

Demonio Sonriente Presenta:

Fashion FUDGE,

O sea



Por Trukulo y Theck
Juego Participante del CreaFUDGE

Demonio Sonriente
se enorgullece de presentar:

Fashion Fudge, O Sea

En la pasarela, los verdaderos
desfiles son a muerte

Por Miguel Angel "Trukulo" Zarza

Dibujos de Theck

FASHION FUDGE, O Sea



**DEMONIO
SONRIENTE**
Juegos de Rol en PDF

Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fudge System Reference Document Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O’Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Peter Bonney, Deird’Re Brooks, Reimer Behrends, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, Sedge Lewis, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Anthony Roberson, Andy Skinner, Stephan Szabo, John Ughrin., Dmitri Zagidulin

FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) copyright 2003 by Evil Hat Productions; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks

eFudge 1999 Tranlated by: Santi Martínez “Yago”, José Antonio Estarells, Enrique M. González, Xoota y Rodabilsa.

Fudge DS revised by Pablo Jaime Conill Querol. All FUDGE DS text boxes are written by Pablo Jaime Conill Querol and considered Open Game License, except for the manoeuvres “Bloqueo”, “Golpe en el Aire” and “Asfixiar”, written by Ryback and the manoeuvre “fintar”, written by Jon “Bandido” Perojo.

Fudge Fashion, O Sea by Miguel Angel “Trukulo” Zarza and Images By Theck. All content considered Open Content.

Fashion Fudge, O sea

En la pasarela, los verdaderos desfiles son a muerte

Prólogo

Bienvenido al mundo más poderoso jamás creado, al más letal, al más increíble: el Mundo de la Moda.

Eres un SuperModelo, una persona diseñada exclusivamente para alcanzar la perfección absoluta, has dejado atrás las cosas fútiles como la cultura o la historia, solo tienes un objetivo en la vida, el único que verdaderamente te llevará a la cima de la especie humana: Ser tremenda y rematadamente guapo.

Pero no todo será un camino de rosas, en este mundo cruel las traiciones y las conspiraciones están detrás de la siguiente esquina en el camino que realizas. Escondidas y agazapadas, deseando lanzarse sobre ti y tirarte al suelo y mancharte de barro.



Crear tu Personaje

Para crear tu personaje, lo más importante es:

- El color de los ojos.

¿Qué?

Sí, el color de los ojos.

Cualquier tirada que hagas, irá en función del color de tus ojos ¿Porqué? Porque para un Supermodelo sus ojos son el espejo de su alma, o algo así.

- AZULES: +1 a tiradas sociales.
 - VERDES: +1 a tiradas de conocimientos.
 - NEGROS: +1 a tiradas físicas.
 - CASTAÑOS: +1 a tiradas de percepción.
-
- Elegir los pasos de baile que posees (Ver Duelo de Bailes).
 - Elegir los golpes marciales que dominas (Ver Artes Marciales Cool).
 - Demostrar QUIEN ERES (Ver Mi Ropa es Cool).

Mi Ropa es Cool

Los jugadores deberán escoger una foto para su personaje antes de comenzar la partida, intentado llevar la indumentaria más chachi-guay que exista. Al principio de la partida se enseñarán todas las fotos y se hará una votación cerrada votando de mayor a menor la mejor ropa.

El jugador que obtenga más votos, ganará dos puntos de glamour a usar durante todo el juego (cada punto de glamour da un +1 a la tirada que se elija, gastandose al usarlo).

El jugador en segunda posición gana un punto de glamour, pero tendrá envidia del primero y deberá demostrarlo en juego.

En caso de empate, desempatar con un duelo de miradas.

En caso de empate en el duelo de miradas, desempatar con los dados. La moda a veces también es caprichosa.



Duelo de Miradas

Todo modelo que se precie, debe saber realizar correctamente "las miradas". Si alguien te reta a un duelo de miradas no puedes amilanarte, y debes hacerle frente. Para realizar dicho duelo, los contendientes deben situarse de pie en el recinto de juego y darse la espalda el uno al otro. En ese momento, el Narrador debe hacer la cuenta atrás, el famoso 3,2,1,o sea, YA.

Cuando el YA sea pronunciado, los jugadores deben girarse y mirarse directamente realizando el siguiente ritual:

- Alzar ligeramente los hombros.
- Situar los hombros en vertical hacia el contrario, nunca en horizontal.
- Dejar los labios juntos, aunque con el centro ligeramente abierto, permitiendo asomar un agujerito en el centro de los labios.
- Entornar un poco los ojos, dejandolos un poco cerrados.

Una vez realizado el ritual, ambos contendientes deben quedarse mirando fijamente hasta que el narrador declare un empate técnico (5 segundos de espera, o más si eres cruel) o uno de los contendientes se ría (el narrador debe anunciar quién se ha reído). Si uno de los dos pierde, el vencedor ganará un +1 en todas las tiradas que vayan contra el otro personaje.

Duelo de Baile

En las discotecas, los supermodelos son los amos de la pista, y deben demostrarlo continuamente.

Cada jugador deberá escoger los siguientes pasos de baile, distribuidos de la siguiente forma:

- 1 paso a +3
- 2 pasos a +2
- 3 pasos a +1

Los pasos posibles son:

- El Gusano Picante
- El Breakdance
- La Mariposa Loca
- El Robot
- La Piruleta
- La Sirenita
- El Huevo Cósmico
- La Escalera hacia el Cielo
- El Cristo del Gran Poder da vueltas sin parar

También puedes inventarte tus propios pasos, marca estilo. Y recuerda, no se pueden repetir pasos de baile en un duelo, debes ir alternando.

Si el jugador, además, se levanta y realiza con arte dicho paso de baile, gana otro +1 (a discreción del narrador).

El que peor puntuación obtenga en cada ronda de baile, abandona la pista, y se queda aplaudiendo honorablemente a los contrincantes que aún están en liza. Retirarse tras perder sin esperar que se dirima la competición, es considerado motivo de deshonor entre el mundo de la moda.

Artes Marciales Cool

Todo modelo es una máquina de matar, en realidad, sus cuerpos, moldeados en gimnasios y con estrictas dietas, han alcanzado el nirvana de lo físico. Nunca jamás existirá algo tan perfecto como un artista marcial modelo cool.

3 disciplinas son las que dominan este arte, y además, existen las 3 posiciones fundamentales. La combinación de conocimientos y el uso de las posturas, son las que hacen de este arte marcial el goce definitivo.

- Las Garras del Tigre en las Perlas del Dragón: +4 dificultad, 4 al daño.
- Patada Voladora: +3 dificultad, 3 al daño.
- El Puño de Hielo: +2 dificultad, 2 al daño.
- Piquete de Ojos: +2 dificultad, 1 al daño, -1 a la siguiente tirada del contrincante.
- Cabezazo en el pecho: +1 dificultad, 1 al daño.

Nota:

Puedes inventarte tus propias técnicas (en realidad es cambiarle el nombre a una de las de arriba), aunque debes escenificarlas la primera vez para que todos vean claramente cómo es el golpe.

Cada contrincante tiene 5 puntos de vida, y cuando llegan a cero caen inconscientes. Alguien que no sea modelo solo tiene 3 puntos de vida.

Además, las 3 posturas básicas consiguen modificar el tipo de ataques que se realizan:

- Postura Ferrari: +1 a los ataques de ambos contendientes.
- Postura Icerberg: No modifica los ataques.
- Postura Caparazón de Jade: -1 a los ataques de ambos contendientes.

Top Ten

Cada Pasarela de Moda es como un torneo para tí, en el que debes irte superando día a día. Tu obligación es competir, vender, ser el hombre o mujer objeto del momento. Ser un número 1. El Más Guay. La Más Guay.

Cada torneo reparte los siguientes puntos, en función de la dificultad del concurso:

- MADRID : 5 puntos, 3 puntos, 1 punto.
- BARCELONA : 7 puntos, 5 puntos, 3 puntos, 1 punto.
- LONDRES : 7 puntos, 5 puntos, 3 puntos, 1 punto.
- MILÁN: 9 puntos, 7 puntos, 5 puntos, 3 puntos, 1 punto.
- NUEVA YORK: 9 puntos, 7 puntos, 5 puntos, 3 puntos, 1 punto.
- PARÍS: 12 puntos, 9 puntos, 7 puntos, 5 puntos, 3 puntos, 1 punto.

Los modelos comienzan el año con cero puntos todos.

Tu objetivo, es terminar en Paris con el número 1, y aquí no es como en los deportes, no hay competición masculina ni femenina. El mejor es solo uno, y da igual el sexo.



El Verdadero Duelo de Pasarelas

Nadie lo sabe realmente, pero el Verdadero Duelo de Pasarelas es un combate a muerte entre SuperModelos. Solo se llega a esta situación en circunstancias extremas y con un auténtico odio entre los contendientes.

Se considera este tipo de combate el más refinado del mundo, el más letal, el más Fashion y además, las gradas siempre se llenan de los famosos de verdad y que molan ¡Paris Hilton y Bradd Pitt estarían entre el público!

Esta suele ser también la forma perfecta de acabar las aventuras, destinado solo a los más valientes y más puros.

Secuencias:

- Se comienza con un duelo de miradas, aunque esta vez el tiempo de espera es el llamado Mortal Extremo Que Chungo Tio. Que en lugar de 5 segundos de espera, se aumenta hasta 30 segundos.
- Sigue con un paso de baile, que otorgará otro +1 al que gane, al mejor de 3 rondas.

- El final del duelo se dirime con el uso de las Artes Marciales Cool, y el resultado será o la muerte del perdedor, o el perdón del vencedor (en esto siempre influye el público, que pide compasión si el contricante ha sido un digno rival).

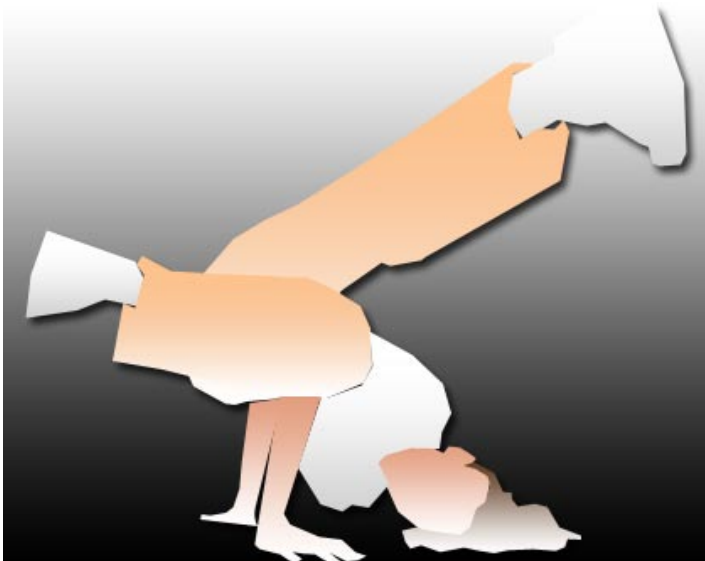
Tu Agencia de Modelos

¿Sabes para qué sirve una Agencia de Modelos? Para nada, solo para exprimerte y sacar lo mejor de ti durante los mejores años de tu vida. Pero no tienes otra alternativa que estar en alguna de ellas para poder triunfar.

No obstante, las agencias se fichan modelos entre sí y van aumentandoles el sueldo con cada fichaje.

¿Como simular esto?

Igual que en el futbol, imaginate las revistas SuperFashion y Cool Illustrated como el Marca o el Sport, llenas de rumores de fichajes, clausulas de rescisión y duelos antológicos entre las diferentes agencias, con sus tifosi o hooligans, llamando judas y vendido a los supermodelos que se van de una agencia a otra.



Utiliza este elemento para meter tensión, y sobre todo, para dar un lugar de inicio común a todos los jugadores, la Agencia High Enhanced Bodies Inc.

Ya tienes un comienzo, y recuerda, un supermodelo empieza cobrando 10.000\$ al mes y tiene una clausula de rescisión de 200.000\$.

El Lado Oscuro de la Moda

Nadie lo sospecha, pero el lado oculto de la moda es que deben ser los defensores de la humanidad, El glamour que generan no es por puro egoismo, en realidad, es un glamour generado para atraer a los Vampiros.

¿Vampiros? ¿Qué coño pintan los vampiros en un juego de Supermodelos?

Ah ¿Tú tampoco lo sabías verdad? Por eso es un secreto tan bien guardado, porque la gente ni siquiera los sospecha. Los vampiros no buscan sangre, lo que buscan es sangre con Glamour, y para defender la humanidad de los Vampiros se crearon el Cuerpo de Defensa de Élite Cool Fashion de Supermodelos (CDECFS).

En cada pasarela, habrá un vampiro intentando coger a un famoso y dejarlo seco, es tu labor como Supermodelo averiguar quien es, además de competir, y desdentarlo de una vez por todas.

Para ello, no contarás con estacas, ni ajos, para ello, tienes todas las armas que has aprendido a usar en tu formación ¿Creías que eras un simple monigote para hacer bonito? Pues sí, lo eras, pero ahora también deberás cazar Vampiros, ya que si no, no te contratará ninguna Agencia. Es duro oirlo, pero es así. La Moda es Cruel.

Nota:

Los Vampiros tienen +1 al ataque, y el color de ojos aleatorios (tira un dado o hazlo a tu gusto, qué más da). Ah, si, tienen 10 Puntos de Vida. Son unos cabrones, y tienen por defecto solo dos ataques:

- Ostia con la mano abierta: +1 a dificultad, 1 al daño.
- Hipnotizar con la mirada: +2 a dificultad, 2 turnos paralizada la victima.

Otra Nota:

Esta situación especial deben desconocerla los jugadores hasta que no hayan conseguido realmente introducirse como modelos establecidos en el mundillo. Ocultaes esta información, pero deja caer alguna pista en alguna pasarela. Un asesinato extraño, un suicidio sospechoso... sé creativo.

Girar a la Izquierda

Si cualquier jugador es cogido en la habitación girando a la Izquierda, se le señalará con el dedo y se le gritará: ¿¿¿¿¿COMO HAS HECHO ESO!??

En ese momento el jugador tiene un -1 a sus tiradas hasta que a los demás se le olvide. Sí, sois supermodelos, os vais a olvidar. Y no vale tener contadores en la mesa.

Cuando el supermodelo afectado realice una tirada sin que los demás le recuerden el -1, podrá declarar: ¡Soy Libre! y ya no le afectará la maldición.

La Alimentación

Los Supermodelos vomitan después de comer. Recuerda, son personas especiales, no intentes hacer esto en casa.

Comen lo que quieren, pero recuerda ir luego a vomitar siempre. Si te olvidas, el Narrador te aplicará un -1 a todas las tiradas.

No obstante, en casos especiales, puedes tomar píldoras de adelgazamiento antes de la comida y no deberás vomitar. Pero vomitar es más normal.

Golosinas

El mundo de la moda es duro, y necesita de ayuditas para poder aguantar el ritmo. Y para eso, nada mejor que las golosinas. Desde San Francisco, a Red Bull con Ginebra y Kiwi, pasando por bolsitas con azúcar blanca colombiana.

Cualquier pelotazo fuerte que te metas, te dará un +1 a la siguiente tirada o te restaurará 1 punto de vida.

Las golosinas molan.

Nota:

Con un -4 en una tirada, el supermodelo tiene una sobredosis y se lo tienen que llevar a un hospital. A la 3 sobredosis, ingresará a una clínica de desintoxicación y su carrera habrá acabado.

Modelos de Manos

No hemos podido meter modelos de manos en Fashion Fudge O sea. Lo sentimos mucho, sabemos que mucha gente se ha sentido decepcionada y miles de cartas de fans cabreados han llegado a nuestra editorial.

Pero es que los derechos de los modelos de manos los tiene registrado W*Z*RDS OF THE C**ST. No es que no pudieramos por capacidad creativa, eso no.

El Papel de Narrador

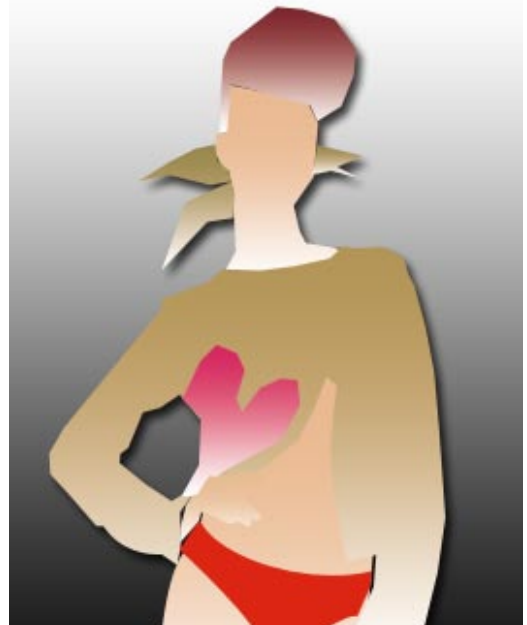
El papel de narrador es contar las historias que suceden, llevar los PNJs, y además, decidir si los supermodelos tienen éxito en las cosas que intentan.

Para esto, deberás lanzar 4 dados de 6 (o **Dados Fudge** si tienes), donde cada cara vale lo siguiente:

- 1 y 2 : -1
- 3 y 4 : 0
- 5 y 6 : +1

Sumando los dados y los modificadores que haya, deben lograr 0 si es fácil, +1 si es normal, +2 si es difícil, +3 si es muy difícil, y +4 si es casi imposible.

Recuerda, mantén el juego y las reglas simples, lo importante es ser guapo, no listo.



Personaje de Muestra

Nombre: Jesucristo Jr.

Color de Ojos: Castaños (+1 Percepcion)

Pasos de Baile:

- Soy rebelde porque dios me hizo asi +3
- El Huevo Cosmico +2
- Mente en Blanco +2
- No como porque no quiero +1
- Punta, Punta, Tacon, Punta +1
- Zapateado de las estrellas +1

Técnicas Marciales:

- Uñas afiladas +2 dificultad, 1 al daño, 1 a la siguiente tirada del contrincante.
- Golpe Divino +3 dificultad, 3 al daño.
- Querubín Rabioso +1 dificultad, 1 al daño.

Historia:

Sus padres lo dejaron a las puertas de una iglesia de la caridad a la temprana edad de 14 años. Sus llantos desesperados llamaron la atención a las monjas del convento y lo acogieron como si uno fuera un hijo de dios mas. Ellas le enseñaron todo lo que Jesucristo Jr. sabe y sobretodo le transmitieron su inconmensurable amor por Jesucristo padre. En cuanto JesuCristo Jr. aprendió a caminar y a hablar se intereso por el mundo que le rodeaba y Dios se le apareció diciendole que el era su hijo y que tenia que luchar contra la vanalidad que afectaba al mundo. Así día tras día y misa tras misa, fue perfeccionando sus artes marciales y sus pasos de baile para convertirse en el Supermodelo que liberaria al mundo de su vanalidad, solo el Glamour podía prevalecer en este mundo cruel.



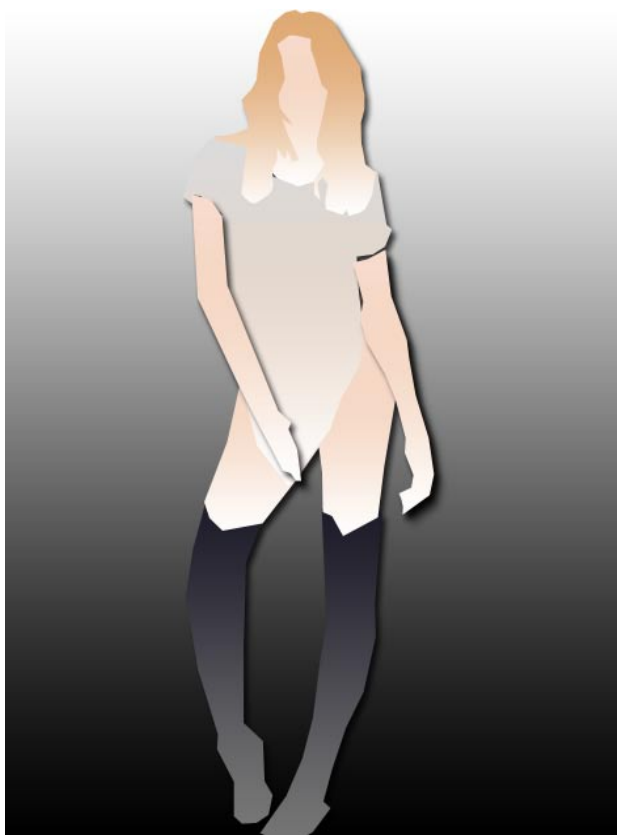
Fuentes de Inspiración

La mayor fuente de inspiración que puedes tener, es ver Zoolander, la película, mamarte algún desfile de modelos real, coger alguna revista de moda, como la Vogue, y ver algún partido de la Lingerie Bowl.

Wilbur Whateley, un supermodelo invitado, nos recuerda que también es recomendable ver Prett a Porter.

Recuerda que el mundo de los supermodelos es un mundo misterioso, oculto y desconocido. No dejes pasar la oportunidad de introducir elementos extraños con los que sorprender a los jugadores como una invasión extraterrestre, Viajes al pasado, o la búsqueda del Santo Grial, el Arca de la Alianza y Excalibur.

Recuerda, los Supermodelos somos gente Guay. Somos superiores.



Agradecimientos

A Braz Piz por ser tan guapo, a Brizney Zpearz y Pariz Ylton por ser tan (censurado), A Bruz Wiliz por Luz de Luna y a Harrizon Forz, porque es Harrizon Forz.

Opiniones de nuestros expertos

Wilbur yo creo que este juego es lo que MdT quiso haber sido y nunca pudo.

Antias Es otra forma de vida, a estudiar.

Sarony Lo más importante, el color de ojos, fundamental, como en la vida real.

Theck O sea, en estos momentos en que me siento mal solo hay una cosa que pueda solucionarlo, fashion fudge.

Antias La de Theck me suena más a laxante.

Neofeo Fashion Fudge me ha abierto los ojos, ahora se que nos libran del mal.

Britait pon entre los requisitos para jugarlo una botella de vodka.

Leonard tu camello pasa mejores drogas que el mio.

Werden que lo saque en pasta dura.



CreaFUDGE, I



DEMONIO SONRIENTE

Juegos de Rol en PDF