Conducir coche:+3, Chitón: +1 Juegos de Bar: +2 Disparar: +3

**Fuerza: 0**

Hostiar: +2

**Carisma: +2**

Embarullar:+3, Ofender +3

**Entendederas: +2**

Cartas: +2, Tecnología: +3, Refranes: +1

**Cojones: -2**

**Puntos de Vida: -2, Bellotas: 0**

## Tabla de Surtido de Matoncillos

Hay un montón de Zagales en las pandas, pero como no tié mucho sentido poner aquí la vida y milagros de gente que va a aparecer sólo pa que les peguen una pedrada, pues ponemos a disposición del Pregonero una Tabla muy apañá para darle algo de colorcillo a esos pandilleros.

Y es que siempre va a resultar mucho más resultón decir "le arreas en la jeta a un bizco con cangrejas" que "le pegas a otro chaval". Eso sí, tampoco hay que obcearse con que todos tengan dos rasgos y unas armas... si ves que vas que ardes con sólo un rasgo, pues adelante. Que la tabla está pa ayudarte a narrar, no pa darte la lata tirando dados si no te apetece, ¿estamos?

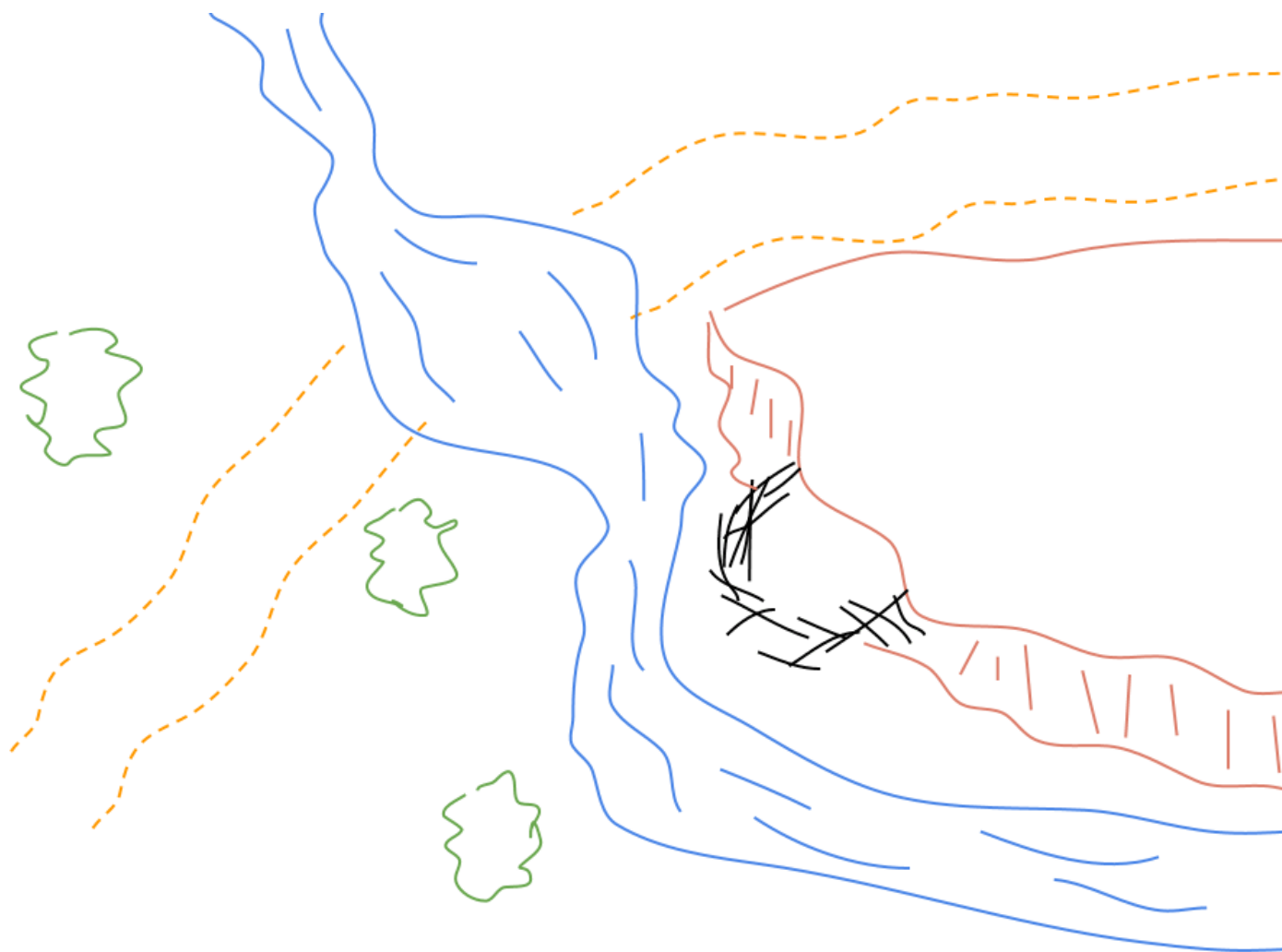
Ah, por simplificar y por ahorrar espacio (físico y mental), diremos que tós los matoncillos hacen tiradas con +1, y que se ponen a llorar en cuanto les sacudan una segunda vez. Vamos, que no te preocupes por los Puntos de Vida. Tú deja que los Jugadores calculen el daño y tó eso, que siempre hace ilusión, pero a ti te vale con saber si les han arreado una o dos veces. Por supuesto, de esto chitón a los Jugadores, ¿eh?

¿Qué dónde está la tabla? Pues en la página siguiente. Que es un poco grande y me descuajaringa tó el tinglao.

## Ahora sí, la susodicha Tabla

1D10	Primer rasgo	Segundo rasgo	Armas
1	Narizota torcida hacia la derecha.	Camiseta de Naranjito	Vara / Tirachinas
2	Dientes mellados/ Aparato en los dientes	Gorra de la General	Manillar de bici/ Piedras
3	Forzudo	Chapa de Acid	Cayado de la abuela/ Tirachinas
4	Melenita por detrás de la cabeza	Gafas de sol de espejo a lo Cobretti	Rama gorda /Piedras
5	Bizco	Chinitos de la suerte en la muñeca.	Soplamocos, alias bate de beisbol /Piedras
6	Huele fatal	Chandal verde radiactivo	Cadena antirrobo en azul eléctrico/Piedras
7	Granos. Muchos granos.	Camiseta negra de hombrillos	Pata de una mesa/Piedras
8	Panzón	Tupé y patillucas	Palo y escudo de juguete/ Tirachinas
9	Sombra bajo la nariz que quiere ser un bigote	Sombrero de paja con varios agujeros	A mano pelá / Tirachinas
10	Chica. Vuelve a tirar en esta columna	Chanclas cangrejeras de color indeterminado	Un palo en cada mano/ Piedras

## Jan-aut ó mapa pa hacer garabatos



### Tabla de dificultad

Trivial	Sencilla	Normal	Difícil	Muy difícil	Imposible	Locura
2	4	6	8	10	12	14