FANHUNTER

BATALLITAS

El juego de combate urbano entre narizones en el universo épicodecadente y postchorrapunk de Fanhunter

FANHUNTER

BATALLITAS

INDICE

Intro	3
Reglas	9
Arsenal	23
Escuadras	27
Escenarios	30
Hoja de Escuadras	38

CREDITOS

Chema Pamundi (Gran Señor del Mal) y su Yeti.
Monos, ripios y casi todo lo demás.

Verónica Ramírez Calipso (Suma Sacerdotisa de la Abyección).
Diseño gráfico, maquetación, coloreado de tableros y fichas, embellecimiento y liftings.

David Esbrí (Excelso Apóstol de la Putrescencia).
Ilustraciones del reglamento.

Miquelino "Gummy" Flint (Ayatolah de la Ultraviolencia)
& **Mario "Cobretti" Tarrades** (Ministro de la Muerte).
Colorines y retoques de la portada.

Dicky "Tortillitas" Miracle (Supremo Chambelán del Llanto y el Crujir de Dientes).
Consuelo espiritual e intentos frustrados de cambiar el reglamento una vez acabado.

Xavi "Búfalo" Garriga (Príncipe de la Tumefacción y el Mal Rollo).
Playtestings y encargado de la comisión de fiestas.

Playtestings (esta vez es cierto, lo juramos) y agradecimientos.
Angel Fernández, David Esbrí, Cecilia Ramírez, Jorge Molina, Alex Caramé, Mortimer Pinchuk de Coco, Mong Willy de Jong, Pedro Clúa, John McLane, Marta López & The Capoeiras, Ramón Sarobe, Miguel & Elsa, el Gran Fanoli, Reinhold Blair, y los gemelos Chicolini por su divertido número del monociclo, la cabra y el tarro de vaselina.

Dedicado al Yeti (treinta años de éxitos).

Fanhunter Batallitas es © 1997 de Farsa's Wagon, y está basado en los comics Fanhunter, de Gusa Comics y en los personajes creados por **Cels Piñol** (más grande no cabe, Cels, deja ya de dar la vara), Roque González y Chema Pamundi.

Ninguna parte de este juego puede ser reproducida sin el permiso expreso del editor en todo el Reino de Dick, ni que sea un caso de vida o muerte. Si tus amigos no tienen pasta para comprárselo, que se busquen un trabajo.

INTRO

Hola, ya estamos aquí otra vez. Fanhunter Batallitas es un herm... ¡Hombre chaval, tu por aquí! Pensábamos que después de la última no te volvíamos a enganchar, pero parece que sigues picando. Lo tuyo ya es vicio ¿Eh? Luego no le pidas al tendero que te devuelva la pasta, que te va a enviar a la mierda. En fin, vamos a lo que íbamos. Fanhunter Batallitas es un hermoso juego de sangrientas escaramuzas entre miniaturas narizonas, con armamento pesado en cantidad inversamente proporcional al tamaño de sus cerebros. Sí, el mundo necesita otro juego de batallas de miniaturas de la misma forma que las ranas necesitan aprender a patinar sobre hielo, pero qué le vamos a hacer, nos hace falta el dinero.

Fanhunter Batallitas está ambientado en el universo postchorrapunk de Fanhunter, el juego de rol épicodecadente, y en los comics de Cels Piñol, el dibujante sin pulso. El juego detalla las tanganas urbanas entre las tropas de represión papales fieles al tirano Alejo y los miembros de la Resistencia, en las calles de Barnacity. Pues hala, ya está, con esta introducción vais que chutáis. El que quiera saber más que se lea las columnillas laterales de las páginas. Y si no tenéis bastante, creo que en esta misma tienda venden el juego de rol y los comics, así que arreando. Menos Shivan Dragons y menos Iras de Dios, que ya nos conocemos todos.

El Tete.

¿Que coño es Fanhunter?

El mundo de Fanhunter se sitúa en un futuro cercano (año 2010 según nuestro candelario; año XIV de la era Dick según su santidad) controlado por un régimen neo-fascista regido por el Papa Alejo I, psicótico y deforme dictador-pontífice, tiranoide y falto de cariño, y por los Fanhunters, su cuerpo de policía de élite. Alejo I, ex-librero, ex-rolero, ex-Otaku, ex-jugador de Magic (no, ex-Blade Runner no), cree estar poseído por el espíritu de Phillip K. Dick, y en su prematuro arranque de demencia senil ha instaurado una férrea dictadura que abarca a toda Europa, y en la que los principales iconos culturales de nuestro siglo, como las películas de Chanclot Van Damme, los tebeos de mutantes, los juegos de combates entre robots gigantes, o las moxes y los black lotuses, han sido prohibidos.

La Resistencia

En el ambiente de opresión y nepotismo que puebla el mundo de Fanhunter es lógico que florezcan focos insurgentes, y así es como nació la Resistencia, principal organización que se opone al tirano papa Alejo I, y que lucha por la reinstauración de la libertad, la democracia y el cine porno en televisión. La Resistencia está compuesta en su mayor parte por tipejillos conocidos como Fans. Se trata de aficionados al manga, los videojuegos, las pelis con sexo y violencia en cantidades excesivas para el cerebro y demás pasatiempos lúdico-festivos, que no han podido tolerar su prohibición y se han echado a la calle para combatir al esmegmático y sinvergüenza tirano despreciable y mala bestia. Pese a su falta de medios y su incapacidad para razonar coherentemente, resultan un auténtico grano en el culo para el Papa Alejo y sus secuaces, que pese a sus denostados esfuerzos y maquiavélicas conjuras nunca han sido capaces de aplastarlos del todo.

Componentes

Este librillo que tienes en las manos contiene todas las reglas necesarias para jugar a Fanhunter Batallitas, incluyendo seis escenarios listos para empezar a vaciar cargadores. Pero además del reglamento, Fanhunter Batallitas incluye diversos componentes más que vamos a pasar a detallarte.

Tableros

Fanhunter Batallitas contiene cuatro bellos tableros de juego impresos en todos los colores por las dos caras (o sea, un total de ocho tableros de juego diferentes), y divididos en casillas cuadriculadas. Estos tableros simulan callejuelas y edificios varios de Barnacity (o de cualquier otra gran ciudad que a ti te rote), y representan el campo de batalla donde tienen lugar las épicas refriegas del juego. Si te limpias las legañas y los miras bien, verás que cada uno de ellos tiene impreso en una esquina un número del 1 al 8. Cuando vayas a jugar alguno de los escenarios que se incluyen en este reglamento, estos números te indicarán qué tableros debes utilizar y en qué posición debes colocarlos. Por otra parte, en un derroche de talento sin precedentes en el campo de la ingeniería aplicada al diseño de juegos, los ocho tableros encajan entre sí por todos los lados (somos la ostia).

Los tableros de juego de Fanhunter Batallitas representan diversos tipos de terreno, que pueden afectar de manera variopinta a los narizones a la hora de moverse o enchufarle al contrincante. Cada casilla del tablero se considera parte de uno de estos tipos de terreno según el dibujillo que aparezca en ella. Los tipos de terreno posibles son:

-Claro

Estas casillas se consideran vacías y no afectan para nada el movimiento ni el combate.

-Obstáculos

Son pequeños trastos y estorbos que tocan las narices pero se pueden sortear con un poco de maña. Se considera obstáculo a cualquier cachivache o accidente del terreno que le llegue al narizón como mucho a la altura de las rodillas (sí, ya, los narizones no tienen rodillas, pero más o menos es eso). Algunos ejemplos de obstáculos que aparecen en los tableros de Fanhunter Batallitas son riachuelos de agua, vegetación espesa, pilas de basura, etc.
Las casillas con obstáculos no estorban la linea de visión (esto de la Linea de Visión ya te lo explicaremos) y se puede entrar en ellas pagando 1 pto. de acción más de lo normal (o sea, entrar en una casilla con un obstáculo cuesta dos ptos. de acción en lugar de uno).

-Obstrucciones menores

Las obstrucciones menores son estorbos de mayor tamaño que los obstáculos, pero que llegan como mucho a la altura del pecho del narizón. La mayoría de muebles que uno se puede encontrar en un tablero de Fanhunter Batallitas, como mesas, sofás, bancos del parque, etc, son obstrucciones menores. Las obstrucciones menores no estorban para nada la linea de visión, pero resultan impasables. No se puede entrar en una casilla obstruída ni por el forro. En combate, las obstrucciones menores pueden otorgar cobertura del fuego enemigo (sí, esto también lo explicamos luego, no sufras).

-Obstrucciones mayores

Como las obstrucciones menores, pero a lo grande. Es cualquier trasto o cachivache que mida por encima del pecho del narizón. Algunos ejemplos de obstrucciones mayores son árboles, contenedores de basuras, neveras, tabiques de pared, etc. Estas obstrucciones no sólo resultan impasables, si no que además, para acabarlo de adobar, bloquean la linea de visión.

-Paredes y puertas

Las paredes son eso, paredes. Acostumbran a estar situadas entre casillas y al igual que las obstrucciones mayores bloquean la linea de visión y no se pueden cruzar. Las puertas, cuando están cerradas, funcionan exactamente igual que las paredes. Cuando están abiertas, se pueden cruzar y no bloquean la linea de visión (no sabéis lo idiota que me siento escribiendo esto). El procedimiento para abrir y cerrar puertas se explica algo más adelante.

-Casillas ocupadas

Una casilla ocupada es cualquier casilla que contenga un narizón. Las casillas ocupadas, al igual que las obstrucciones mayores, son impasables y bloquean la linea de visión.

-Como determinar el tipo de terreno

A lo largo de las partidas de Fanhunter Batallitas, os vereis obligados a lidiar con más de una situación confusa a la hora de determinar si tal o cual casilla está vacia, obstruída o qué leches. En caso de que surjan dudas sobre qué tipo de terreno afecta a una casilla, (porque el dibujillo de un tipo de terreno no la cubre por entero, porque la casilla contiene varios tipos de terreno diferentes, etc), se la considerará del tipo de terreno que ocupe una mayor superficie de la casilla. Por ejemplo, si una casilla contiene un cubo de basura, pero aparte de eso está vacía, se la considera una casilla vacía. En otro ejemplo, una casilla que contenga a la vez una pila de basura (obstáculo), y un sofá cama (obstrucción menor), se considerará obstruída, ya que el sofá cama ocupa más casilla que la pila de basura.

Fichitas

Fanhunter Batallitas incluye un par de planchas de cartón con un mogollón de fichas y marcadores que se utilizan durante el juego.

Estas fichas son: 10 marcadores numerados del 0 al 9 por las dos caras, 8 marcadores de puerta abierta, 6 marcadores de pájara/encasquillamiento, 6 marcadores de encasquillamiento/alerta, 6 marcadores de alerta/pájara (desde luego, esto de escribir reglamentos es una plasta), 6 marcadores de iniciativa (3 papales y 3 rebeldes), 3 marcadores de carrito de la compra, 2 marcadores de señuelo, 1 marcador de pasaje secreto, 1 marcador de osito de peluche, 5 plantillas de explosión y 24 cartas de evento (12 papales y 12 rebeldes). Recórtalos todos (usa un cutter y una regla, y al acabar cuéntate los dedos; si sigues teniendo diez lo has hecho bien) y, si puedes, guárdalos por separado en bolsitas de plástico.

Narizones recortables

Este juego incluye también una plancha de bellos narizones recortables de cartón, suficientes para jugar todos los escenarios que se incluyen en este libreto (si necesitas más para montar una megatangana, tira de fotocopias a color, o mejor aun, compra otro ejemplar del juego). No obstante, nuestro jefe de marketing, que es un hacha, nos ha recomendado que digamos que Fanhunter Batallitas resulta infinitamente más mejor si utilizas nuestra amplia gama de bellas figurinhas en resina. Compra nuestros modelos, pinta las escuadras con tus propias manos, y convertirás tus partidas de Fanhunter Batallitas en una sensación de éxtasis orgiástico similar al producido por una aparición mariana. Y de paso, nosotros nos podremos cambiar de coche, que tampoco nos vendrá nada mal...

Conceptos básicos del juego

Atributos

En Fanhunter Batallitas, las tropas narizonas que cada jugador tiene bajo su mando vienen descritas por cinco atribu-

Los Fans Letales

Este grupo de buenos bravos y bellos (¿Bellos? ¿He dicho bellos?) valientes representa la élite de entre los Fans, auténticos fundamentalistas, ultraradicales y megafanáticos, y un ejemplo a seguir por todos los miembros de la Resistencia, en especial por la chiquillería. Son expertos en infiltración, demoliciones, guerra de guerrillas y sabotaje urbano, y además están chochos como una campana. Los Fans Letales le escupen en la cara a la muerte y se limpian el culo con su túnica, por lo que la cúpula de la Resistencia suele encargarles las misiones de naturaleza más suicida, aberrante y/o estúpida. En el campo de batalla tienen un comportamiento absolutamente kamikaze, y cuando los Fanhunters los ven venir suelen echarse a llorar.

Los Tintín Macutes

Estúpidos clones sin celebro, personalidad ni puñetera gracia. Y además son gabachos. Conforman el grueso de las fuerzas papales de ocupación y los hay a cientos de miles. Se mueren como las chinches cuando les pegas un tiro, pero siempre salen más. La maquinaria de guerra papal se los compra por lotes de a docena a Trucutrú Biolabs, una megacorporación francesa que los fabrica en serie a partir de miembros marginados de la sociedad. Son mas cortitos que las mangas de un chaleco, pero no conocen el miedo, la desazón ni el ridículo y salen muy baratos, así que Alejo ya está contento con ellos. Son feos como Klaus Kinski, carecen del más mínimo sentido del ritmo y adoran a Hergé, a Milú y a toda la linea clara en general. Unos pervertidos, vamos.

tos que las diferencian entre sí y definen sus habilidades en el campo de batalla. Los cinco atributos básicos son:

-Acciones: Posiblemente el atributo más importante. Indica los puntos de acción de que dispone el narizón para moverse, disparar, rebanar cuellos, etc. Lo cópiamos de otro juego para no tener que calentarnos la cabeza...

-Disparo: Habilidad muy útil para ganar peluches en las casetas de feria. Se utiliza para atacar a distancia, ya sea disparando un arma o lanzando algún objeto contundente.

-Combate: Habilidad para voltear objetos afilados sin saltarse un ojo. Se utiliza para atacar cuerpo a cuerpo.

-Músculos: Lo cachas y maciste que está el narizón. Se usa para determinar el daño que causa a sartenazo limpio.

-Pupas: Indican lo roqueño que es el narizón, y la cantidad de plomo que puede tolerar su cuerpo antes de morder el polvo. La mayoría de narizones suelen tener dos Pupas, aunque algunos megahéroes, ultravillanos, mutazoides y demás gentecilla pintoresca del mundo de Fanhunter pueden tener tres o más.

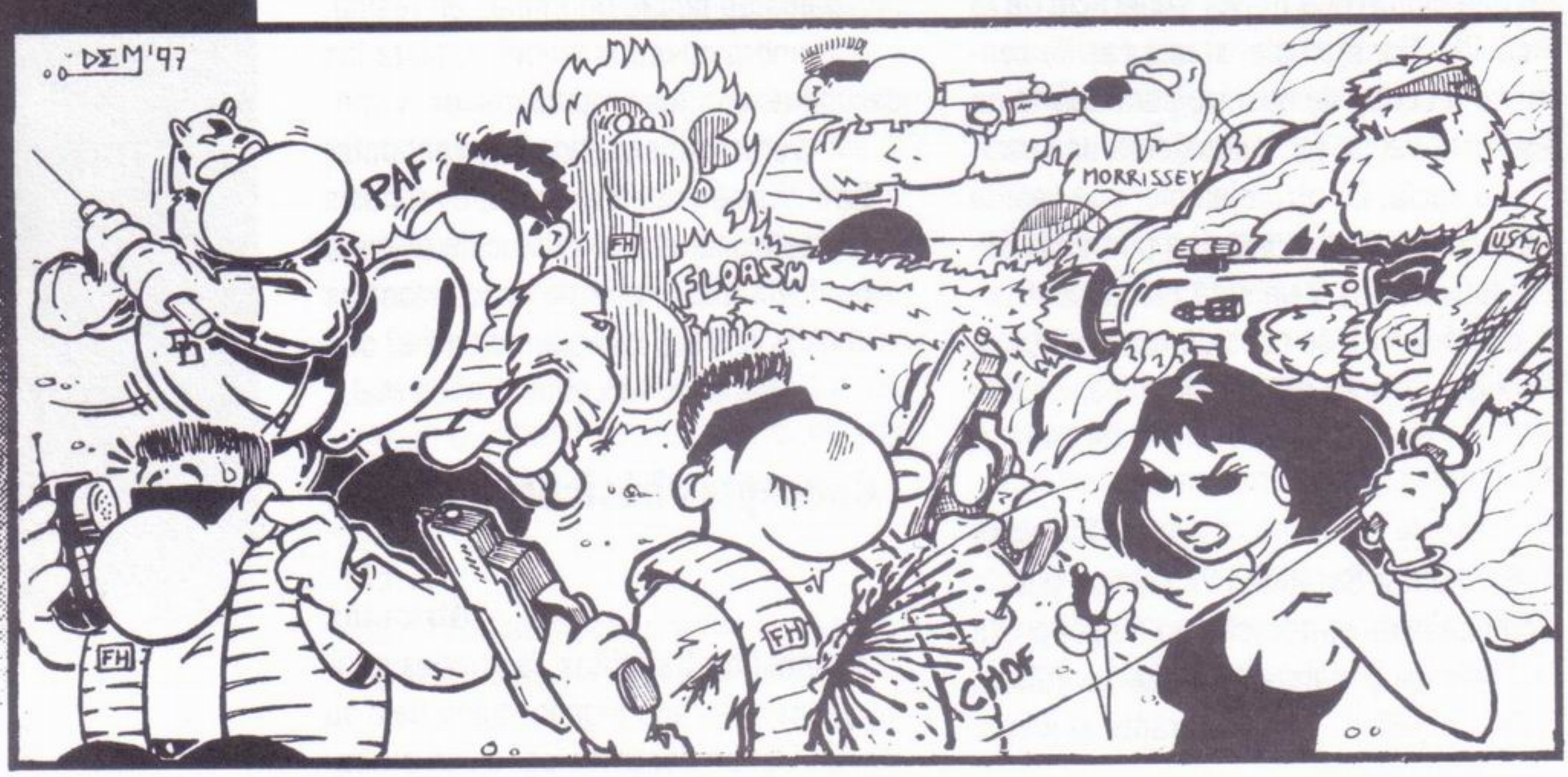
Además de los cinco atributos básicos, los narizones de Fanhunter Batallitas disponen de un variado elenco de coñas y taras que afectan a su comportamiento en el juego, y que se explican con todo lujo de detalles más adelante (paciencia).

Armamento

Los protagonistas de Fanhunter Batallitas suelen delegar toda su capacidad de razonamiento en el cañón del arma que empuñan, y a tal efecto, hacia el final de este libro encontrarás un bello catálogo de artefactos para la destrucción, mutilación y muerte mayor. De momento, sin embargo, bastará con que conozcas los atributos básicos de las armas. Estos son cinco:

-Tipo: En Fanhunter Batallitas hay cuatro tipos de armas, de cuerpo a cuerpo, cortas, largas y pesadas. El tipo de arma indica cuántos puntos de acción cuesta utilizarla. Además, las armas cortas son las únicas que se pueden disparar contra un blanco adyacente, y las armas pesadas tienen reglas especiales (munición limitada, área de efecto, etc).

-Cadencia de Fuego (CdF): Indica cuánto plomo le puedes clavar al enemigo de golpe. Cada vez que el narizón



invierta puntos de acción para disparar el arma, podrá descargar tantos tiros como la CdF de ésta.

-Alcance (Alc): El número de casillas a las que puede dispararse el arma. Hay dos distancias de disparo, corta y larga. La distancia corta es dentro del alcance del arma, y es la distancia óptima para usarla. La distancia larga es por encima del alcance del arma y como máximo hasta el doble de éste, y es un rollo porque el arma pierde precisión y no le das ni al Yeti. Un arma no puede dispararse por encima del doble de su alcance. Las armas de cuerpo a cuerpo no tienen alcance y sólo afectan a la casilla adyacente al narizón.

-Pupita: Indica el tamaño del boquete que se le puede causar al objetivo, o en cuántas porciones puede quedar diseminado su cuerpo. Cuanto mayor sea el valor de pupita de un arma, peor para el que se ponga enfrente. Si el valor de pupita es el palabro "Mu" seguido por un número, significa que el arma tiene un valor de pupita igual a los Músculos del que la usa, más el número indicado (por ejemplo, un arma con pupitas Mu+2 usada por un narizón con Músculos 2 tendría un valor de pupitas de 4).

-Notas: Indica si el arma tiene algún tipo de reglas especiales, como munición limitada, área de efecto y demás. Todas estas reglas especiales se explican a lo largo del reglamento, o bien en la descripción de la susodicha arma en cuestión, en sí misma, propiamente dicha. Así que todos tranquilos.

Escuadras

En Fanhunter Batallitas los narizones actúan agrupados por escuadras, entrenadas para luchar juntas. El número y características de cada escuadra puede ser variable, aunque la configuración más corriente es la de cinco narizones estándar (por lo general uno de ellos con un arma pesada), más un líder. Una escuadra de Tintín Macutes, por ejemplo, son cinco Macutes normales y un sargento Macute. A efectos de juego, los integrantes de una escuadra deben permanecer más o menos juntos, si no quieren quedarse fuera de mando y pillar mucho (ya veréis, ya).

Tiradas de dados

Fanhunter Batallitas utiliza dados normales de seis caras. Como habrás podido comprobar, éstos no van incluidos en el juego, pero con que te agencies tres o cuatro de color blanco y uno de otro color vas que te estrellas, así que tampoco hagamos de esto un drama (pilla los del parchís del abuelo o algo así). En Fanhunter Batallitas suelen tirarse varios dados a la vez y sus resultados se leen por separado, sin sumar los dados lanzados (por ejemplo, si se lanzan tres dados y se saca un 4, un 3 y un 6, el resultado debe leerse como 4, 3 y 6, no como 13, que sería la suma total). Como regla general a lo largo de todo el juego, una tirada de dados tendrá éxito si al menos uno de ellos saca un 5 o más (o sea, un cinco o un seis), y fallará si todos los dados lanzados sacan un resultado de cuatro o menos (¿se entiende o te hace falta un dibujo?). Por supuesto, en un juego como este las cosas nunca son tan fáciles, y a tal efecto nos hemos sacado de la manga el dado infernal.

-El dado infernal (redoble de tambor)
Siempre que se tenga que hacer una tirada de dados de disparo o combate cuerpo a cuerpo, además del número indicado de dados se lanzará un dado de otro color, al que llamaremos el dado infernal. El dado infernal se utiliza para determinar si, además de acertar o fallar la tirada, se ha conseguido un superéxito o una cagada mayúscula. Básicamente, si en el dado infernal sale

Los Fanhunters
Cuerpo de policía papal antifán, encargado de velar por el cumplimiento de las leyes de Dick (una serie de draconianos e imbecilizantes mandamientos que, según Alejo I, le fueron transcritos en plena meditación por un pequeño hombre verde con nariz de trompetilla) y el bienestar del siniestro régimen papal, y de exterminar a cuantos Fans se les pongan a tiro. Los Fanhunters son soldados de élite fanáticos de Alejo, ultrabordes e insensibles al dolor, especialmente al ajeno. Disponen del mejor entrenamiento, el equipo más moderno y el armamento más potente, y además tienen superioridad numérica, pero son los malos de la película, con lo cual, y aunque parezca inexplicable, siempre acaban pillando. Nunca hacen chistes y no les gusta el dulce, los cachorrillos ni los globos con formas de animales.

Barnacity

Barnacity, la capital del reino de Dick, es la ciudad donde tienen lugar muchas de las tanganas de Fanhunter Batallitas, y resulta un ejemplo ilustrativo de cómo son las grandes urbes en la era de Dick. Se trata de la típica ciudad ciberpunkarra con deslizadores revoloteando por entre los rascacielos, pantallas gigantes con la imagen de Alejo diciendo que seamos buenos, paraditas de comida china, zeppelines Fanhunters rastreando las calles con sus focos, en fin, lo típico. Barnacity es un lugar agreste y violento, que vive continuos enfrentamientos entre las tropas papales y los Fans insurgentes. De día la cosa todavía es tolerable, y salvo la ocasional abuela que se saca un bazooka del bolso y hace brillar una furgona Macute, se puede pasear sin peligro. Pero de noche, las calles se convierten en una jungla, un festín de sangre y fuego, una orgía de ultraviolencia, un frenesí de destrucción, una catarsis de muerte y risas (¡joder, es que al final ya no sé que poner!)

un resultado de 2 a 5, se le ignora por completo (el dado infernal no cuenta nunca como éxito ni como fallo, sólo se usa para determinar los críticos y las pifias). Ahora bien, si el resultado del dado infernal es un 6, y además la tirada ha tenido éxito, se considera que ha sido un éxito crítico. Si, por el contrario, el dado infernal saca un 1 y además la tirada ha fallado, se considera que se ha pifiado. Los resultados de los críticos y las pifias varían en cada situación y se explican más adelante, en los apartados correspondientes. ¿Sí? Vale.

Modificadores a las tiradas

En algunos apartados del juego se aplican ciertos modificadores a las tiradas de dados, que pueden hacer que lances más o menos dados de los normales (por ejemplo, una tirada de disparo puede recibir modificadores por la distancia que hay hasta el blanco, porque el susodicho esté a cubierto, etc).

Si por este procedimiento la cantidad de dados a lanzar queda reducida a cero o menos, no puedes llevar a cabo la tirada de dados en cuestión. Dos piedras.

Cartas de evento

Fanhunter Batallitas incluye dos mazos de doce cartas de eventos, uno para el bando papal y otro para el bando rebelde. Estas cartas afectan grandemente el devenir del juego, pero no hace falta extenderse aquí sobre su funcionamiento porque son autoexplicativas (cada carta dice lo que hace y cuándo se puede jugar). Lo único que hay que tener en cuenta es que si se crea una contradicción o un lío de reglas entre una carta y este reglamento, el texto de la carta tiene preferencia.

Al principio del juego se barajan los dos mazos de cartas de evento por separado, y cada jugador puede robar hasta dos cartas de su mazo correspondiente por cada escuadra de que disponga para esa partida (por ejemplo, si va a llevar dos escuadras robará un total de cuatro cartas). Y aquí es donde viene la regla zafia y ruín de Fanhunter Batallitas. Si alguna de las escuadras participantes está compuesta por figurinhas pintadas, en lugar de por los cutres narizones de cartón que incluye este juego (no nos engañemos), el jugador que la controla recibe tres cartas por dicha escuadra, en lugar de dos. Para que esta regla sea efectiva, todos los narizones de la escuadra tienen que ser auténticas bellas figurinhas de resina made in Farsa's Wagon, y estar convenientemente pintadas (y que se correspondan con la configuración de la escuadra; no cuela pintar seis Don Depresores de blanco y decir que son Tintín Macutes con conjuntivitis). Sí, ya, se nos ve el plumero una cosa mala.

Repetir tiradas

Las cartas de evento, además de poder jugarse directamente, tienen otra utilidad igualmente útil, a la par que hilarante. En cualquier momento del juego, un jugador puede descartar de su mano una carta de evento de su elección, para repetir una tirada de dados que acabe de llevar a cabo y cuyo resultado no le haya puesto cachondo (por ejemplo, una pifia). En tal caso, el resultado de la tirada se ignora por completo y se vuelven a lanzar los dados. Puedes repetir incluso una tirada de dados que el oponente te haya hecho fallar o pifiar automáticamente al jugarte una carta de evento.

Eso sí, sólo vale repetir una tirada que hayas llevado a cabo tú mismo. No puedes descartarte de una carta de evento para obligar a otro jugador a que repita una de sus tiradas de dados.
Ah, y una misma tirada de dados no puede repetirse más de una vez. ¿Ta claro? Fale.

REGLAS

Cómo empezar a jugar a Fanhunter Batallitas

Si estás leyendo este apartado, es que eres un completo melón. ¿Que cómo se juega a esto? Pues os leéis las reglas, elegís un escenario, lo montáis, os repartís los bandos y a correr. Nos ha jibao. Eso sí, procurad jugar los escenarios tal como vienen en este librillo, ya que están dispuestos por orden creciente de comedura de olla (los dos primeros son más simplones, el tercero y el cuarto aumentan algo la complejidad, y en el quinto y el sexto ya se aplican absolutamente todas las reglas del juego).

Orden de juego

Cada turno, se van sacando los marcadores de iniciativa de un sombrero. Cada marcador extraído indica a qué bando le toca activar una de sus escuadras (los marcadores con una placa Fanhunter corresponden a las fuerzas papales, mientras que los marcadores con una bomba corresponden a la Resistencia). Los narizones de la escuadra activada pueden llevar a cabo diversas acciones, como moverse o forrar al contrario, de acuerdo con unos puntos de acción que pueden irse gastando. Cuando la escuadra ha terminado de hacer el ganso, se saca otro marcador del sombrero y se procede a activar a otra escuadra, y así sucesivamente hasta que todos los marcadores han sido extraídos y todas las escuadras se han activado una vez. Entonces, se vuelven a meter todos los marcadores en el sombrero y se inicia un nuevo turno. El juego sigue desarrollándose de esta forma hasta que el dueño del juego se tenga que ir, que mañana madruga, o uno de los dos bandos cumpla su misión y gane la partida.

Iniciativa

En Fanhunter Batallitas, a diferencia de otros juegos sin ninguna sustancia ni fundamento, el orden en el que las escuadras actúan cambia de un turno a otro. Trinca tantos marcadores de iniciativa de cada bando como escuadras de ese bando participen en la partida (ojo, escuadras, no narizones), mételos en un sombrero, un zapato u otro contenedor opaco y menéalo. Saca un marcador del sombrero, y anuncia a qué bando representa. El jugador de dicho bando elige una de sus escuadras, la activa y lleva a cabo con ella todas las acciones que crea menester (el cómo y el cualo se explican más adelante). A esto se le llama "Fase de acción de la escuadra". Una vez se ha completado la Fase de acción de la escuadra (o sea, se han realizado todas las acciones deseadas con los narizones que la componen), se repite la operación anterior: se saca otro marcador de iniciativa y el jugador al que le toque activa una de sus escuadras. Y así hasta que todas las escuadras en juego hayan sido activadas una vez (y sólo una). Entonces, se vuelven a meter todos los marcadores en el sombrero (todo esto ya lo he explicado ¿no?), y se pasa al siguiente turno. Es importante recordar que cada escuadra puede activarse sólo una vez por turno, que os conozco. Si alguna escuadra ha sido totalmente aniquilada durante el turno anterior, se retira del sombrero uno de los marcadores de iniciativa del bando correspondiente y alegría.

Acciones

Cuando una escuadra es activada, cada narizón que la compone puede llevar a cabo un número variable de acciones, basándose en los puntos de acción de que disponga. Los narizones de una

escuadra pueden actuar en cualquier orden, pero cada uno de ellos tiene que completar todas las acciones que quiera realizar ese turno antes de pasar al siguiente narizón. A esto se le llama "Fase de acción del narizón" (hoy estamos originales). Una vez un narizón da por completada su fase de acción, el turno ha terminado para él, y luego no se podrá volver atrás y reactivarlo para que lleve a cabo más acciones, aunque le queden puntos por gastar. Mientras tenga puntos suficientes,un narizón puede llevar a cabo cualquier combinación de acciones de las que figuran en la siguiente lista, en cualquier orden. Un narizón no tiene porqué utilizar todos sus puntos de acción, pero no puede acumular puntos de un turno para otro. Las acciones contempladas en Fanhunter Batallitas son tal que las siguientes:

Acciones de movimiento

-Mover una casilla hacia adelante	1 pto.
-Mover una casilla hacia atrás o lateralmente	2 ptos.
-Si se está entrando o saliendo de un edificio	+1 pto.
-Si la casilla a la que se mueve contiene un obstáculo	+1 pto.
-Girar un encaramiento (90º)	1 pto.

Acciones de tortas

-Realizar un ataque cuerpo a cuerpo	1 pto.
-Disparar un arma de fuego corta o larga	2 ptos.
-Disparar un arma de fuego pesada	3 ptos.
-Situarse en Alerta	3 ptos.

Acciones variopintas

-Realizar una acción genérica	2 ptos.
-Desencasquillar un arma	3 ptos.
-Eliminar un marcador de Pájara	4 ptos.

Bonito ¿eh? Pues imagínate cuando sepas para qué sirve todo esto y cómo funciona.

Acciones genéricas

En algunos casos, un escenario de Fanhunter Batallitas puede requerir que los narizones realicen algún tipo de acción que no está reflejada en la tabla anterior, como abrir o cerrar una puerta, apretar un botón en una pared, coger un objeto del suelo, saltar por una ventana, etc. En esos casos, y salvo que las reglas específicas de dicho escenario indiquen otra cosa, se considera a esto una "acción genérica". Una acción genérica cuesta 2 ptos. de acción.

Movimiento

Los bellos, a la par que funcionales, tableros de juego de Fanhunter Batallitas están divididos en bonitas casillas para que los narizones puedan campar por ellas. Un narizón puede moverse a cualquier casilla adyacente en la dirección que le dé la gana, incluso diagonalmente, siempre que la casilla esté vacía y se paguen los ptos. de acción requeridos. Un narizón no puede moverse a una casilla ocupada u obstruída, ni a través de una pared o una puerta cerrada (lo de las casillas obstruidas, ocupadas y demás ya lo hemos explicado antes, así que no des la brasa). Un narizón tampoco puede moverse en diagonal si los dos laterales a la casilla a donde se está moviendo están obstruidos, ocupados o son paredes o puertas cerradas (¿Se entiende o estamos entrando en conceptos demasiado avanzados?).

Ojo, que hay que diferenciar las casillas ocupadas y obstruidas de las obstaculizadas. Un narizón puede perfectamente cruzar una casilla obstaculizada, y hasta permanecer en ella y bailar un zapateado si le da la gana. Simplemente, moverse a una casilla obstaculizada

cuesta 1 pto. de acción más de lo normal. (por ejemplo,si el narizón se moviera a la casilla inmediatamente detrás suyo le costaría normalmente 2 ptos., pero si dicha casilla está obstaculizada le costará 3 ptos.).

Cuando un narizón se mueve conserva su encaramiento original. Para variar el encaramiento hay que invertir un pto. de acción por cada giro de 90º que se quiera cascar. Y si, efectivamente, el narizón quiere cambiar de encaramiento en una casilla obstaculizada también le cuesta un pto. de acción extra. Sí, somos unos bordes.

Puertas

Cruzar una puerta abierta no cuesta ptos. de acción adicionales (a menos que la casilla a la que se mueve el narizón esté obstaculizada, claro). En cambio, si está cerrada primero hay que abrirla. Para abrir una puerta es necesariosituarse en una casilla directamente frente a la puerta y encarado hacia ella, llevar a cabo una acción genérica y poner junto a la puerta un marcador de "puerta abierta" para indicar lo que hay. Cerrar una puerta es también una acción genérica, pero no hace falta que el narizón esté encarado hacia la puerta; basta con que se sitúe frente a ella, se gaste los ptos. de acción y retire el marcador de "puerta abierta".

Una puerta abierta no interfiere para nada la linea de visión, pero una puerta cerrada la bloquea completamente, igual que una pared. Al empezar una partida se considera que todas las puertas están cerradas a menos que en el escenario que se va a jugar se especifique lo contrario.

Puertas dobles

Las puertas dobles son aquellas que ocupan dos casillas en lugar de una. A la hora de abrir una puerta doble el narizón puede elegir abrirla por completo, o abrir sólo una parte (la que le dé la gana; no es necesario que sea la parte que tiene justo delante), según prefiera. Y lo mismito exactamente se aplica a la hora de cerrar una puerta doble, mira tú por donde. Para abrir o cerrar por completo una puerta doble basta con que el narizón esté situado frente a cualquier parte de la puerta. Abrir o cerrar del todo una puerta doble no cuesta puntos de acción adicionales; con la acción genérica habitual es suficiente.

¡Dios mio, las cortinas!

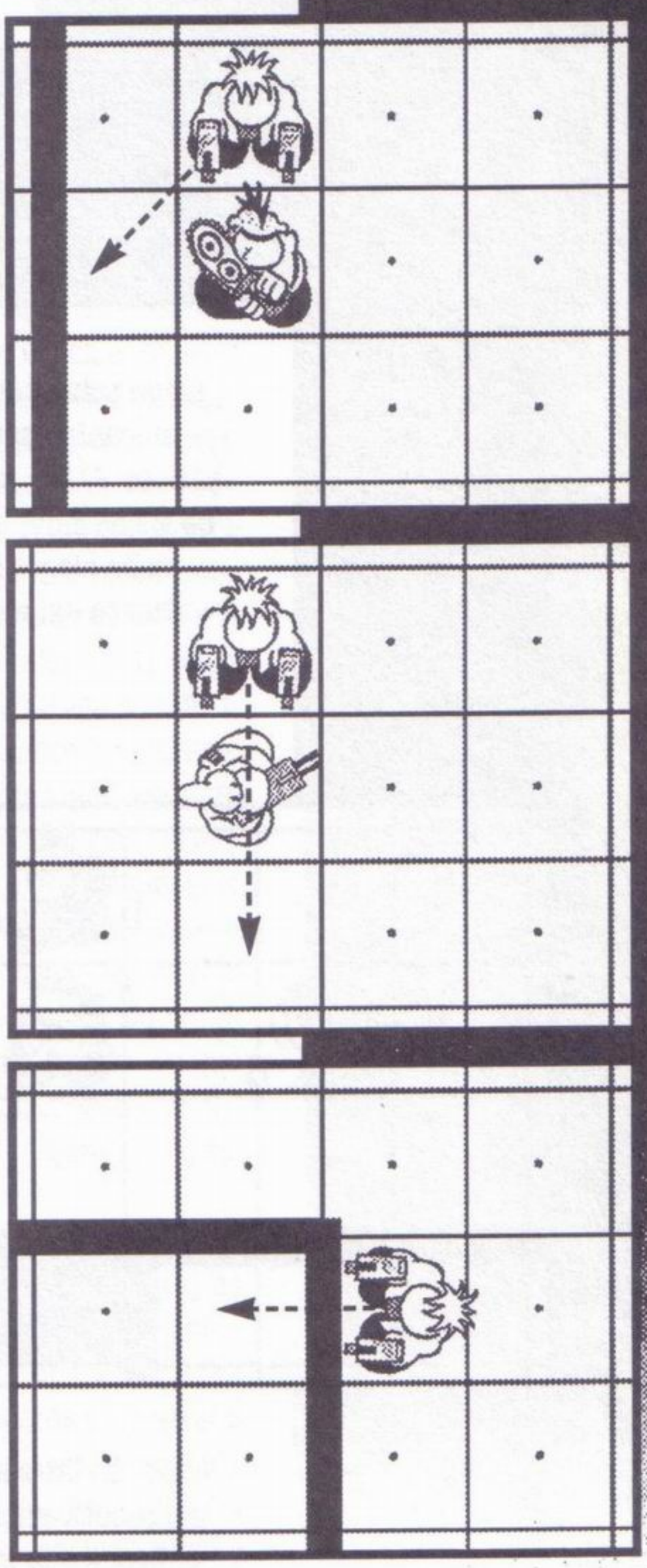
Por cierto, como ya habrás visto, en algunos de los tableros de Fanhunter Batallitas figuran cortinas en lugar de puertas. Pues bueno, todos tranquilos, las cortinas también se consideran puertas y funcionan exactamente igual que éstas a todos los efectos.

Tortas

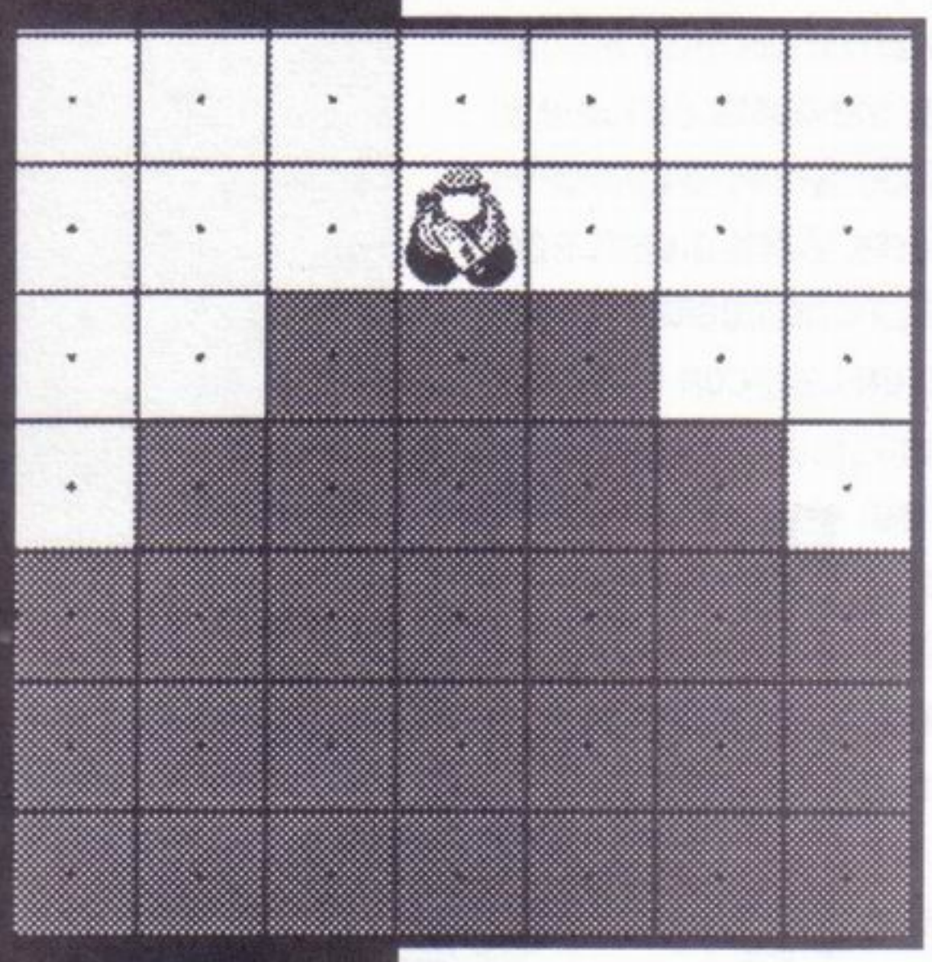
Bueeeno, ya vamos llegando a la parte jugosa; empieza la carnicería. El combate en Fanhunter Batallitas es tan sencillo como letal. Básicamente, el narizón atacante lanza tantos dados como su atributo de Combate o de Disparo (depende del instrumento que esté empleando), y si consigue sacar al

Ejemplos de movimientos ilegales

Los bellos diagramas estos de aquí abajo muestran algunos ejemplos de movimientos ilegales. Si tu contrincante intenta llevar a cabo alguno de ellos, tienes nuestro permiso para golpearle con una toalla enrrollada.



Linea de Visión
En este diagramilla, la linea de visión del narizón aparece indicada por las casillas sombreadas.

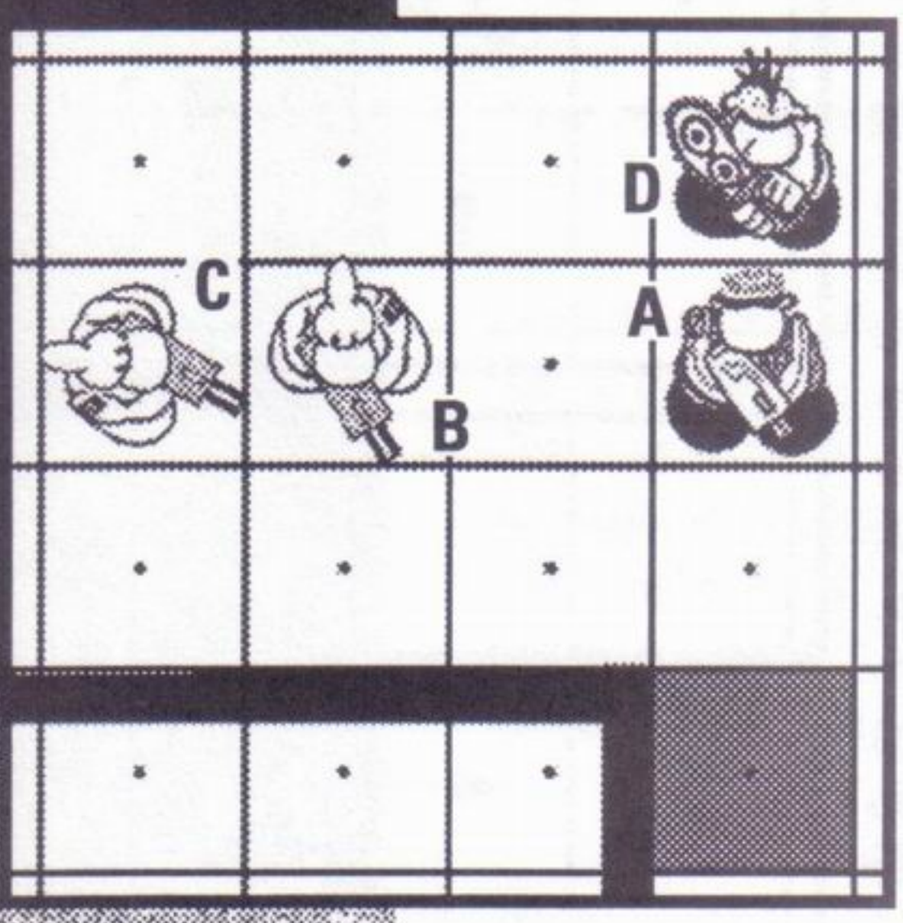


menos un éxito (o sea, un 5 ó un 6 en alguno de los dados), impacta, y pasa a tirar por pupita. Para la tirada de pupita se lanzan tantos dados como la pupita que indique el arma, y cada éxito (en esta tirada los éxitos se acumulan; cuantos más mejor) es una pupa que pierde el blanco. Cuando las pupas del blanco lleguen a cero, hasta luego Lucas. Fácil ¿no? Pues vamos a complicarlo.

Disparo

Para poder abrir fuego sobre sus semejantes, el narizón atacante debe cumplir dos requisitos básicos: 1) Ser capaz de trazar una linea de visión (LdV) hasta el blanco, y 2) que dicho blanco se encuentre dentro del alcance del arma que uno piensa usar para freirlo.

Ejemplo de Linea de Visión
En el diagrama de aquí abajo, los narizones A y B tienen linea de visión hasta la casilla sombreada, mientras que los narizones C y D no.



Linea de Visión

Un narizón sólo puede disparar contra lo que ve, por lo que para empezar hay que estar encarado en dirección al blanco. Un narizón puede disparar a todo lo que tenga enfrente suyo, o sea en sus tres casillas frontales adyacentes, en las cinco siguientes a éstas, en las siete siguientes a éstas, y así sucesivamente (explicado así no se entiende una mierda, pero esto con un diagramilla que tenemos por aquí lo veréis enseguida). Si estás jugando con las figurinhas recortables que incluimos en este juego no debes tener problemas a la hora de definir sus encaramientos, porque sólo tienen parte delantera y parte trasera. Si por el contrario estás usando nuestras bellas figurinhas de resina (sabia elección), en caso de dudas la figurinha siempre está encarada hacia donde apunta su nariz.

Una vez el encaramiento es el correcto, la LdV se traza tirando una linea imaginaria (en casos confusos se puede usar una regla para comprobarla) desde el centro de la casilla en la que se encuentra el narizón atacante, hasta el centro de la casilla en que se encuentra el blanco. Si esta linea no es interrumpida por ninguna obstrucción mayor, una casilla ocupada por otro narizón u otros impedimentos visuales, como el radio de acción de un flambeador (esto del flambeador se explica en el apartado Arsenal), existe LdV y el narizón puede disparar. En caso contrario no podrá abrir fuego, ya que no es capaz de ver a su blanco. Las casillas que contienen obstáculos no bloquean la LdV.

Linea de Visión en diagonal

Si la LdV pasa justo entre dos casillas (esto suele ocurrir cuando se intenta trazar hasta una casilla en diagonal), sólo quedará interrumpida en caso de que <u>las dos</u> casillas por entre las que pasa contengan algún elemento que normalmente bloquee la LdV (una obstrucción mayor, un narizón, etc). Si una de las dos casillas bloquea la LdV y la otra no, se considerará que hay linea de visión.

Alcance

Qué, ¿Tenemos LdV? ¿Sí? Vale, pues ahora toca establecer la distancia que hay hasta el blanco en casillas (contando la casilla en la que está el blanco, pero no la casilla en la que está el atacante), y comparar ese número con el

valor de alcance del arma que se está usando. Si el blanco está a una distancia igual o inferior al alcance del arma, se considera distancia corta. Si se encuentra a una distancia superior al alcance del arma pero no mayor que el doble de éste, se considera distancia larga. Si el blanco se encuentra a más del doble del alcance del arma se considera distancia imposible y no se puede disparar.

Fuego el uno

Tras establecer la LdV, la distancia hasta el blanco, y comprobar que éste es legal, se puede proceder. El narizón lanza tantos dados como indique su atributo de disparo, menos un dado si el blanco se encontraba a distancia larga, y lee el resultado de la siguiente forma:

-Éxito (o sea, al menos en uno de los dados se ha sacado un 5 o un 6). La bala entró, y se puede pasar directamente a tirar por pupita, como se explica más adelante.

-Fallo (o sea, en todos los dados se ha sacado 4 ó menos). El disparo no ha dado en el blanco, pero sigue jugando, hay miles de premios.

-Crítico (al menos en uno de los dados se ha sacado un 5 o un 6, y además el dado infernal ha sacado un 6). Lo mismo que un Éxito, pero además el arma causa pupita automática (ver Pupita).

-Cagada (o sea, en todos los dados se ha sacado 4 o menos y además el dado infernal ha sacado un 1). Lo mismo que un Fallo, pero además el arma se encasquilla (a menos que en la descripción del arma se indique otro efecto).

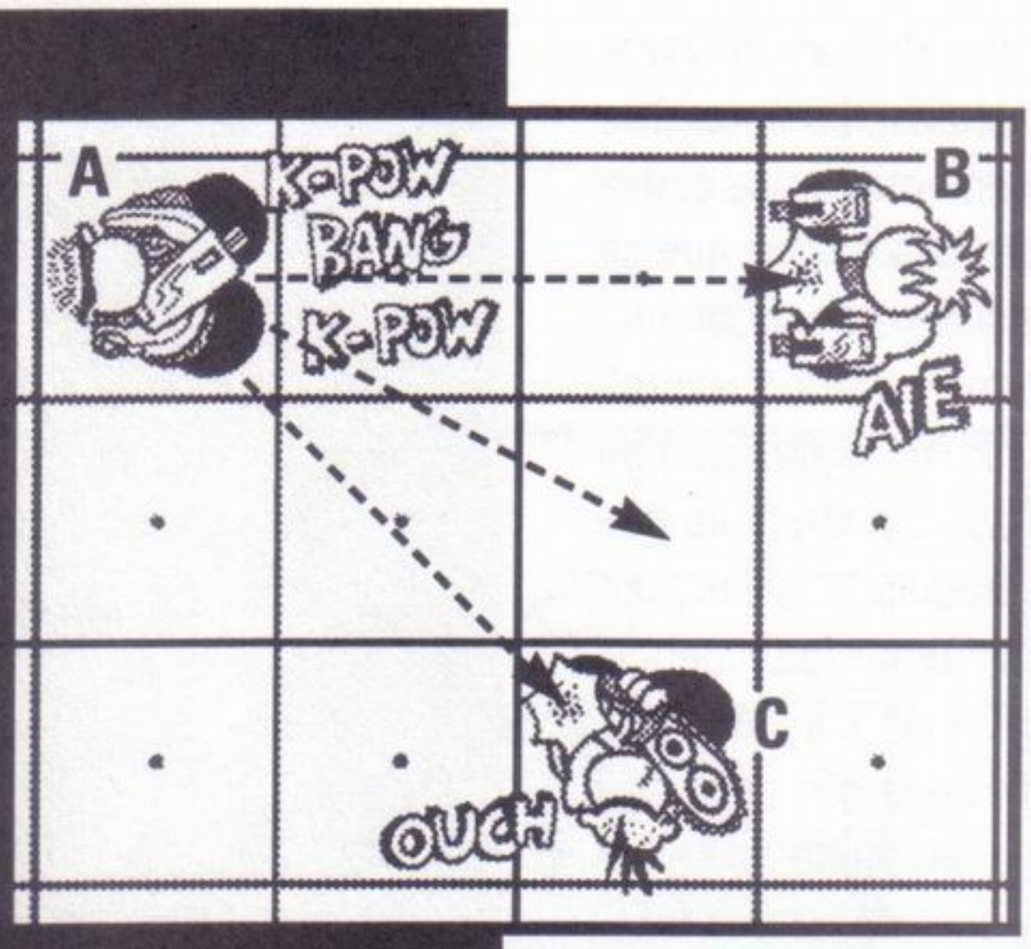
Casillas vacías y obstruídas

¿Se puede disparar a casillas vacías u obstruidas? Sí papá. Abrir fuego sobre una casilla vacía u obstruída se resuelve igual que cualquier otro disparo (hay que tener LdV y todo lo demás). Lo único que ocurre es que, lógicamente, no se causa pupita a ningún narizón (a menos que se trate de un arma de área de efecto, como te explicaremos ahora mismito). Aparte de eso, el reglamento de Fanhunter Batallitas no contempla que se pueda dañar el mobiliario urbano (en el mundo de Fanhunter los muebles están forrados con kevlar), así que disparar contra una casilla que contenga una nevera, un sofá, un piano de cola o similar, además de una muestra innecesaria de vandalismo e inmadurez, es un malgasto de munición y una chorrada campeona.

Cadencia de Fuego

Cada arma tiene un valor de Cadencia de Fuego (CdF), que indica el número máximo de tiros que se pueden pegar con ella cada vez que se inviertan ptos. de acción para dispararla. Por cada acción de disparo que el narizón lleve a cabo, puede disparar tantas veces como indique la CdF del arma en cuestión. A esto se le llama una ráfaga. Los diversos disparos de una ráfaga pueden ir dirigidos al mismo blanco o repartirse entre blancos diferentes, y el atacante puede ir asignándolos a medida que resuelve cada disparo. Por ejemplo, si el arma tiene una CdF de 2, puede disparar primero a un blanco y luego decidir si le interesa clavarle el segundo tiro al mismo tío (por ejemplo, en caso de que no haya conseguido cargárselo a la primera), o a otro.

La única limitación al disparar en una misma ráfaga a blancos diferentes es que cada disparo sólo puede ir dirigido a una casilla adyacente al disparo anterior (si alguno de los disparos va a parar a una casilla vacía se pierde, of course). Por supuesto, todos los disparos de la ráfaga deben cumplir las reglas de LdV y de alcance.



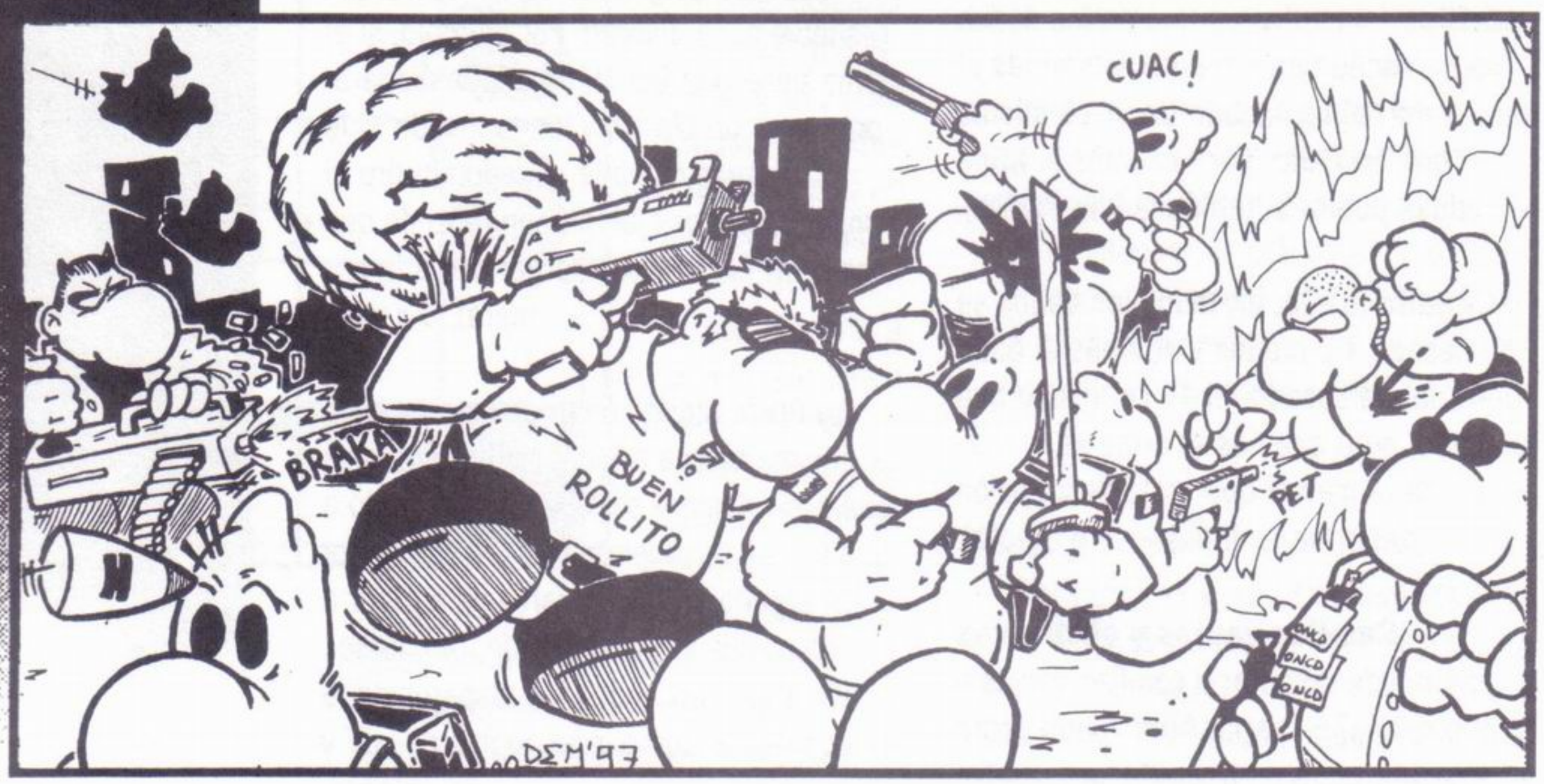
Ejemplo de ráfaga

En el diagrama adjunto, el narizón A está disparando una ráfaga con un arma cuya CdF es 3. El primer disparo se dirige al narizón B, el segundo disparo se dirige a una casilla adyacente al primero (que está vacia, con lo cual se pierde), y el tercer disparo se dirige hacia el narizón C, que se encuentra en una casilla adyacente al segundo disparo.

Armas de área de efecto

Las armas de área de efecto (en Fanhunter Batallitas hay dos: las granadas y los flambeadores), funcionan de un modo algo diferente al tiempo que cachondo. El disparo se resuelve igual que el de cualquier otra arma, pero en caso de fallarlo significa que el pepinazo se ha desviado del blanco, y es necesario saber a dónde ha ido a parar no sea que de rebote enganche a alguien. El disparo fallido de un arma de área de efecto se desviará un número de casillas igual al resultado de un dado, en linea recta. Si el fallo ha sido normal, la dirección del desvío será elegida por el jugador que ha disparado, pero si el fallo ha sido una pifia, la dirección será elegida por el oponente (importante: las armas de área de efecto no se encasquillan; así te ríes más). Si, como resultado de un desvío el disparo llega a una pared, a una obstrucción mayor (no menor) o a la esquina del tablero, y todavía le quedan casillas por desviarse, rebotará y seguirá desviandose las casillas que le falten, tal como se indica en el diagramilla de la página siguiente.

Otra gracia de las armas de área de efecto es que de un solo tiro pueden desencadenar la muerte y la devastación en una amplia zona. Cuando se haya determinado el punto final de impacto de un flambeador, una granada o cualquier otro cachivache de este tipo (se haya acertado o fallado el disparo), se coloca un marcador de explosión centrado en la susodicha casilla. Cualquier narizón que se encuentre en la casilla donde está centrado el marcador de explosión se come los dados de pupita indicados por el arma en cuestión, y todos los demás narizones que se encuentren en alguna de las otras casillas afectadas por el marcador se comen un dado menos de pupita de los indicados por el arma. Si algunas de las casillas cubiertas por el marcador se encuentran al otro lado de un muro (o sea, al otro lado respecto a la casilla donde está centrada la explosión), no se ven afectadas.



Restricciones al disparo

Además de no poder disparar a distancia imposible, un narizón no puede abrir fuego contra el líder de una escuadra a menos que se trate del enemigo más cercano (esto se explica al dedillo en el apartado sobre líderes). Tampoco se puede disparar contra narizones adyacentes, a menos que se utilice un arma corta o que el disparo vaya a parar a esa casilla como consecuencia del desvío de un arma de área de efecto.

Disparo de alerta

El disparo de alerta es un tipo de disparo especial que se lleva a cabo durante la fase de acción de otras escuadras, que jode más. El disparo de alerta puede realizarse con armas cortas o largas, pero no con armas pesadas (salvo que un arma pesada concreta especifique lo contrario). Para situarse en alerta un narizón debe pagar 3 ptos. de acción y trincar un marcador de alerta. A partir de entonces el narizón puede disparar, sin gastar ningún pto. de acción, contra cualquier blanco enemigo que lleve a cabo una acción, cualquiera que sea (girar un encaramiento, moverse una casilla, disparar, etc), dentro de su ángulo de tiro y de su linea de visión (el narizón tiene que cumplir, por supuesto, todas las reglas referentes al alcance, la LdV, las restricciones al disparo, etc).

Si un narizón en alerta quiere abrir fuego sobre otro narizón que a su vez está disparando en ráfaga, puede clavarle un tirito entre disparo y disparo de la ráfaga. No es necesario que se espere a que el otro descargue toda su ráfaga para usar el disparo de alerta. Un narizón en alerta sufre las siguientes restricciones:

- Lanza un dado menos de disparo.
- Sólo puede disparar a distancia corta.
- No puede disparar con un arma pesada (a menos que la descripción de dicha arma diga lo contrario).
- La CdF del arma que esté empleando se considerará siempre 1 (nada, ni coña de precisión ni pollas).

Un narizón deja de estar en alerta cuando se de uno de los siguientes casos:

- Que lleve a cabo cualquier acción que le cueste ptos. de acción (por ejemplo, si se pone en alerta y luego se mueve una casilla, deja de estar en alerta).
- Que sea atacado en cuerpo a cuerpo.
- Que sea impactado por un disparo.
- Que saque una pifia al disparar.
- Cuando su escuadra sea activada en el siguiente turno.

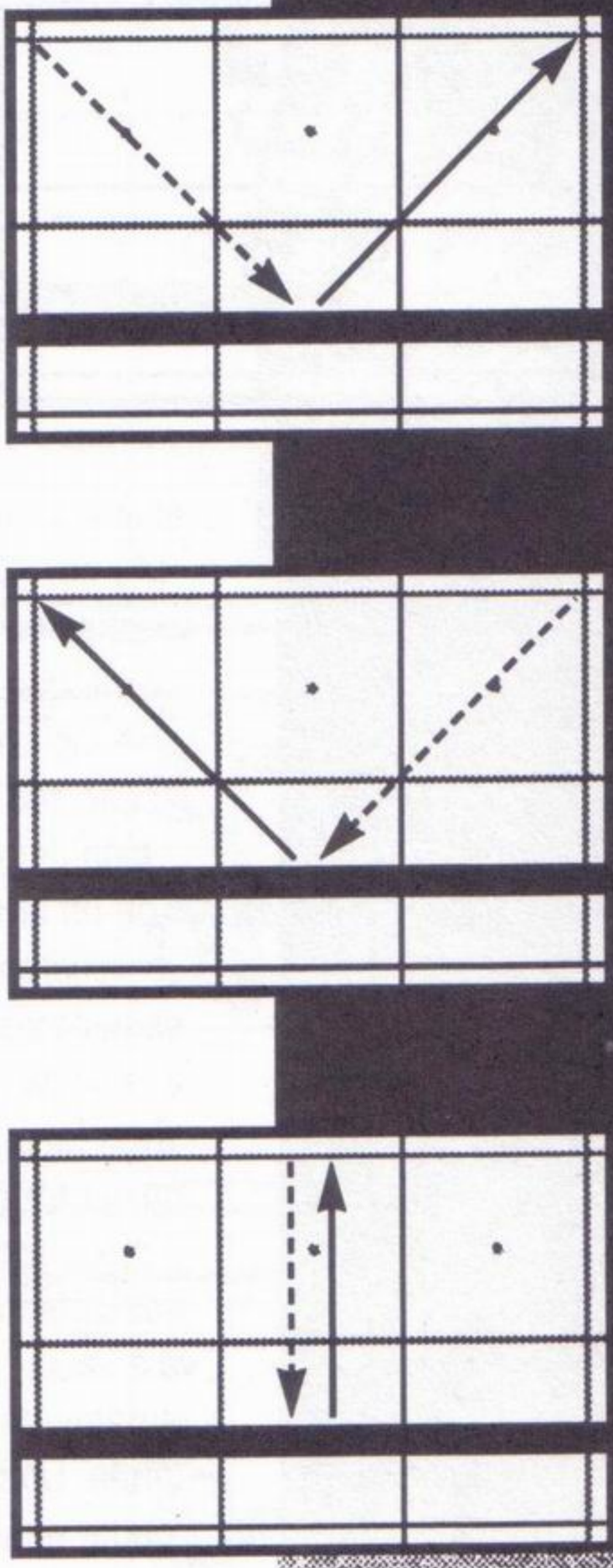
Cobertura

Un narizón que procure moverse ocultándose tras los diversos obstáculos que le ofrece el terreno tiene unas expectativas de vida bastante más largas que uno que cruce el campo de batalla corriendo a pecho descubierto y con los calzoncillos en la cabeza. Por lo tanto, si se abre fuego sobre un narizón que se encuentra inmediatamente detrás de una obstrucción menor (si se trata de una obstrucción mayor no hay LdV, así que no sé de qué carajos estamos hablando), se considera que el blanco está a cubierto, y el atacante lanza un dado menos de disparo y un dado menos de pupita.

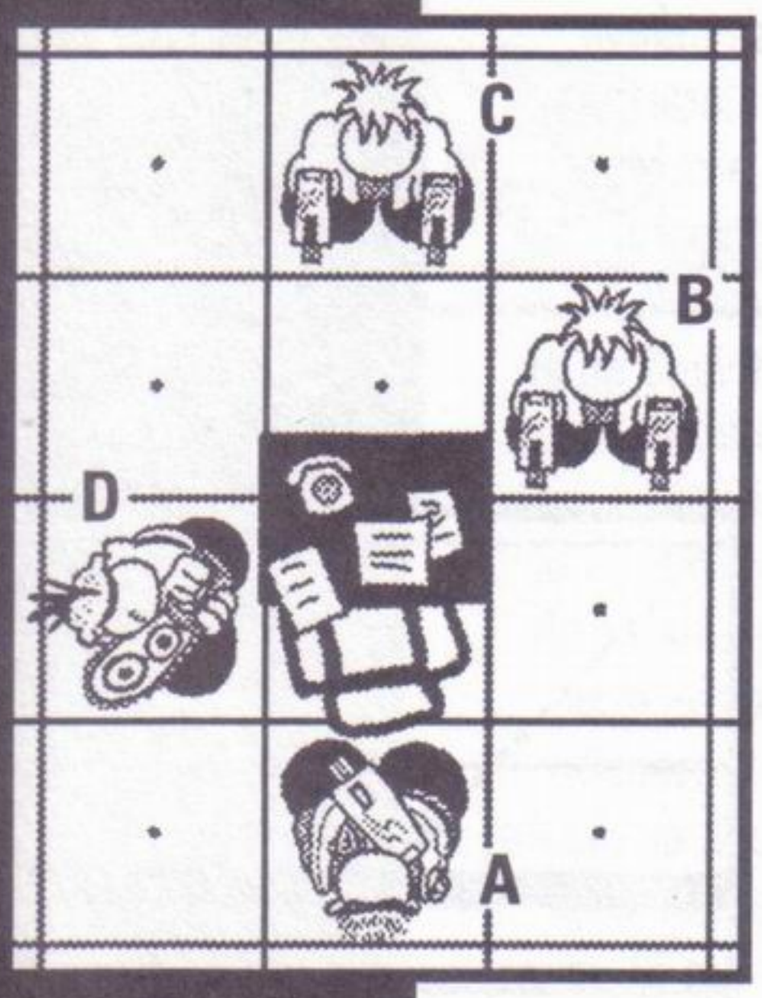
Para estar a cubierto hay que encontrarse adyacente a la casilla obstruida, y la LdV del que dispara debe pasar a través de dicha casilla, si no no vale. La cobertura no sirve de nada para el combate cuerpo a cuerpo.

Armas de área de efecto y rebotes

En los diagramas de aquí abajo se muestran las tres posibles direcciones hacia donde puede rebotar un desvío. Las flechas discontinuas muestran la dirección del desvío antes de rebotar, mientras que las flechas continuas muestran la dirección del desvío tras el rebote.



Ejemplo de cobertura
En el diagrama adjunto, el narizón A se encuentra a cubierto del narizón B y del narizón C, pero no así del narizón D, el cual se dispone a rebanarle el pescuezo con alegría.



Encasquillar y desencasquillar
Por lo general, cuando un narizón saca una pifia al disparar, el arma que está empleando se encasquilla. En tal caso, el narizón recibe un marcador de encasquillamiento y no puede volver a disparar con ese arma hasta que la desencasquille. Para desencasquillar un arma basta con que el narizón invierta 3 ptos. de acción y hala, a seguir el baile.

Munición limitada
En Fanhunter Batallitas, se considera que las armas cortas y largas tienen munición suficiente para hacer llover plomo a diestro y siniestro durante toda una partida, sin preocuparse por más nada (¿Tuúhas visto alguna vez que en las pelis de John Woo alguien se quede sin balas? Pues eso). Pero no ocurre lo mismo con las armas pesadas, ¡Ay no!. Cada arma pesada tiene en su descripción un número limitado de munición, que indica los disparos (disparos, ojo, no ráfagas) que se pueden llevar a cabo con ella antes de agotar la munición del cargador. Cuando la munición de un arma se agota, el narizón puede recargarla (siempre que disponga de cargadores de repuesto, claro), llevando a cabo dos acciones genéricas consecutivas (una para sacar el cargador gastado, y otra para meter el nuevo). Una vez renovado el cargador, se puede seguir adelante con el baile hasta que se vuelva a vaciar. No es necesario agotar completamente un cargador para recargar el arma. Un narizón puede cambiar el cargador de un arma en cualquier momento, aunque una vez hecho esto el cargador que se ha quitado se considera completamente vacío, y luego no puedes volver a meterlo aunque le quedara munición, por listo.

Combate cuerpo a cuerpo

Para atacar en cuerpo a cuerpo el narizón debe estar adyacente a su blanco y encarado hacia el, e invertir 1 pto. de acción para propinar el guantazo. Luego, lanza tantos dados como su atributo de combate y lee los resultados tal y como se indica a continuación:

-Éxito (o sea, al menos en uno de los dados ha sacado un 5 ó 6). Impacto de amor. El atacante puede pasar a tirar por pupita, como se explica más adelante.

-Fallo (o sea, en todos los dados se ha sacado 4 ó menos). La habilidad de esquiva del defensor o la propia necedad del atacante han impedido conectar el golpe. Lo importante es participar...

-Crítico (o sea, al menos en uno de los dados ha sacado un 5 ó 6, y además el dado infernal ha sacado un 6). Lo mismo que un Éxito, pero además el arma causa pupita automática (ver pupita).

-Cagada (o sea, en todos los dados se ha sacado 4 ó menos y además el dado infernal ha sacado un 1). Lo mismo que un Fallo, pero además el que resulta impactado es el atacante, y el defensor puede pasar a tirar por pupita usando alguna de las armas de cuerpo a cuerpo que lleve encima.

Enemigos cachosillos
Evidentemente, no es lo mismo vérselas a sartenazos con un campeón ninja que con Stephen Hawking, por lo que si el atributo de combate del defensor es mayor que el del atacante, este lanzará un dado menos de lo normal.

Ataques de barrido
Las armas de cuerpo a cuerpo pueden resultar un tanto frustrantes frente a las armas de fuego. Mientras con las unas tienes que ponerte al lado del blanco y sólo le puedes entachonar los mando-

bles de uno en uno, las otras te permiten usarlas desde el balcón de tu casa, y además puedes endosarle de golpe media docena de peladillas. Entonces, ¿para qué bolas quiero yo una katana en vez de un subfusil? Pues para eso están los ataques de barrido, amigo mio.

Algunas armas de cuerpo a cuerpo permiten realizar barridos, una maniobra de combate especialmente sangrante si se lleva a cabo en medio de grandes tanganas. Un barrido consiste en cerrar los ojos, hacer girar el arma con todas tus fuerzas y que salga el sol por antequera, lo cual permite, con un poco de suerte, rebanar varios gañotes de un solo golpe. Un narizón llevando a cabo un barrido puede describir un círculo completo con su arma, atacando una vez a todos los oponentes que se encuentren adyacentes a él. El punto de inicio del barrido puede ser cualquier casilla hacia la que esté encarado, y a partir de ahí todos los ataques se resuelven por separado y por orden, en la dirección que elija el atacante. Por este procedimiento el narizón puede atacar incluso aquellas casillas hacia las que no esté encarado. El ataque de barrido sólo se detiene cuando se dé uno de estos tres casos:

-Se alcanza una casilla obstruida o una pared.
-Se alcanza una casilla ocupada por un narizón de su mismo bando.
-Se obtiene una pifia en alguno de los ataques.
-Se ha descrito un círculo completo alrededor del atacante.

Por supuesto, un barrido no es tan preciso y saleroso como un ataque convencional, por lo que el atacante lanza un dado menos de combate y un dado menos de pupita (si impacta, claro) de lo normal. Un barrido cuesta los mismos ptos. de acción que un ataque normal en cuerpo a cuerpo. Obviamente, las armas con capacidad de barrido pueden realizar también ataques normales, pero el atacante debe anunciar que tipo de ataque va a llevar a cabo (normal o de barrido) antes de empezar a tirar dados.

Ataques por sorpresa

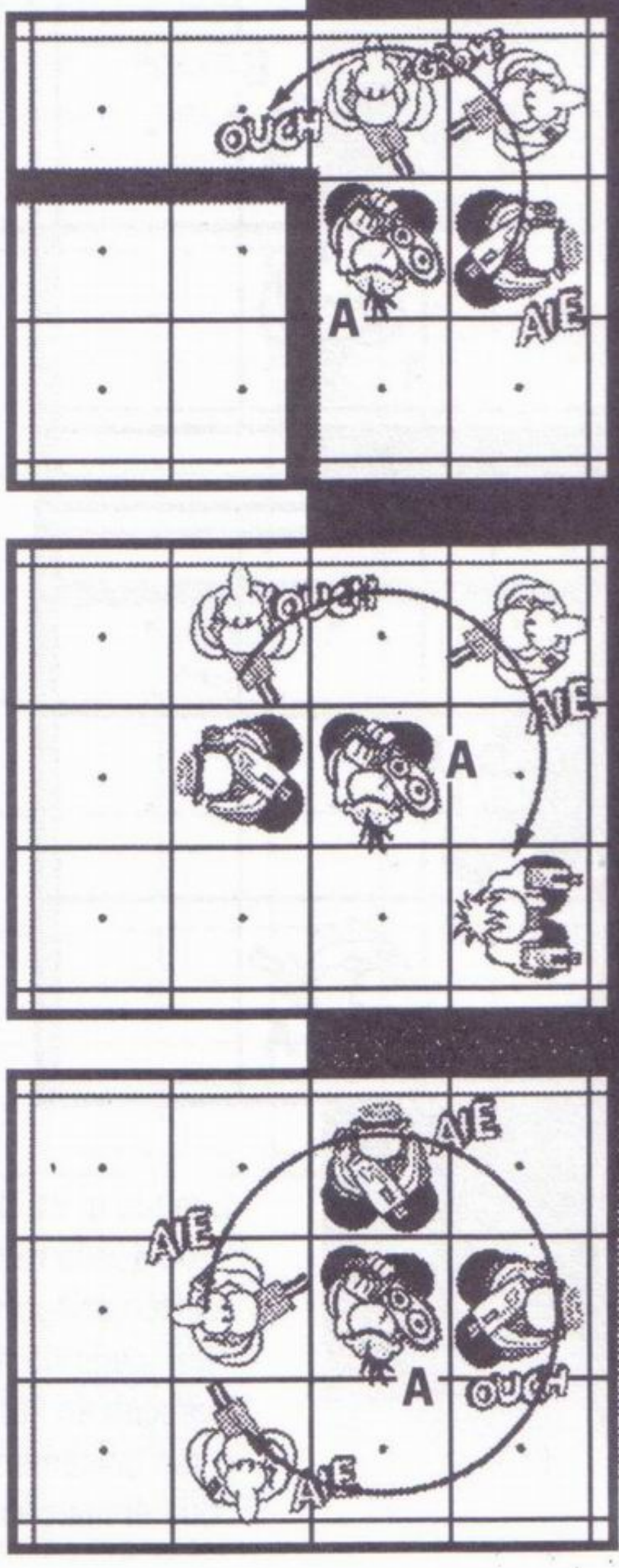
Si un narizón ataca en cuerpo a cuerpo a otro que está de espaldas, lanza un dado extra para impactar y un dado extra para determinar la pupita. Para estar de espaldas, el defensor tiene que encontrarse encarado en la misma dirección que el atacante, y en una de sus tres casillas frontales (qué, no se entiende una mierda ¿no? Mira el dibujo anda, mira el dibujo, alma de dios...). En caso de que el atacante saque una pifia en la tirada de combate ésta se ignora. En lugar de eso, el defensor tiene la opción de darse la vuelta y encararse hacia su oponente, isoflautamente y sin gastar ptos. de acción.

Pupita

Hasta el momento, este reglamento ha destinado buena parte de su extensión a detallar diversos sistemas para reducir al enemigo a un mogollón de pulpa pulsátil, pero no hemos dicho una palabra sobre las sensaciones que experimenta exactamente el cuerpo humano cuando un obus te abre un boquete en el pecho del tamaño de una cabeza humana, o qué les ocurre exactamente a tus dientes cuando muerdes un bocadillo de

Ejemplos de ataques de barrido

Los diagramas que siguen muestran algunos ejemplillos de donde debe finalizar un ataque de barrido como dios manda. En el primer caso, el atacante (A) topa con una pared. En el segundo caso, topa con un narizón de su mismo bando. En el tercero, el ataque finaliza al haber descrito un círculo completo en torno al atacante.



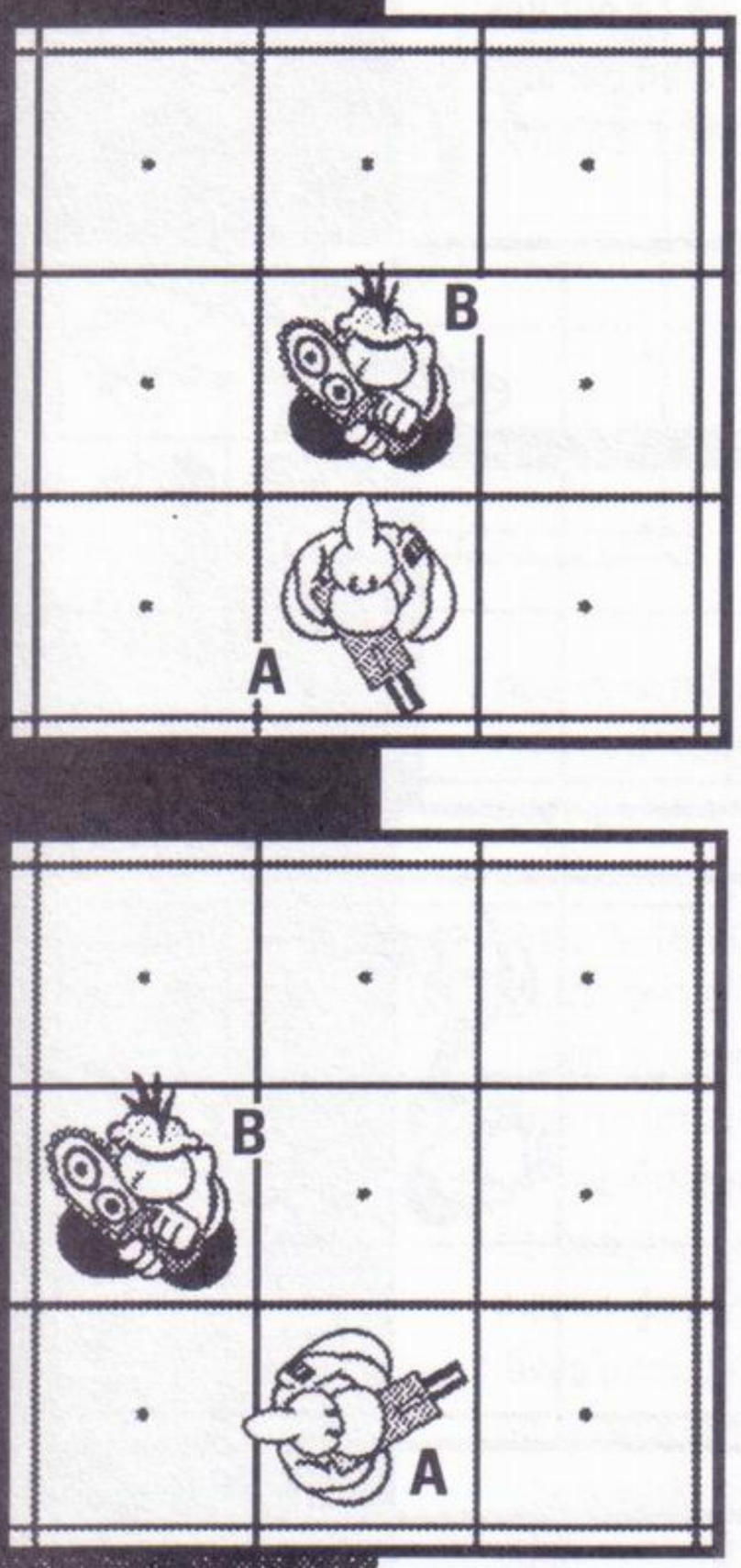
anchoas con una granada de mortero oculta en su interior. Hablemos de la pupita.

Una vez se ha determinado que un ataque, ya sea a distancia o en cuerpo a cuerpo, tiene éxito, se realiza la tirada de pupita. Todas las armas tienen un valor de pupita que indica la cantidad de dados que se deben lanzar. En el caso de las armas de cuerpo a cuerpo, su valor de pupita es igual a la palabra Mu (sí, como las vacas) seguida de un número. Esto significa que la cantidad de dados a lanzar es igual al atributo de músculos del narizón golpeante más el número indicado (o sea, un narizón con Músculos 3 usando un arma de cuerpo a cuerpo con pupita Mu+2 lanzaría un total de 5 dados de pupita).

Cada dado de pupita en el que se obtenga un éxito (un 5 ó un 6), causa una pupita a la víctima. Esta es la única tirada de todo el juego en la que es importante el número de éxitos que se obtengan, ya que cuantos más saques más tullido dejarás al interfecto. El total de pupita causado debe restarse del atributo de pupas de la víctima. Cuando el atributo de pupas de un narizón queda reducido a cero o menos, el narizón pringa y su figurinha es retirada del juego (la mayoría de narizones que aparecen en Fanhunter Batallitas aguantan únicamente un par de pupitas, así que el margen de carnicería está totalmente garantizado).

Ejemplos de ataques por Sorpresa

En el primer diagrama, el narizón A se encuentra de espaldas al narizón B, y en una de las tres casillas frontales de este, por lo que el narizón B puede abuchanarle por sorpresa con total tranquilidad. En cambio, en el segundo diagrama no. Pero es que ni de coña, vamos.



Pupita automática

Cuando se saca un crítico disparando o dando cazos, se causa al blanco una pupita de forma automática. Por ejemplo, un narizón que impacte a su oponente con un cañonaco tiraría normalmente cuatro dados de pupita y causaría a su oponente tantas pupitas como éxitos obtenidos en esta tirada. En cambio, si ha impactado con un crítico, lanzará los cuatro dados y luego sumará una pupita extra a las obtenidas en la tirada. En las armas de área de efecto, la pupita automática se aplica a todos los afectados por la onda expansiva.

Pupita noqueante

Hay una sutil diferencia entre golpear a alguien con un hueso de jamón o descargarle un bazooka en plena cara. Algunas armas, como las cachiporras, las sartenes, los puños y similares, no resultan tan letales como otras, y son llamadas de contusión. Estas armas tienen un asterisco (*) en su valor de pupita. Las armas de contusión no causan pupita, en lugar de eso la víctima recibe un marcador de pájara por cada éxito obtenido en la tirada.

La pájara

En algunas situaciones del juego, como al recibir pupita de un arma de contusión, al quedar fuera de mando o al sufrir los efectos de alguna pifia, un narizón puede recibir un marcador de pájara. El marcador de pájara se coloca debajo del narizón y permanece con él hasta que el narizón queda eliminado del juego o se lo quita de encima invirtiendo 4 ptos. de acción. Un narizón que tiene un marcador de pájara recibe las siguientes restricciones:

- No puede disparar.
- No puede atacar en cuerpo a cuerpo.
- Siempre que le disparan o le atacan en cuerpo a cuerpo, el atacante lanza un dado extra de disparo o de combate.

Un narizón no puede acumular más de un marcador de pájara. Si ya tiene uno y recibe un segundo marcador de pájara, en lugar de eso sufre automáticamente una pupita. Por ejemplo, un narizón que es atacado a puñetazo limpio, y cuyo enemigo obtiene tres éxitos en la tirada de pupita subsiguiente, debería recibir en teoría tres marcadores de pájara (un puñetazo tiene un valor de pupita de Mu*). Pues no padre. Como sólo puede tener uno, recibirá en realidad un marcador de pájara y sufrirá dos pupitas, por los otros dos éxitos de la tirada.

Líderes

Cada escuadra en Fanhunter Batallitas dispone de un líder carismático, un bravo valiente que dirige sin vacilar a sus hombres bajo la lluvia de fuego y plomo que se está desatando sobre el tablero. Los líderes son bastante importantes para el desarrollo del juego, por lo que tienen sus propias reglas especiales que vamos a pasar a explicar a continuación.

Regla número 1: ¡Vamos nenes!

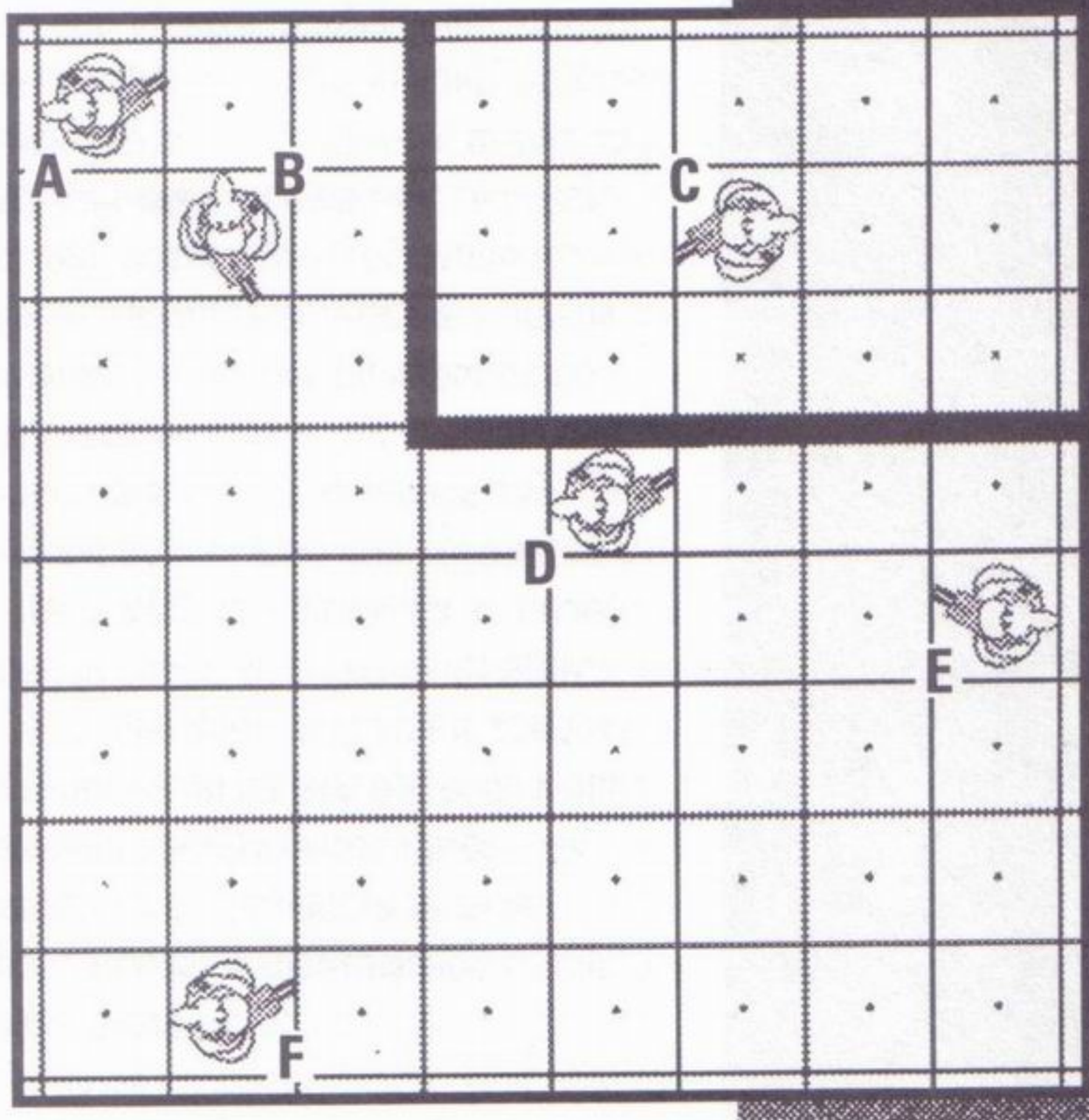
Todas las escuadras empiezan el juego con un líder, al que llamaremos líder original. Todos los líderes originales tienen la coña de liderazgo, que les permite repartir sus ptos. de acción entre todos los integrantes de su escuadra (pierdes el tiempo, las coñas y las taras se explican en otra página).

Regla número 2: Distancia de mando

Como ya hemos dicho, las escuadras son unidades de combate entrenadas para luchar juntas, y funcionan mejor si sus miembros se mantienen relativamente cerca unos de otros, a fin de que puedan oir con claridad los gritos e insultos que les dedica su líder. Lo primero que debe hacer un jugador al activar una escuadra, antes de llevar a cabo acciones con ninguno de los narizones que la componen, es comprobar cuáles de ellos se encuentran en "distancia de mando" y cuáles "fuera de mando". Se considera en "distancia de mando" a todos los narizones que se encuentren como máximo a seis casillas de distancia de su líder. Asimismo, se considera "fuera de mando" a todos los narizones que se encuentren a más de seis casillas de distancia de su líder. La distancia se traza contando por el camino más corto desde el narizón hasta el líder de la escuadra (contando la casilla donde está el líder, pero no la casilla donde está el narizón), e ignorando cualquier obstáculo o casilla ocupada que se ponga por enmedio (incluyendo paredes, puertas cerradas o similares). Un narizón que se encuentre en distancia de mando puede seguir a lo suyo tan campante, pero un narizón fuera de mando recibe un marcador de pájara isoflautamente.

Ejemplo de distancia de mando

En el diagrama inferior aparece una escuadra repartida por el tablero y tal. Pues bien, teniendo en cuenta que el lider de la misma es el narizón A, si la escuadra se activase en este mismo instante, los narizones B, C y D estarían en distancia de mando, mientras que los narizones E y F estarían fuera de mando y recibirían un marcador de pájara, por capullos.



¡Ah, por cierto! Supongo que lo que voy a decir es de Perogrullo, pero dado el nivel intelectual medio de la clientela potencial de este juego es mejor no arriesgarse, así que ahí va: el líder de una escuadra está siempre en distancia de mando de sí mismo (aplausos).

Regla número 3: Al jefe ni tocarlo

Como ya hemos mencionado hace unas páginas, un narizón no puede disparar contra una casilla que contenga a un líder de escuadra a menos que éste sea su enemigo más cercano. Esta norma se aplica a todas las armas de disparo, incluyendo las de área de efecto. Sin embargo, el líder puede ser afectado indirectamente por el radio de acción de un arma de área de efecto que haya impactado en una casilla adyacente, o el de un arma de área de efecto que haya impactado en su misma casilla de forma aleatoria (por ejemplo, una granada que falla el tiro y se desvía a su casilla). Siempre se puede atacar al líder de una escuadra en cuerpo a cuerpo.

Regla número 4: Muerto el líder se acabó la rabia

Cuando el líder original de una escuadra resulta eliminado, el jugador que la controla debe designar inmediatamente a un nuevo líder de entre los miembros de la escuadra que aun siguen enteros. A este nuevo líder se le llama líder provisional, y a partir de entonces se le aplicarán todas las reglas referentes a los líderes de escuadra.

Por supuesto, el líder provisional no adquiere la coña de liderazgo por el solo hecho de convertirse en líder (aunque si ya la tenía de antes puede ponerla en práctica sin ningún problema). Si el líder provisional de una escuadra también se va a parir panteras (joder, menudo día lleva la escuadra), se determina un nuevo líder provisional según el mismo procedimiento.

Coñas y taras

Todos los narizones de Fanhunter Batallitas tienen una serie de habilidades chungas a las que llamamos coñas y taras, que afectan a su comportamiento en el campo de batalla. A continuación se detallan cada una de las coñas y taras existentes en este santo juego.

Coñas

-Comando: Los narizones con esta coña son maestros del sigilo, y los tienen pelados de untarse la cara con plastas de vaca e infiltrarse tras las lineas enemigas, por lo que todas las acciones de movimiento les cuestan un pto. de acción menos de lo normal (aunque como mínimo les costarán 1 pto.). Por si fuera poco, los narizones con esta coña pueden moverse através (sí, he dicho através) de casillas ocupadas por otros narizones de su mismo bando (no es necesario que sean de su misma escuadra), como si estuvieran vacías, aunque evidentemente no pueden terminar su movimiento en una casilla ocupada por otro narizón. No, tampoco pueden atravesar muros ni otras obstrucciones. No nos pasemos.

-Estrategia: Un narizón con la coña de estrategia está dotado de una capacidad de la ostia para leer lo que ocurre en todo momento sobre el campo de batalla, y sacar el máximo partido (¡repliéguense por escuadras y lancen un ataque por sorpresa con los incineradores!). Por eso, el jugador que controla a esta escuadra puede decidir en qué momento exacto activarla, en lugar de tener que esperar a que salga uno de sus marcadores de iniciativa. En cualquier momento en que haya que sacar un marcador de iniciativa para ver a quien le toca, el jugador puede anunciar que utiliza la coña de estrategia del narizón, retirar uno de sus marcadores del sombrero, y activar automáticamente esa escuadra.

Evidentemente, sólo puede activar la escuadra en la que se encuentre el narizón con la coña de estrategia (aunque si dispone de varias escuadras con narizones que tienen esta coña, puede elegir cuál de ellas activar). Si varios jugadores de distintos bandos quieren usar esta coña al mismo tiempo, tiene preferencia el jugador que lleva más tiempo sin activar una escuadra.

-Liderazgo: Un narizón con esta coña tiene la capacidad de dirigir en combate a los miembros de su escuadra dándoles órdenes directas, arengándoles cuando la moral flaquea, y demás ultrafachadas. A nivel de juego, este narizón puede repartir sus puntos de acción entre todos los miembros de su escuadra (incluido él mismo, obviamente), como le rote. Además, no tiene porqué esperar a activarse el mismo para gastarlos, si no que lo puede ir haciendo a lo largo del turno a medida que sea necesario. La única restricción al respecto del uso de esta coña es que, aunque varios narizones de una misma escuadra puedan tenerla, sólo el líder de la misma puede ponerla en práctica (ya sea el líder original o el provisional.

A medida que se vayan gastando los ptos. de acción del narizón con liderazgo, se debe llevar la cuenta colocando junto a él un marcador que indique cuántos se ha pulido hasta el momento durante el turno (en el juego incluimos unos cuantos marcadores numerados del 0 al 9 que te irán de putifa para esto). Cuando el narizón con liderazgo se active para llevar a cabo su propia fase de acción, puede gastar todos los ptos. de acción que le queden o guardarse algunos para los miembros de su escuadra que actuen tras él. Un narizón puede perfectamente invertir puntos de acción propios junto con ptos. de acción de su líder (por ejemplo, gastar uno de cada para llevar a cabo una acción que cuesta dos puntos). Los ptos. de acción del líder que no se hayan gastado cuando se de por finalizada la fase de acción de la escuadra, se pierden. Así es la vida.

-Maestría: Un narizón con la coña de maestría es un experto troceador en combate cuerpo a cuerpo, una máquina de picar carne ya vaya armado con un mandoble, un cartón de leche roto o con sus propias manos desnudas, por lo que puede realizar ataques de barrido con cualquier arma de cuerpo a cuerpo que esté utilizando. Y no sólo eso, además no sufre la penalización de lanzar un dado menos de combate y un dado menos de pupita al realizar un ataque de barrido.

-Precisión: Estos narizones son tiradores de élite, capaces de abrirte un segundo ombligo en la frente a más de un kilómetro de distancia, con el viento en contra y usando una escopeta que dispare tapones de corcho. Ya sabes, Guillermo Tell, Martin Riggs, Lee Harvey Oswald... A nivel de juego, cuando un narizón con la coña de precisión emplea un arma de disparo corta o larga (no pesada), tiene un +1 a la CDF de la misma (o sea, puede pegar un tiro más de lo normal, gastando los mismos ptos. de acción).

Taras

-Antipatía: El narizón se lleva a matar con los demás miembros de su escuadra; se pasan el día insultándose, robándose el bocadillo, untándose mocos en la camisa y demás comportamientos antisociales. Un ejemplo claro de esto son los fans de la Resistencia. Entre Otakus, Rolmasters, Marvel Zombis, DC Adictos y demás calaña, siempre se están peleando sobre si Spiderman la tiene más larga (la telaraña) que Linterna Verde (la linterna), o si a ostias pueden más Cthulhu o Son Goku. Como resultado de todo ello, un narizón con la coña de antipatía no puede compartir ptos. de liderazgo con sus demás compañeros de escuadra. O sea, si el líder le pasa ptos. a él, no le puede pasar ptos. a ningún otro miembro de la escuadra durante ese turno. Si en una escuadra hay más de un narizón con esta tara, las restricciones se aplican a todo quisque.

-Atrofia: Un narizón con esta tara padece algún tipo de disfunción psicotrónica,

tiene fuertes accesos de caspa, se le contraen los belfos, sufre en silencio las hemorroides, ha sido construido con materiales de desecho o llámale como quieras, pero el caso es que tiene algo que le hace menos efectivo en combate de lo que debería ser. Por lo tanto, antes de empezar la partida el jugador que tenga en alguna de sus escuadras narizones con la tara de atrofiado debe restarles un -1 en cualquiera de sus atributos. El atributo elegido no tiene porqué ser necesariamente el mismo para todos los narizones atrofiados de una misma escuadra.

-Inepto: Sólo el líder original de una escuadra puede ser inepto. Esta tara define al líder como un completo necio, un tarugo singular con la velocidad de reacción de una marmota, y un estratega desastroso, capaz de sacar lo peor de sus hombres en los momentos más críticos, y de sacrificar a toda su escuadra sin ni siquiera darse cuenta. Una escuadra con un líder inepto otorga al jugador que la controla una carta de evento menos al principio de la partida (o sea, una en lugar de las dos habituales). Además, los miembros de una escuadra con líder inepto deben pagar un pto. de acción más de lo normal para situarse en alerta. Esta penalización desaparece si el líder inepto resulta eliminado (siempre puede tener un accidente...).

-Odio: Los narizones con la tara de odio sienten una ira visceral y malsana hacia algún enemigo en particular, que ya viene especificado en su descripción (por ejemplo, los Fans tienen odio a los Tintín Macutes). Si el narizón se coloca en algún momento a tres casillas o menos de otro narizón al que odie y tiene LdV hacia él, deberá dirigirse hacia él por el camino que le cueste menos ptos. de acción y, si llega a colocarse adyacente y aún le quedan ptos., atacarle viciosamente en cuerpo a cuerpo. Si el blanco sobrevive, el narizón le seguirá atacando en cuerpo a cuerpo hasta que lo elimine o se le acaben los puntos de acción. Si permanece en esta situación y recibe ptos. de liderazgo, sólo podrá usarlos para seguir atacando al blanco en cuerpo a cuerpo, hasta que deje de recibir ptos. de liderazgo o se lo pique ya de una vez. Si el narizón se coloca a la vez a dos o menos casillas de varios narizones a los que odie, el jugador que lo controla puede elegir a por cuál de ellos ir.

-Zoquete: Un narizón con esta tara es un idioto integral al que le cuesta auténticos dolores caminar y mascar chicle al mismo tiempo, por lo que sólo es capaz de concentrarse en una cosa a la vez. Cada turno, el jugador que controla a un narizón zoquete debe decidir en qué tipo de acciones se va a concentrar el susodicho, y todas las demás acciones que intente y que no sean del mismo tipo le costarán un pto. de acción más de lo normal. Los tres tipos de acciones existentes son acciones de movimiento (moverse o girarse), acciones de tortas (atacar cuerpo a cuerpo, disparar o ponerse en alerta), y acciones variopintas (acciones genéricas, desencasquillar un arma o eliminar marcadores de pájara). Por ejemplo, si el jugador elige que el narizón se concentre ese turno en las acciones de movimiento, éste podrá desplazarse o girar su encaramiento sin ningún problema, pero disparar, atacar en cuerpo a cuerpo, desencasquillar su arma y todo lo demás le costará un pto. extra de acción.

El jugador que controla a un narizón zoquete no está obligado a decidir en qué tipo de acciones se va a concentrar el interfecto ese turno hasta que no le llegue el momento de actuar, pero en cuanto se empiece a gastar puntos de acción ya no podrá echarse atrás y cambiar de opinión.

ARSENAL

Armas de cuerpo a cuerpo

Arma de mano

Tipo	Pupita	Notas
Cuerpo a cuerpo	Mu*	Todos los narizones llevan una

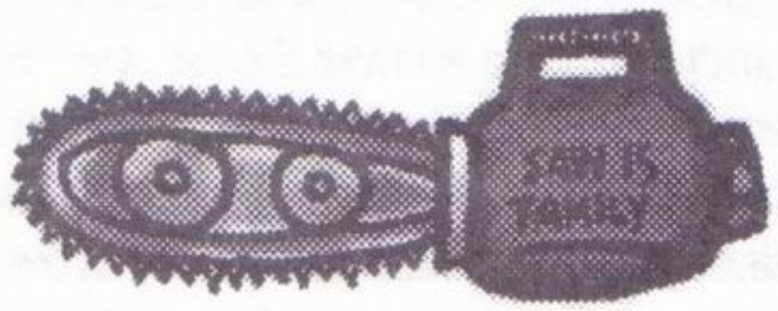
Por arma de mano se entiende cualquier cachivache más o menos contundente y susceptible de ser usado para abrirle el cráneo al contrincante cuando no se tenga a mano nada mejor. Aunque no se indique en su descripción, se considera que todos los narizones en Fanhunter Batallitas llevan encima un arma de mano. Los Fanhunters o los Macutes, por ejemplo, llevan cuchillos y cachiporras de dotación, mientras que los Fans pueden recurrir a navajas traperas, litronas rotas, bates de baseball untados de veneno, sartenes especialmente afiladas, biblias firmadas por Mike Tyson u otras armas improvisadas. Las armas de mano se consideran armas de contusión.

Katanote

Tipo	Pupita	Notas
Cuerpo a cuerpo	Mu+1	Barrido

El katanote de acero colado y monofilolamento plástico es una de las armas de cuerpo a cuerpo más populares en las calles de Barnacity, debido a su bajo coste, su bella estampa y su facilidad para vaciar varios estómagos en la acera de un solo tajo. Los katanotes pueden realizar ataques de barrido.

Chainsaw



Tipo	Pupita	Notas
Cuerpo a cuerpo	Mu+2	Si la pifias te impactas tú mismo

El arma de contacto favorita de los Fans Letales, que la suelen complementar con una máscara de hockey o una careta hecha con piel de Fanhunter. Resulta el artilugio perfecto para hacer rebanadas de Tintín Macute, si bien su poca manejabilidad y el excesivo entusiasmo que suelen demostrar sus usuarios cuando las blanden pueden resultar fatales. Si un narizón obtiene una pifia al atacar con una chainsaw, en lugar de ser impactado por su oponente lo que pasa es que se le va la mano y se enchufa a sí mismo con ella, aplicándose la tirada de pupita de forma isoflauta.

Armas de disparo

Pistolón

Tipo	Alc.	CdF	Pup.	Notas
Corta	4	1	2	Se pueden usar 2 a la vez

Por pistolón se entiende cualquier arma corta de pequeño o mediano calibre. El pistolón estándar de las tropas papales es el S&W 45. "Streetkleaner", mientras que los rebeldes utilizan bastante últimamente el modelo koreano Katoe P-5, porque al comprarlo regalan galletitas de la fortuna y entras en un sorteo para un viaje a EuroDick. Una particularidad de los pistolones es que, debido a su pequeño tamaño, un narizón puede utilizar dos de ellos a la vez. En tal caso, se trata a todos los efectos como si el narizón llevara un solo pistolón, con un +1 a la cadencia. Si se saca una pifia al disparar usando dos pistolones, sólo se encasquillará uno de ellos, con lo cual se podrá seguir pegando tiros, aunque obviamente se perderá el bonificador de +1 a la cadencia hasta que se desencasquille el primer pistolón.

Subfusil

Tipo	Alc.	CdF	Pup.	Notas
Larga	6	2	2	Se pueden usar 2 a la vez

Los subfusiles son quizás las armas de fuego más populares en Fanhunter Batallitas. Las tropas papales suelen decantarse por el modelo Ratatá MK-40 de K-Pow Enterprises, mientras que los rebeldes utilizan cualquier ejemplar al que le puedan echar el guante, desde las simpáticas Uzis de toda la vida hasta los modelos italianos Pastichetti T-11, remodelados a partir de escopetas de feria. En realidad, todos son muy parecidos. Se trata de ametralladoras ligeras que escupen munición de mediano calibre a gran velocidad, y que se manejan mejor en las distancias cortas, como la colonia del anuncio.Al igual que sucede con los pistolones, se pueden llevar dos subfusiles a la vez, y se aplican exactamente las mismas reglas al respecto.

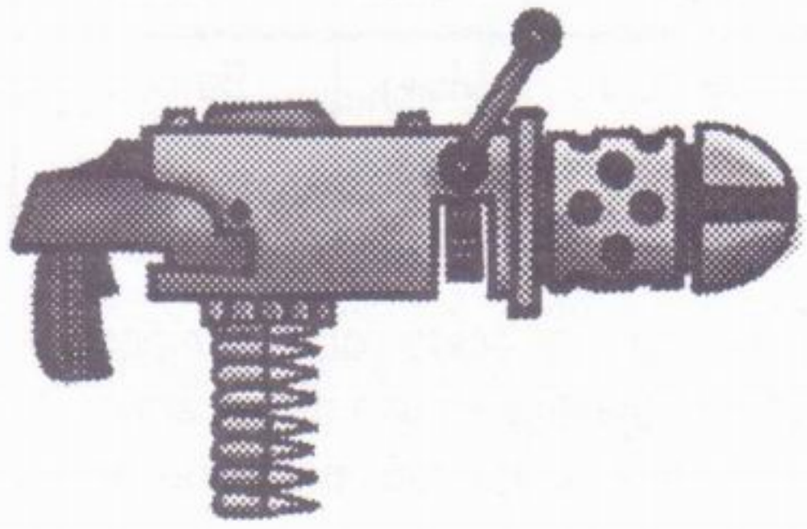
Fusilaco

Tipo	Alc.	CdF	Pup.	Notas
Larga	8	2	3	

Los fusilacos disparan ráfagas de munición explosiva de alta penetración, abriendo boquetes del tamaño de ojos de buey allí donde impactan. El modelo MK-32 de K-Pow enterprises es el arma clásica de dotación para las tropas Fanhunters, aunque debido a su alto coste de producción sólo dos Fanhunters por escuadra son equipados con él. Los rebeldes no han visto uno de éstos ni en pintura desde que confundieron un cargamento de misiles tierra aire con uno de misiles tierra tierra, y al intentar derribar un helicóptero Fanhunter volaron su propio almacén secreto de armas en el Suburbio de Barnacity.

Armas pesadas

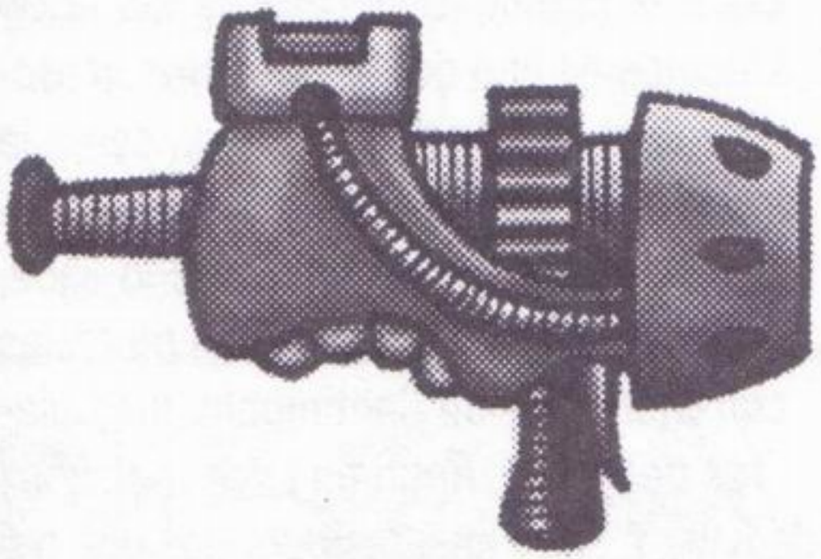
Cañonaco



Tipo	Alc.	CdF	Pup.	Notas
Pesada	12	3	4	Alerta, Munición limitada (12)

El cañonaco MK-69 "Maximal Karnage" de K-Pow Entreprises, es un arma de gran calibre que dispara munición explosiva de alta velocidad con cabeza taladrante, lo que le convierte en una efectiva picadora de carne capaz de parar en seco a un rinoceronte cargando. Su fácil manejo (aprietas el gatillo y la gente se muere), la ha llevado a ser elegida por el alto mando papal como arma de apoyo para las escuadras de Tintín Macutes, que se muestran incapaces de utilizar correctamente armas más sofisticadas, como los flambeadores (no distinguen el cañón de la culata y siempre acaban disparando contra sus propias lineas) o las granadas (tienen una facilidad pasmosa para lanzar la anilla y quedarse la granada). A pesar de ser un arma pesada, el cañonaco puede disparar en alerta.

Flambeador



Tipo	Alc.	CdF	Pup.	Notas
Pesada	4	1	4	Area efecto, Munición limitada (6), 2 pifias y explota, la explosión dura un turno

El flambeador OUCH-15, fabricado por la corporación franco-chipriota Picadilly Sistems, es el arma de apoyo estándar de las escuadras de Fanhunters. Se trata de un pesado armatoste que dispara micromisiles explosivos de plasma supercaliente, que garantizan a todo el que se ponga por delante un aspecto similar al de un pastel de cumpleaños pisoteado por un rebaño de cabras.

Por si no fuera suficiente devastación, los efectos del flambeador duran un turno completo. Cuando se dispara, el marcador de explosión permanece en el tablero hasta que se vuelva a activar la escuadra del narizón que lo ha disparado, en el siguiente turno. El marcador de explosión de un flambeador bloquea la LdV y es impasable mientras permanezca en el tablero.

De todas formas, si bien los flambeadores son artilugios de devastación bastante temibles, tienden a recalentarse con suma facilidad. Si un narizón obtiene una pifia al disparar un flambeador debe anotarlo en su hoja de escuadra. Si se obtiene una segunda pifia, no se llegará a disparar el proyectil. En lugar de eso el flambeador explotará en medio de grandes fanfarrias y pirotecnias, y se colocará un marcador de explosión en la casilla donde se encuentra el narizón que lo ha disparado. Este marcador se tratará exactamente igual que un impacto normal de flambeador, con la única salvedad de que no se tirará ningún dado de pupita por el narizón que lo manejaba, si no que éste sufrirá automáticamente cuatro pupitas, por manazas.

Granadas

Granadas de fragmentación

Tipo	Alc.	CdF	Pup.	Notas
Pesada	4	1	4 -	Area efecto, Munición limitada (variable)

Granadas lacrimógenas

Tipo	Alc.	CdF	Pup.	Notas
Pesada	4	1	3*	Area efecto, Munición limitada (variable), la explosión dura un turno

En Fanhunter Batallitas existen dos tipos diferentes de granadas, las GM (Grossen Massaker) -17, de fragmentación, y las GM-19, lacrimógenas. Entre ambos modelos existen una serie de diferencias notables. Mientras que las granadas de fragmentación causan cuatro dados de pupita, y el marcador de explosión se retira del tablero en cuanto se han resuelto sus efectos, las granadas lacrimógenas son armas de contusión, causan tres dados de pupita y sus efectos duran un turno completo, igual que ocurre con los flambeadores. El marcador de explosión de una granada lacrimógena permanece en el tablero hasta que se vuelva a activar la escuadra del narizón que la ha lanzado, en el siguiente turno. La explosión de una granada lacrimógena bloquea la LdV, pero puede cruzarse como si fuera terreno obstaculizado (o sea, pagando +1 pto. de acción por casilla), sin que ocurra nada raro. Si la casilla afectada por la granada lacrimógena ya está obstaculizada de por sí, ambos efectos serán acumulativos (o sea, que para entrar en la casilla habrá que pagar un total de +2 ptos. de acción; +1 por el obstáculo y +1 por la granada lacrimógena).

Las granadas, como el resto de armas pesadas, tienen munición limitada, pero este número es variable; en la descripción de cada narizón armado con granadas se indica exactamente qué cantidad lleva. En tales casos, el jugador que controla dicha escuadra debe decidir cuántas de estas granadas son de fragmentación y cuántas son lacrimógenas (evidentemente esta elección es para siempre, como los diamantes, y una vez se empiece a jugar no se podrá cambiar de opinión).

Armaduras

En Fanhunter Batallitas, sólo las tropas papales disponen de armaduras que les protejan de ser convertidos en salami, pero así es la guerra. Los Fans no disponen de pasta para equiparse con armaduras (se lo pulen todo en comics, dados de veinte caras y gominolas), y además andan sobrados de huevos para salir a pegar tiros a pecho descubierto (o será que se ponen ciegos de vinacho y porros antes de cada misión). Las armaduras disponibles en Fanhunter Batallitas son las estas de aquí:

Mochila de combate

El contenido de la mochila de los Tintín Macutes es uno de los misterios irresolutos del mundo de Fanhunter, como la extinción de los dinosaurios o las profecías de Fátima. Apenas nadie lo sabe, pero los Macutes llenan sus mochilas con choricillos de Cantimpalo, ejemplares del comic Tintín en Lepe, peluches de Milú y otros enseres queridos que les hacen más llevadera su condición de clones sin personalidad ni perrillo que les ladre, así como las largas horas de vigilia patrullando las calles de Barnacity, una ciudad que puede a veces resultar extremadamente cruel para un invasor gabacho clónico (lagrimillas). De resultas de ello, la mullida mochililla de los Macutes les garantiza cierta protección en combate. Cuando un Tintín Macute es atacado en cuerpo a cuerpo por la espalda, el atacante no lanza nin-

gún dado extra de combate ni de pupita por el hecho de atacarle por sorpresa (deja de arrugar los morros y léete la regla en cuestión, que anda por ahí atrás). Aparte de esto, el resto de reglas referentes a los ataques por sorpresa se le aplican normalmente.

Kevlar

El kevlar es un bello chalequillo confeccionado a base de nylon y láminas flexibles de blindaje ultraplástico ionizado al siete por medio, y es la protección estándar que llevan los Fanhunters. Cuando un narizón con kevlar es atacado con un arma corta o larga (no armas pesadas ni de cuerpo a cuerpo), el atacante lanza un dado de pupita menos de lo normal.

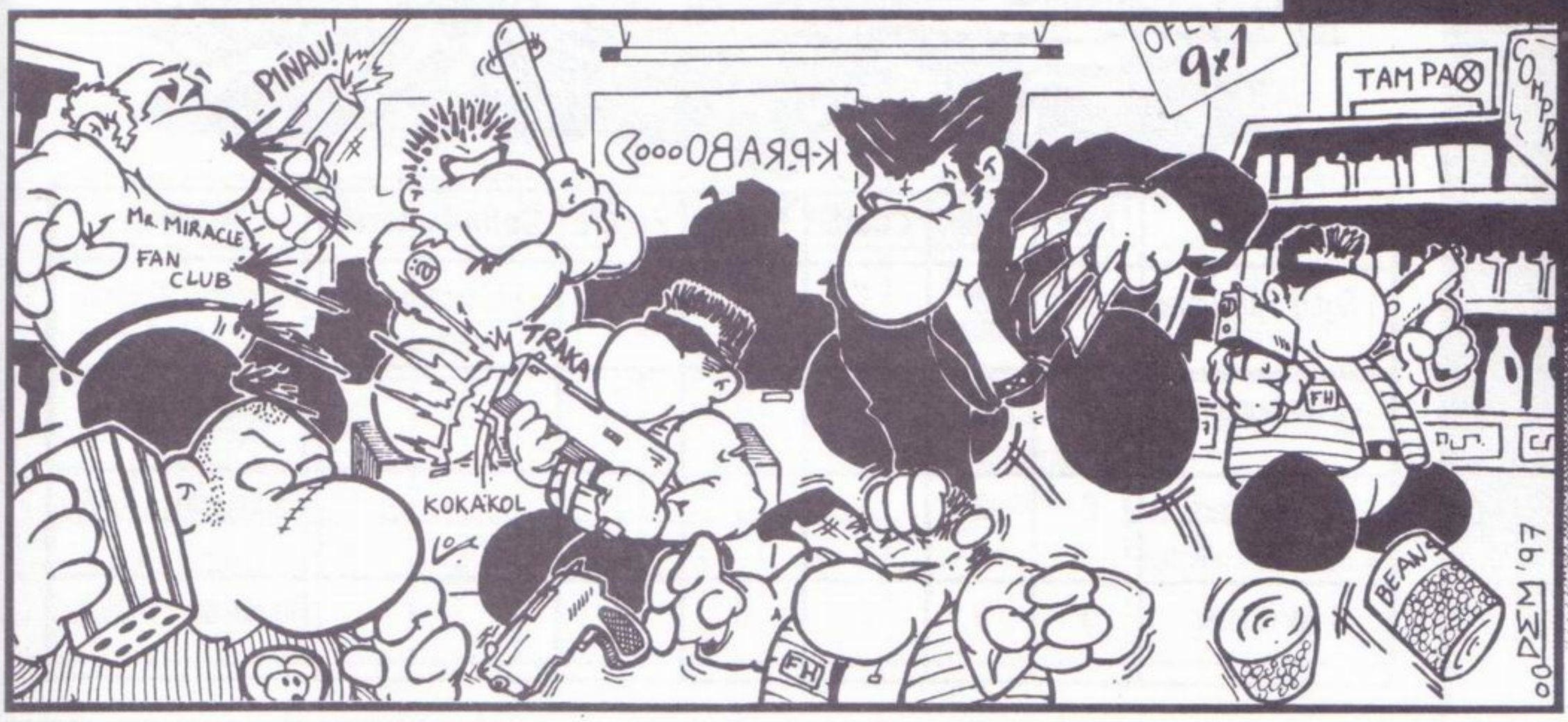
Metakevlar

Un metakevlar es como un kevlar pero a lo cafre. Se trata de un nuevo modelo experimental, que de momento sólo está disponible para los sargentos de las escuadras de Fanhunters. Su composición es similar a la del kevlar pero más cargado de blindaje, más ceñidito de talla y con más chapas e insignias de colorines, lo que te da un aspecto a medio camino entre el juez Dredd, un matador de toros y una Drag Queen.

Cuando un narizón equipado con un metakevlar es atacado por cualquier tipo de arma (ya sea corta, larga, pesada, de cuerpo a cuerpo o a topos), el atacante lanza un dado de pupita menos de lo normal.

ESCUADRAS

En las dos páginas siguientes se describen al dedillo todas las escuadras disponibles en Fanhunter Batallitas, incluyendo la configuración y reglas especiales para todas ellas. En cada escenario de este reglamento se detalla cuántas escuadras van a tomar parte y de qué tipo son, lo único que tienes que hacer antes de empezar a jugar es fotocopiar unas cuantas veces la hoja de escuadra que figura al final de este librillo, rellenar las que te vayan a hacer falta con los datos de cada escuadra, y hala, al algodón.



Escuadra de Tintín Macutes

Narizón	Acc.	Disp.	Comb.	Musc.	Pupas	Coñas y taras	Arsenal
1 Sgt.o. Macute	5	2	2	2	2	Liderazgo, atrofia, inepto, zoquete	Pistolón y katanote / Mochila de combate
2 Tintín Macutes	4	2	2	2	2	Atrofia, zoquete	Subfusil / Mochila de combate
2 Tintín Macutes	4	2	2	2	2	Atrofia, zoquete	Pistolón y katanote / Mochila de combate
1 Tintín Macute	4	2	2	2	2	Atrofia, zoquete	Cañonaco / Mochila de combate

Escuadra de Fanhunters

Narizón	Acc.	Disp.	Comb.	Musc.	Pupas	Coñas y taras	Arsenal
1 Sgt.o. Fanhunter	6	3	3	3	2	Liderazgo, precisión	Pistolón y 3 granadas / Metakevlar
2 Fanhunters	6	3	3	3	2	—	Fusilaco / Kevlar
2 Fanhunters	6	3	3	3	2	—	2 Subfusiles / Kevlar
1 Fanhunter	6	3	3	3	2	—	Flambeador / Kevlar

Escuadra de Fans

Narizón	Acc.	Disp.	Comb.	Musc.	Pupas	Coñas y taras	Arsenal
1 Fan Letal a elegir (*)	6	3	3	3	3	(ver Escuadra de Fans Letales)	Variable (según el tipo de Fan Letal)
2 Fans (Roleros / Wargamers)	5	2	3	2	2	Antipatía, odio (Tintín Macutes)	Subfusil
2 Fans (Marvel zombis/Dc adictos)	5	2	3	2	2	Antipatía, odio (Tintín Macutes)	2 Pistolones
1Fan (Fanzinero)	5	2	3	2	2	Antipatía, odio (Tintín Macutes)	Pistolón y 6 granadas

(*)
El líder original de una escuadra de Fans es un Fan letal. Al configurar la escuadra, el jugador puede elegir que tipo de Fan letal prefiere como líder, de entre los tres tipos diferentes que figuran en una escuadra de Fans Letales.

Escuadra de Fans Letales

Narizón	Acc.	Disp.	Comb.	Musc.	Pupas	Coñas y taras	Arsenal
2 Fans Letales (DJ´s)	6	3	3	3	3	Comando, estrategia, liderazgo (**), maestría, odio (Fanhunters), Precisión	Subfusil y 2 granadas
2 Fans Letales (Otakus)	6	3	3	3	3		Subfusil y katanote
2 Fans Letales (Rolmasters)	6	3	3	3	3		Pistolón y chainsaw

(**)
Todos los Fans Letales tienen la coña de liderazgo, por lo que el jugador puede decidir cuál de ellos será el líder original de la escuadra antes de empezar el juego

ESCENARIOS

Aclaraciones a los tableros

Si, ya, muy bonito todo esto pero no te crees nada ¿Verdad? Haces bién amigo, una casilla dudosa en un momento peliagudo del escenario y ya está armado el lío. Lo que empezó como una bonita tarde de domingo echando una partida de tu juego favorito puede acabar en discusiones, gritos y sillas volando por encima de las cabezas. Por todo ello, en las siguientes cajas laterales figura una guía al dedillo de las particularidades de cada tablero incluído en Fanhunter Batallitas, para que puedas aclarar rápidamente cualquier duda en caso de bronca máxima.

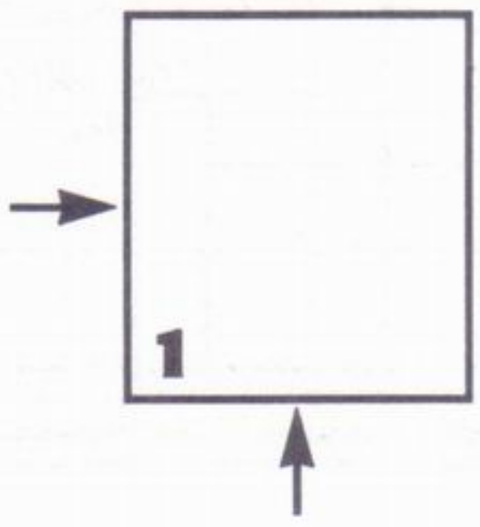
Escenario 1: La última partida

"Bueno, pues los que entráis en la cripta sois devorados por el vástago informe de Yugi-Yugi. Los que os quedábais fuera haced una tirada de salvación contra lipotimias con un -2, y luego... ¡Cáspita! ¿Qué son esas sirenas? ¡Mierda, los Macutes! ¿Cómo nos han encontrado? ¿Quién se ha ido de la lengua? El cabrón de Jaimito, seguro. Desde que dejó la campaña porque un licántropo le comió las manos a su personaje, nos la tiene jurada (total, porque su personaje sólo tenía habilidades de disparo). En fin, no nos cogerán sin pelear ¡Chicos, a las armas, ya repartiremos PX el proximo día!. Lucharemos tras las pantallas, lucharemos tras las mesas, lucharemos tras los tableros..."

Resumen del escenario

Una peña de amigotes (la escuadra de Fans), está jugando la partida final de Las Básculas de Nyarlatopepe (una campaña de rol terrorífica sobre un Dios del Mal con sobrepeso que intenta dominar el mundo) cuando oyen sirenas en la calle. Alguien se ha chivado a las autoridades de la existencia de su garito secreto, y dos escuadras de Tintín Macutes se aprestan a hacer una redada. Aunque conociendo cómo funcionan las redadas papales, lo más posible es que cuando se disipe el humo de los disparos no quede nadie a quien detener...

Tableros



Fuerzas papales

2 escuadras de Tintín Macutes

Fuerzas rebeldes

1 escuadra de Fans

Despliegue

Los Tintín Macutes pueden ir entrando en el tablero por cualquier casilla libre de los lados del tablero que se indican con una flecha en el diagrama. La única restricción es que todos los componentes de una misma escuadra deben entrar por el mismo lado del tablero. Los Fans pueden empezar el juego en cualquier casilla libre del interior del edificio del club, encarados como quieran. La única restricción a esto es que el líder de la escuadra debe empezar la partida en la casilla del lavabo y con la puerta cerrada (la balasera le ha pillado giñando).

Reglas especiales y otros rollos marineros:

-Duración del juego

Ambos jugadores deben ir llevando la cuenta de los turnos que se van completando. Al final del turno número 12 (sí, doce), el juego termina isoflautamente, queden los narizones que queden, y se pasa a consultar las condiciones de victoria para ver cual de los dos bandos ha campeonado. Obviamente, si un bando resulta aniquilado antes del turno 12, no hace falta seguir con la pantomima.

-Para cagarse

Durante los dos primeros turnos de juego, el líder de la escuadra de Fans no podrá llevar a cabo ninguna acción que le cueste puntos, ni utilizar su coña de liderazgo (está muy ocupado limpiándose el trasero y subiéndose los pantalones). Esta restricción dejará de aplicarse a partir del tercer turno de juego.

-La puerta secreta

Como habréis observado, en el tablero de este escenario hay dos puertas de entrada al edificio, una doble y una normal. Pues bien, la puerta doble no ofrece mayores problemas, pero la puerta normal se considera una puerta secreta utilizada por los Fans para escaquearse cuando van mal dadas. Por lo tanto, a lo largo de la partida esta puerta sólo podrá abrirse desde el interior del edificio, y sólo podrá abrirla o cerrarla un Fan o Fan Letal.

Objetivos y condiciones de victoria

El bando papal gana la partida si toda la escuadra de Fans es aniquilada antes del final del turno 12 de juego. El bando rebelde gana la partida si se llega al final del turno 12 y todavía queda algún Fan o Fan Letal en juego, o si las dos escuadras de Tintín Macutes han sido aniquiladas por completo antes de ese momento.

Escenario 2: Shopping

"-A ver, dos de cortezas, dos de galletas filipinas, unos alcahueses, una de gominolas, dos de patatuelas...

-¡Al jamón!

-... si, al jamón, una birra, dos Kokakols y un zumo para Dicky ¿Está todo bien?

-Mirad si tienen panchitos de aquellos con cromos del accidente de Lady Di, que me hago la cole

-O.K. Hala, ir rebobinando la peli que ahora volvemos. Pedrito, coge la uzi y los envases retornables. Mikelino, tu pilla el 45. y las granadas, que yo voy a ir cargado con las bolsas..."

Resumen del escenario

Una escuadra de Fans de la Resistencia ha conseguido interceptar un cargamento de pelis de video de Paul Naschy que los Fanhunters se disponian a transportar al crematorio, y van a hacer un pase esta misma tarde en su base secreta.

Sin embargo, antes tienen que bajar al super a comprar los piltrachos para picar durante la proyección, y da la casualidad de que el super está siendo vigilado por una escuadra de Fanhunters, sabedores de que las ansias de cerveza y ganchitos de los Fans les acabarán haciendo salir de su escondite. Teniendo en cuenta que éste es el único super del barrio que abre los sabados por la tarde, la refriega se antoja inevitable...

Tableros

Fuerzas papales

1 escuadra de Fanhunters

Fuerzas rebeldes

1 escuadra de Fans

Despliegue

Ambos contendientes empiezan el juego fuera del tablero. Los Fans pueden ir entrando por el lado del tablero que se indica en el diagrama con una flecha contínua. Los Fanhunters pueden hacerlo por el lado señalado con una flecha discontínua.

Reglas especiales y otras polleces

-Las compras

Los Fans han venido aquí de compras, y no piensan largarse sin haberlas hecho. Para que un narizón coja un producto de una estantería, basta con que se coloque en una casilla adyacente a alguna columna de productos y lleve a cabo una acción genérica. Al coger un producto, el narizón debe decidir si es una bolsa de

Tablero 1

Coches

Los coches son obstrucciones mayores, excepto por la capota delantera del coche celular Fanhunter, y la capota trasera del coche accidentado, que se consideran obstrucciones menores.

Basura

Los cubos de basura y pilas de escombros que hay junto al edificio son obstrucciones menores, mientras que el contenedor es una obstrucción mayor. Las dos casillas frente a las puertas dobles de entrada al garito se consideran vacias. Los cachivaches que hay junto al coche estrellado (la rueda, la puerta, los hierrajos, etc) se consideran obstáculos.

El garito

La estantería de los juegos es una obstrucción mayor, mientras que las mesas, sillas y demás trastos son obstrucciones menores. La casilla del lavabo se considera vacía, igual que la casilla que incluye un pequeño derrumbe de la pared.

Tablero 2

La puerta

La puerta doble de entrada al supermercado es automática, por lo cual no hace falta invertir puntos de acción para abrirla o cerrarla. Se abre sola y por entero (o sea, las dos mitades) cada vez que un narizón se situa en alguna de las cuatro casillas directamente enfrente suyo, en cualquier encaramiento. En cuanto el narizón se aparta, la puerta vuelve a cerrarse sola.

Super

La fila de carros y el mostrador de la entrada son obstrucciones menores. La portezuela del mostrador se considera una obstrucción menor cuando está cerrada. Las columnas de alimentos son obstrucciones mayores.

Trastienda

Todos los muebles, pilas de cajas, jamones y demás enseres de la trastienda son obstrucciones menores. Las puertas de la cámara frigorífica sólo pueden abrirse desde fuera (si pueden cerrarse desde dentro, pero hace falta ser muy idiota...)

piltrachos o una litrona (esto también es importante a la hora de determinar el vencedor del escenario). No hay ningún límite a cuántos productos puede cargar un narizón, pero por cada uno que lleve encima restará -1 a sus puntos de acción durante el resto del juego. Para recordar cuántos productos lleva encima un narizón basta con indicarlo en su hoja de escuadra, o colocarle debajo uno de los marcadores numerados que incluye el juego (números blancos para las litronas, números rojos para las bolsas de piltrachos). Si el narizón resulta eliminado, todos los productos que llevaba son retirados del juego.

-Los carritos

Una opción menos farragosa y sin duda más cachonda para trincar los productos del super es pillar un carrito de la compra e irlo llenando. Coger un carrito de la fila se resuelve de igual forma que abrir una puerta. Te pones adyacente y encarado hacia la fila de carros, llevas a cabo una acción genérica (dos puntitos de acción) y le colocas al narizón un marcador de carrito (me parece que hemos incluido alguno). En este escenario se pueden poner simultáneamente en juego hasta tres carritos, aunque cada narizón sólo puede llevar uno.

Un narizón con un carrito resta -1 a sus puntos de acción durante el resto del juego, pero puede coger cuantos productos quiera de las estanterías sin sufrir ninguna otra penalización (o sea, no acumulará otro -1 por cada producto que coja). Todos los productos que coja se considerarán dentro del carrito.

-Carritos abandonados

El narizón puede abandonar el carrito y todos sus contenidos en cualquier casilla en la que se encuentre, simplemente con anunciarlo (no le cuesta ningún punto de acción). Un carrito abandonado se considera un obstáculo en la casilla que ocupa. Cualquier narizón que se sitúe en una casilla con un carrito abandonado puede trincarlo (siempre que no lleve ya uno), realizando una acción genérica. Si el narizón que ha trincado el carrito llevaba productos encima, a partir de ese momento todos pasan a estar dentro del carrito.

Si un narizón con un carrito es eliminado del juego, el carrito queda abandonado en la casilla donde el narizón espichó.

Objetivos y condiciones de victoria

La Resistencia gana este escenario si consigue sacar del tablero, por el lado o lados que buenamente pueda, a cualquier número de Fans que carguen entre ellos un total de tres (3) puntos de piltrachos y tres (3) puntos de litronas. El bando papal, pochupueto, triunfa impidiendo que esto suceda.

Escenario 3: Tambores en la oscuridad

La escuadra de Fanhunters ha caído en la trampa. Deberían haberse dado cuenta de que aquel chavalín al que perseguían por barajar un mazo de Magic en público les estaba llevando al huerto. Pero no sospecharon de él, a pesar de que llevara puesto un llamativo disfraz de conejo gigante, y de que cada vez que estaban a punto de perderlo de vista se parara y les hiciera señales gritando *"¡Eoh! ¡Eoh! ¡Por aquí, por aquí!"*. Ahora, finalmente el niñato ha conseguido darles esquinazo y es entonces cuando se han dado cuenta de que están perdidos en medio del Suburbio, en el culo del mundo, en pleno territorio Fan Letal. Llueve, está oscuro, el horror y la muerte acechan en cada esquina, y además se les han acabado los Kleenex...

Resumen del escenario

Una escuadra de Fanhunters se ha perdido en el Suburbio, el barrio más peligroso, purulento y megachungo de

Barnacity. Una escuadra de Fans Letales está acechándoles por la zona y tiene intención de írselos picando en plan Depredador, antes de que tengan opción de volver a la civilización.

Tableros

Fuerzas papales
1 escuadra de Fanhunters

Fuerzas rebeldes
1 escuadra de Fans Letales

Despliegue
Ambos bandos empiezan el juego fuera del tablero. Los Fanhunters pueden ir entrando por el lado que se indica en el diagrama con una flecha discontínua, y los Fans Letales pueden hacerlo por el que se indica con una flecha contínua.

Reglas especiales y pajilladas variopintas

-Este lugar me da escalofríos
En este escenario la escuadra de Fanhunters se encuentra en un territorio hostil, que no conocen y en el que no están acostumbrados a luchar. Por ello, su distancia de mando a lo largo de toda la partida será sólo de cuatro casillas, en lugar de las seis habituales.

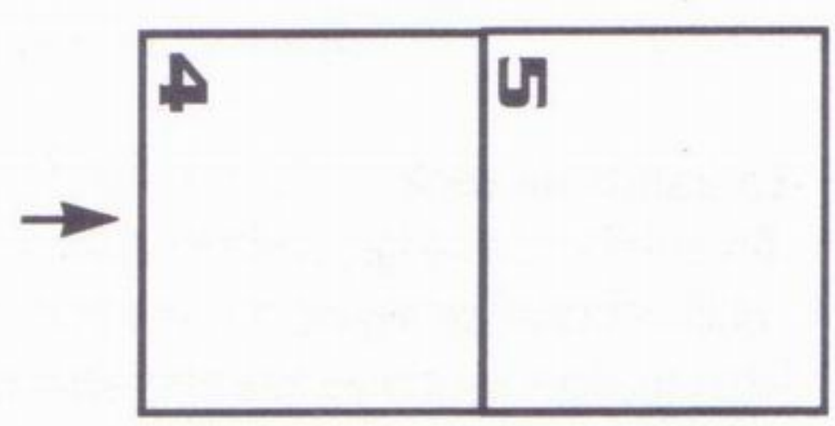
Objetivos y condiciones de victoria
El bando papal se alza con la victoria si al menos dos Fanhunters consiguen salir del tablero por el lado opuesto al que han entrado. El bando rebelde gana, of course, impidiendo que esto suceda.

Escenario 4: Larga vida al rock

¡The Panderets, por fin en Barnacity! Tras su exitosa gira clandestina por toda la Europa de Dick, la reputada banda norcoreana de tecnofolk-brit-pop-rock-trip-hop alternativo (nº 1 de la lista subversiva Los Cuarenta Criminales con su single *D'You Know What I Mean, Alejín?*) ha recalado por fin en nuestra ciudad. Ahora están acabando la prueba de sonido, y en un par de horas saltarán al escenario. Las colas en taquilla dan la vuelta a la manzana y... Pero ¿Qué es todo ese follón frente a la puerta? ¿Gritos, disparos, sirenas, explosiones? ¿Serán las fans, pegándose entre ellas por ser la primera en conseguir que el cantante le firme los sostenes? Uh, oh, mucho nos tememos que no...

Resumen del escenario
Una banda de rock subversivo se dispone a actuar en un restaurante espectáculo de la ciudad. Sin embargo, la noticia ha llegado a oídos de Alejo, que lleva varios meses intentando echar el guante a esos "punkis de mierda", y ha enviado dos escuadras de Tintín Macutes al local con órdenes estrictas de reducir a los miembros de la banda a carbonilla. La Resistencia, por supuesto, no puede permitir esto, y tiene que hacer lo imposible para proteger la vida de estas estrellas de la música.

Tableros



Fuerzas papales
2 escuadras de Tintín Macutes

Fuerzas rebeldes
1 escuadra de Fans

Tablero 3
Aguilla y otras mierdas
Todas las casillas que estén cubiertas en su mayor parte por agua se consideran obstaculizadas. Las pilas de trastos que hay en algunas casillas (el montón de maderas o la pared derrumbada) son obstrucciones menores. Las camas de este tablero son simples colchones sobre el suelo, por lo que sólo cuentan como obstáculos. El resto de muebles y cachivaches del tablero se consideran obstrucciones menores. Los tablones dispuestos a la entrada de los edificios son sólo para hacer bonito y no afectan de ninguna manera al juego.

Tablero 4

Escenario

Subir o bajar del escenario cuenta como entrar en una casilla obstaculizada.

Barra

La barra es una obstrucción menor. La puerta que da de la barra al comedor tiene la misma altura que la barra, por lo que cuando está cerrada sólo cuenta como obstrucción menor. Las demás puertas del tablero son normales.

Escaleras

Las escaleras de la izquierda dan directamente a los lavabos, si bien no se puede acceder a los mismos (siempre están ocupados). La barandilla es una obstrucción menor.

Mobiliario

Las mesas, taburetes, la batería del escenario, las cajas de la trastienda, los electrodomésticos de la cocina y todos los demás trastos que pueblan el tablero son obstrucciones menores. No obstante, las casillas del interior de la barra así como las de la cocina y la trastienda se consideran vacías a efectos de movimiento.

Despliegue

El jugador rebelde puede desplegar a tres Fans de su elección en cualquier casilla libre del escenario. Estos tres Fans serán referidos a partir de ahora como "la banda de rock". Otro de los Fans empieza en cualquier casilla detrás de la barra (es el dueño del local), y otro en cualquier casilla libre adyacente a alguna de las mesas del local (un camarero). El líder de la escuadra (el agente artístico del grupo) empieza tras las bambalinas, en cualquier casilla adyacente a la cortina que da al escenario.

Los Tintín Macutes empiezan fuera del tablero. Una de las escuadras puede entrar en el primer turno de juego, mientras que la otra debe esperar hasta el segundo turno (recuerda añadir un marcador de iniciativa papal cuando esto suceda). Los Macutes pueden ir entrando por el lado del tablero que se indica en el diagrama con una flecha.

Reglas especiales y sandeces varias

-Armamento

Los tres componentes de la banda de rock no llevan armas encima (están liados con los instrumentos). Para recoger su armamento deberán situarse en alguna casilla tras las bambalinas (detrás de la cortina que da al escenario) y llevar a cabo una acción genérica (dos puntitos, una miseria). A partir de ese momento se considerará que disponen de su armamento normal.

-La banda de rock

Al principio del juego, ambos jugadores deben anotar de alguna manera cuáles son los tres narizones que empiezan la partida sobre el escenario (un método sencillo es marcarlo con una cruz en la hoja de escuadra del jugador rebelde). Estos tres narizones serán referidos durante todo el escenario como "la banda de rock", y son bastante importantes para el desarrollo de la partida, pues determinarán cuál de los dos bandos será el vencedor (ya lo verás en Objetivos y condiciones de victoria).

-El pasaje secreto

Al principio del escenario, el jugador papal trinca los dos marcadores de señuelo y el marcador de pasaje secreto, los pone boca abajo sobre la mesa, los remenea un poco y los coloca aleatoriamente (o sea, sin mirar cuál es cuál) en tres casillas vacías de su elección en el tablero nº 5. Una vez los ha colocado puede mirar cual es cual en secreto, sin revelárselo al jugador rebelde.

Durante la partida, el jugador rebelde puede ir revelando estos marcadores simplemente con colocar a uno de sus narizones sobre la casilla donde se encuentran. Si el marcador descubierto es un señuelo, se retira del juego sin mayor efecto. En cambio, si es el marcador de pasaje secreto significa que el narizón ha dado con un conducto hacia las cloacas de BNC que le sitúa definitivamente a salvo de las garras papales. Para cruzar el pasaje secreto basta con situarse en la casilla donde éste se encuentra y llevar a cabo una acción genérica. Los Tintín Macutes no pueden cruzar el pasaje secreto, ni siquiera situarse sobre la casilla donde se encuentra. Una vez un narizón ha cruzado el pasaje secreto, se le considera completamente fuera de la partida y no puede volver ni aunque lo pida por favor.

Objetivos y condiciones de victoria

El bando rebelde gana el escenario si los tres Fans que componen la banda de rock abandonan el tablero cruzando el pasaje secreto. Si sólo consiguen escapar dos, la partida se considera un empate. Si únicamente un rockero salva el culo, o si los tres son eliminados, el bando papal es quien entona el alirón.

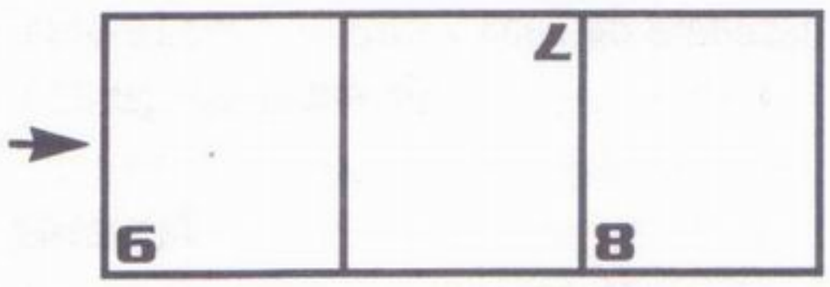
Escenario 5: Juegos de guerra

"¡Aaah, al fin ya es nuestra! La única copia existente del Terminal Chainsaw Carnage III, el mejor videojuego de simulación de sierra mecánica de la historia. El cabrón de Alejo mandó dinamitar todas las copias, pero ahora que tenemos el CD Rom original lo reproduciremos y distribuiremos gratis por todo el mundo. ¡Jua, jua, jua! (risotada demente) ¡Y lo mejor es que nuestro plan ha salido perfecto, nunca nadie sabrá que lo hemos mangado!... ¿Cómo? ¿Sirenas otra vez? ¡Joder, en cada escenario estamos igual! ¡Rápido nenes, al coche!"

Resumen del escenario

Una escuadra de Fans Letales se ha infiltrado en las oficinas de la megacorporación Nontiendo Games y ha mangado de su caja fuerte el CD Rom original de un famoso videojuego. Lo chunguillo del asunto es que en el interín de la operación han disparado la alarma silenciosa del edificio, y en menos que canta un gallo los alrededores se han convertido en una zona caliente, con dos escuadras de Tintín Macutes apostadas frente a la puerta principal y otra escuadra de Fanhunters en camino. Lo que parecía un tranquilo robo de guante blanco lleva camino de degenerar en una orgía de sangre y fuego.

Tableros



Fuerzas papales

2 escuadras de Tintín Macutes +1 escuadra de Fanhunters de refuerzo (aparecen en el turno 8).

Fuerzas rebeldes

1 escuadra de Fans Letales

Reglas especiales y chuminadas varias

-El videojuego

El videojuego que los Fans Letales han venido a robar viene representado por el marcador de osito de peluche. Al principio de la partida el jugador rebelde debe elegir a uno de sus narizones, que será quien llevará encima el videojuego (o sea, el marcador de osito de peluche). Si el susodicho narizón es eliminado, el marcador de osito de peluche quedará en la casilla donde se encontraba el narizón en el momento de ser reducido a escombros. Para recoger el videojuego del suelo (sí, los narizones papales también pueden cogerlo), basta con situarse en su misma casilla y llevar a cabo una acción genérica.

Un narizón puede también dejar el video juego en el suelo o pasárselo a otro narizón adyacente llevando a cabo una acción genérica. Cada bando sólo puede pasar de mano a mano el videojuego (o dejarlo voluntariamente en el suelo) una vez por turno.

-Refuerzos

Al principio del turno 8 de juego (si la partida no ha terminado antes, claro), pon en el sombrero un marcador papal de iniciativa de más. El jugador papal recibe el refuerzo de una escuadra completa de Fanhunters que pueden entrar en juego en cuanto les toque activarse, por cualquier lado del tablero de su elección.

-El deslizador

En este escenario está permitido a los Fans Letales (no a los Macutes ni a los Fanhunters) entrar en la casilla del deslizador que hay en el garaje del tablero Nº8, pese a que se trata de una obstrucción. Un narizón sólo podrá entrar en el deslizador por una de sus dos puertas, y no podrá hacerlo moviéndose en diago-

Tablero 5
Callejón
Las pilas de basura junto a los contenedores se consideran obstáculos, mientras que la pila más grande del rincón (la que tiene cajas y demás) es una obstrucción menor. Los contenedores de basuras son obstrucciones mayores. El resto de casillas del callejón, pese a tener más mierda que el palo de un gallinero, se consideran vacias.

Edificios
Todas las pilas de cajas de los dos almacenes se consideran obstrucciones mayores. El resto de trastos y muebles del tablero se consideran obstrucciones menores.

Tablero 6
La estatua del angelote es una obstrucción mayor. La fuente que la rodea es una obstrucción menor. Los árboles son obstrucciones mayores, mientras que los bancos son sólo obstrucciones menores. El resto de casillas del tablero se consideran vacias.

Tablero 7
Mobiliario
Todos los muebles y demás trastos de este tablero, incluyendo las mesas con ordenador, las plantas de interior, el mostrador de recepción, etc, son obstrucciones menores.

Puertas
La puerta del mostrador de recepción es una portezuela baja, por lo que cuando está cerrada sólo cuenta como obstrucción menor. Las dos puertas que salen de recepción (la que da a la calle y la que da al interior del edificio) son automáticas, y funcionan según las mismas reglas que la puerta de entrada al supermercado del Tablero 2.

nal. Entrar en el deslizador se considera cruzar una casilla obstaculizada (o sea, que cuesta 2 ptos. de acción). Mientras un narizón está dentro del deslizador, sólo puede ser atacado en cuerpo a cuerpo desde una casilla adyacente a la puerta y sólo se le puede disparar a través de la parte delantera del vehículo, y además se considera que tiene cobertura. Un narizón no puede moverse por el deslizador, sólo puede entrar o salir de él. En el deslizador caben como máximo dos Fans Letales.

-Tiempo límite
Ambos jugadores deben llevar el control de los turnos que se van completando. Al final del turno 12 de juego la partida se dará por concluída automáticamente tal y como esté, y se pasarán a consultar las condiciones de victoria para ver quien ha campeonado.

Objetivos y condiciones de victoria
El bando rebelde gana el escenario si al menos un Fan Letal consigue escapar en el deslizador del tablero Nº 8 llevando consigo el videojuego. Para escapar en el deslizador, los Fans Letales deben meterse dentro y realizar dos acciones genéricas consecutivas, una para abrir la puerta del garaje con el mando a distancia (a menos que ya la haya abierto alguien durante el escenario por otro procedimiento) y la otra para arrancar el deslizador y salir zumbando. Estas dos acciones genéricas pueden llevarse a cabo por medio de dos narizones diferentes, pero ambos deben encontrarse dentro del deslizador.

El bando papal, por su parte, gana el escenario si se pasa por la piedra a toda la escuadra de Fans Letales antes de que esto acontezca, si los Fans Letales se largan en el deslizador sin llevar encima el videojuego, o si finaliza el turno 12 y el bando rebelde no ha logrado cumplir su objetivo.

Escenario 6: Calles de Fuego

Su Santidad Alejo I, quemao ya de que los Fans le pinten bigotes y dientes mellados en sus carteles de propaganda papal, para luego desaparecer sin dejar rastro antes de que los Fanhunters les puedan echar el guante, ha decidido actuar con mano de hierro y poner fin a tanta charada. Por ello ha dado orden de localizar y tapiar la entrada secreta a la red de catacumbas que utiliza la Resistencia para moverse bajo la ciudad y dar sus golpes sin ser descubiertos. La Resistencia, por supuesto, no puede permitir que esto suceda, y que si tú que si yo, que si esto que si lo otro, que si esta casa no la registras porque a mí no me sale de los huevos... total, que la cosa ha acabado degenerando en una batalla campal por toda la ciudad. Y mira tú por donde, la susodicha entrada a las catacumbas se encuentra en el barrio que nos ocupa en este escenario...

Resumen del escenario
Dos escuadras de Tintín macutes y una escuadra de Fanhunters están realizando una batida por el barrio para localizar una entrada secreta a las catacumbas de Barnacity, que son utilizadas por la Resistencia para perpetrar sus actos vandálicos sin ser vistos. Para impedir que las tropas papales se salgan con la suya, la Resistencia ha organizado una guerrilla urbana con los escasos efectivos que tenía a mano, esto es, una escuadra de Fans y otra de Fans Letales. Diversión asegurada.

Tableros
En este escenario, los jugadores son quienes deciden los tableros que se utilizan y su colocación exacta. Primero, el jugador papal elige un tablero (el que más rabia le dé) y lo pone en juego. Seguidamente, el jugador rebelde selecciona otro tablero y lo situa también en juego, conectado al primero por el lado

que le salga de las pelotas, y así alternativamente, hasta que se hayan colocado un total de cuatro tableros.

Fuerzas papales

2 escuadras de Tintín Macutes y
1 escuadra de Fanhunters

Fuerzas rebeldes

1 escuadra de Fans y
1 escuadra de Fans Letales

Despliegue

Todas las escuadras empiezan la partida fuera del tablero, y van entrando en el campo de batalla a medida que se activan. Para decidir por dónde entra cada bando, el jugador al que le toque ir primero elige el lado del tablero que más buen rollo le dé. A partir de entonces, todas las escuadras de su mismo bando deberán entrar por ese lado del tablero, mientras que todas las escuadras del bando oponente deberán entrar por el lado directamente opuesto del tablero.

Reglas especiales y demás mamonadas

-El pasaje secreto

Al principio de la partida el jugador rebelde trinca los dos marcadores de señuelo, el marcador de osito de peluche y el de pasaje secreto, los pone boca abajo sobre la mesa, les da unos pases en plan trilero y los coloca aleatoriamente (o sea, sin mirárselos) en cuatro casillas vacias cualesquieras del tablero. Una vez los ha colocado puede mirar cuál es cuál en secreto, sin revelárselo al jugador papal.

El bando papal puede ir revelando estos marcadores durante el juego. Simplemente basta con que un Tintín Macute o Fanhunter se coloque en la casilla que contiene el marcador, y lleve a cabo una acción genérica. Si el marcador revelado es un señuelo, se retira del juego sin más efecto. Si es el marcador del osito de peluche, se trata de una trampa bomba que explota de inmediato. Resuélvelo como si fuera la explosión de una granada de fragmentación que acaba de caer en esa casilla, y retira el marcador del juego. Si el marcador revelado es el de pasaje secreto, el juego finaliza isoflauto y el bando papal se alza con la victoria.

Objetivos y condiciones de victoria

El bando papal gana el escenario si un Fanhunter o Tintín Macute revela el marcador de pasaje secreto. El bando rebelde gana el escenario si impide que esto suceda eliminando por entero a todas las escuadras papales en juego, pa que se jodan.

Tablero 8
Casa
El porche de madera que da entrada al edificio es sólo por vacilar, y no tiene ningún efecto sobre el juego. Las columnas de madera del porche pueden considerarse obstrucciones menores si la LdV pasa justo por encima suyo. Todos los muebles y trastos de la casa son obstrucciones menores excepto la nevera de la cocina, que es una obstrucción mayor.

Garaje
La empalizada de madera que da al garaje no es demasiado alta, por lo que sólo representa una obstrucción menor. El deslizador del garaje es una obstrucción mayor en su totalidad excepto por la capota delantera, que se considera sólo obstrucción menor. El resto de casillas del garaje cuentan como vacías.

Hoja de Escuadra

Los buenos valientes

Narizón	Acc.	Disp.	Comb.	Musc.	Pupas	Coñas y taras	Arsenal

Arsenal

Tipo de arma	Alcance	CdF	Pupas	Notas y reglas especiales

Costes de acción

Acciones de movimiento

-Mover una casilla hacia adelante	1 pto.
-Mover una casilla hacia atrás o lateralmente	2 ptos.
-Si se está entrando o saliendo de un edificio	+1 pto.
-Si la casilla a la que mueve está obstáculizada	+1 pto.
-Girar un encaramiento	1 pto.

Acciones de tortas

-Realizar un ataque cuerpo a cuerpo	1 pto.
-Disparar un arma de fuego corta o larga	2 ptos.
-Disparar un arma de fuego pesada	3 ptos.
-Situarse en Alerta	3 ptos.

Acciones variopintas

-Realizar una acción genérica	2 ptos.
-Desencasquillar un arma	3 ptos.
-Eliminar un marcador de Pájara	4 ptos.

TÍTULOS DE LA LINEA FANHUNTER PUBLICADOS HASTA EL MOMENTO

-Fanhunter, el juego de rol
Out of print, chaval ¿En qué planeta has estado viviendo los últimos años?

-Fanhunter 2 ed., el juego de rol épicodecadente

-Fanhunter X-Pansion Kit
Nuevas reglas parachungas, una idea de campaña, una aventura de 16 páginas y las pantallas del Animador. No hay quién dé tan poco por tanto, digo al revés.

-Operation Anihilate
Dicharachera aventureta para toda la familia. Psicópatas, maldiciones desde más allá del tiempo, sectas memoniacas, un partido de fútbol a vida o muerte y hasta una explosión nuclear. Vamos, la clásica aventura de Fanhunter...

-Guía de BNC
Wonderfuloso suplemento con todo lo que siempre quisiste saber y todo lo que siempre te la trajo floja acerca de Barnacity, la capital del reino de Dick. Lugares de interés, mapas, tablas de encuentros, nuevas reglas y mogollón de ideas para aventuras, en un suplemento calificado de "sonrojante sarta de mamarrachadas" e "hiriente insulto a la razón", por las prestigiosas revistas Tragón y 3D6+2.

-BNC Tales
Cuatro cachondas aventuras alicatadas hasta el techo, en las que la violencia descerebrada y la diversión borrachil sólo se ven limitadas por la cantidad de munición que puedas cargar. BNC Tales hace uso extensivo del material contenido en la Guía de BNC, para obligaros a comprarla si aún no la teníais.

-Fanhunter Batallitas
Es esto que te acabas de comprar, tarugo ¿Necesitas un diagrama explicativo?

TÍTULOS EN PREPARACIÓN

-Suburbia
Primer suplemento para el flamante juego de tablero Fanhunter Batallitas. Armamento más gordo, más tipos de tropas, nuevas reglas y escenarios, y un bello sistema de conversión para el juego de rol (y viceversa).

-Codex Papalis
Suplemento mixto para Fanhunter Batallitas y Fanhunter, el juego de rol. Todos los entresijos, dimes y diretes de las abominables tropas papales del terror, Fanhunters y Tintín Macutes. Historial y organigrama, descripción de los diferentes tipos de tropas, equipo y armamento especial, resumen detallado de las operaciones militares papales por todo el mundo, nuevos escenarios para Fanhunter Batallitas, y reglas para crear Njs Fanhunters en el juego de rol (mola ¿No?).

-Fanhunter, el juego de cartas coleccionables
Sí, sí, reiros...

Barnacity está a punto de E-X-P-L-O-T-A-R

"¡Aquí sargento Kowalsky, de la escuadra Alpha! ¡Tenemos un código 17 en Gran Vía esquina Avenida Dick! Esos hijos de puta llevan armas automáticas y están atrincherados en una guardería. Vamos a entrar con los flambeadores, envíen apoyo aéreo cuanto antes! ¿Los rehénes? ¡Que los folle un pez, esto es una zona caliente! ¡Cambio y corto! ¡Vamos, mis Fanhunters! ¿Es que queréis vivir para siempre? Recordad, ráfagas cortas y certeras ¡Y al bocachancla que se le ocurra dar el alto o pedirles que tiren las armas le meto el Codex Papalis por el culo!
¡A mi señal! ¡Y que alguien despierte a Hicks!"

Sargento Kowalsky, compañía 57 de Fanhunters de la Guardia Papal, durante la masacre del día de los inocentes, 28 de Diciembre del 2009.

Fanhunter Batallitas es un juego de tablero sobre sangrientos combates urbanos entre las tropas papales fieles al ruín y bastardo tirano estulto y déspota Alejo I, y las bravas hordas de Fans de la Resistencia que se le oponen, en el futuro épi-codecadente y postchorrapunk de Fanhunter. Un sistema de juego a prueba de imbéciles, ocho tableros intercambiables, toneladas de fichas de colorines, seis escenarios listos para jugar, un lenguaje que escandalizará a tus padres (en un párrafo decimos hasta coño)... Fanhunter Batallitas incluye todo lo necesario* para que empiece cuanto antes la carnicería en las calles de Barnacity.

Esta vez, es la guerra...

*Bueno, menos los dados de seis caras. Tendrás que buscarte la vida.

Dificultad: De risa.
Nº de jugadores: Desde dos hasta los que te deje meter en casa tu madre.
Tiempo de juego: de 30 a 90 minutejos por escenario, o quizás más (o menos).

Aviso Importante: Por su alto contenido en ultraviolencia explícita, masacre indiscriminada, mutilación al cubo y muerte mayor, este juego no se recomienda a niños menores de... ¡Bah! ¡Que se jodan, esto es Fanhunter nenes!

EDICIONES FARSA'S WAGON

Farsa´s Wagon
C/ Gran de Gràcia nº 227 08012 Barcelona (Spain)

EVENTO PAPAL

EVENTO PAPAL

EVENTO PAPAL

EVENTO PAPAL

EVENTO PAPAL

EVENTO PAPAL

EVENTO PAPAL

EVENTO PAPAL

EVENTO PAPAL

EVENTO PAPAL

EVENTO PAPAL

EVENTO PAPAL

¡¡Preeet!!

Juégala sobre cualquier narizón enemigo que vaya a realizar un disparo o un ataque cuerpo a cuerpo, pero antes de que tire los dados. El susodicho pifia automáticamente el disparo o el ataque cuerpo a cuerpo rn cuestión. Esta carta cuenta exactamente como si se hubiera obtenido una pifia en la tirada de dados.

¡¡Ka-boom!!

Juégala cuando un narizón encasquille un arma de disparo corta o larga (no pesada). El arma en cuestión le explota en los morros y el narizón sufre inmediatamente tantos dados de Pupita como los que cause el arma normalmente. En caso de que el narizón sobreviva a tan vívida experiencia, no podrá volver a emplear el arma durante el resto de la partida.

¡¡He dicho que bombardeen nuestra posición!!

Juégala durante la fase de acción de cualquier escuadra de Fanhunters. Esta carta permite ordenar por radio un bombardeo de alfombra sobre la zona de combate, con la esperanza de aniquilar a todo Fan viviente. Puedes lanzar hasta tres granadas de fragmentación a tres casillas cualquiera del tablero, excepto en el interior de edificios. Para determinar el punto exacto de impacto de las granadas, lanza un dado por cada una. De 1 a 3 cae en la casilla elegida, con un 4 ó un 5 el lanzamiento es un fallo, y con un 6 se considera una pifia (y recuerda tirar por desvíos si fallas o pifias).

¿Hudson? ¿Apone? ...les dije que se replegaran...

Juégala cuando se active una escuadra enemiga de tu elección. El líder de dicha escuadra se deja llevar por el pánico bajo el fuego (war is hell, war is hell), y le entran los sudores, los chiquiteos (no puido, no puido) y la tartajez, por todo lo cual recibe de inmediato un marcador de Pájara y no puede utilizar su coña de Liderazgo (si la tiene) durante este turno.

Imagen de Dick

Juégala al principio de un turno, antes de sacar ningún marcador de iniciativa. Todos los Tintín Macutes en juego (incluyendo a los sargentos Macutes) sufren una alucinación colectiva en la que se les aparece el Papa Alejo I en traje de baño, por lo que experimentan una trempera y un subidón de la leche y obtienen +1 a todos sus atributos hasta el final del turno.

¿Quieres que te lea tus derechos, escoria?

Juégala sobre un Fan (no Fan Letal) que tenga LdV hasta el líder de cualquier escuadra de Fanhunters. El sargento Fanhunter intenta intimidar al Fan a la voz de "alto mamón levanta las manos o te vuelo los güevos". Lanza un dado. Con un resultado de 1 a 4 el Fan no se rinde pero se caga un poquiño, por lo que recibe un marcador de Pájara. Con un resultado de 5 ó 6 el Fan se caga del todo, tira las armas y se rinde acojonado perdido. El Fan es retirado del juego ya mismo y cuenta como eliminado para los objetivos del escenario.

La suerte del enano

Juégala cuando un narizón enemigo realice un disparo o un ataque en cuerpo a cuerpo, después de que tire los dados. El narizón en cuestión falla automáticamente el susodicho disparo o ataque cuerpo a cuerpo, sin importar un carajín el resultado que había obtenido en la tirada de dados. Esta carta cuenta exactamente como si se hubiera fallado la tirada de dados, pero no se considera una pifia.

Traidor ajqueroso

Juégala al principio de un turno (antes de sacar ningún marcador de iniciativa), sobre un Fan (no Fan Letal) que no lleve armas pesadas. Dicho Fan es en realidad un Fanhunter infiltrado en la Resistencia. El interfecto cambia de bando inmediatamente y se integra en una escuadra de Fanhunters de tu elección. Sus atributos, coñas, taras y arsenal no varían en absoluto, pero a partir de ahora se le considera un Fanhunter a todos los efectos. Si no hay ninguna escuadra de Fanhunters en juego, el traidor ajqueroso se considera el único miembro de su propia escuadra (recuerda añadir otro marcador de iniciativa papal al sombrero).

¡¡Fuego al máximo!!

Juégala en cualquier momento (incluso durante la fase de acción de una escuadra enemiga), sobre un Fanhunter armado con un arma de disparo corta o larga (no pesada). El interfecto recibe la orden de abrir fuego al máximo y sin pensar en el mañana, por lo que puede llevar a cabo inmediatamente una ráfaga de disparo gratis, sin gastar puntos de acción. No obstante, esta cadencia continua de plomo y muerte provocará que el arma del Fanhunter se encasquille en cuanto haya resuelto la ráfaga, por chuleras.

¡¡Envíen Refuerzos!!

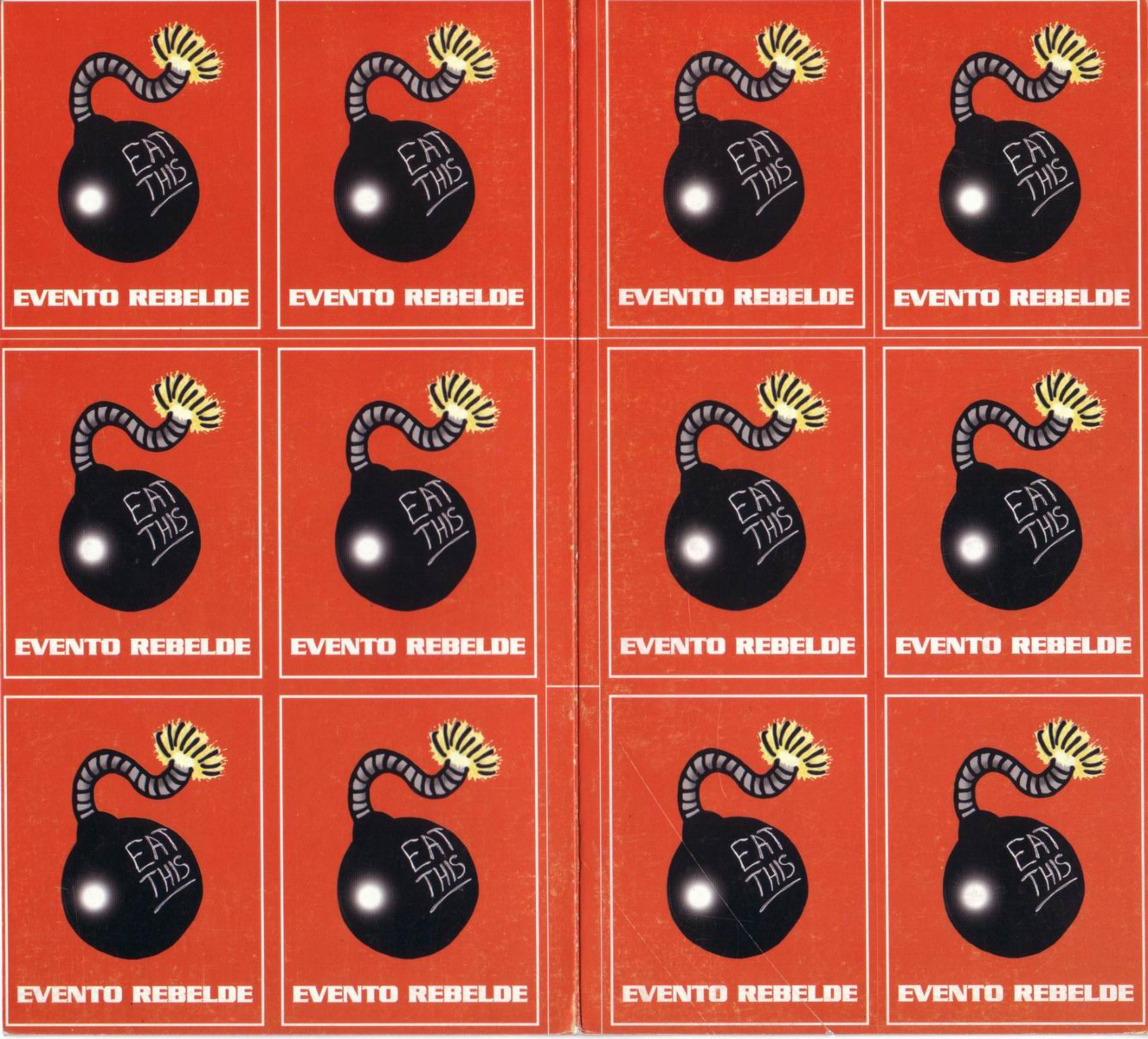
Juégala durante la fase de acción de una escuadra de Fanhunters o Tintín Macutes. Puedes poner en juego dos Fanhunters o Tintín Macutes extras, que pasarán a formar parte de dicha escuadra. Estos refuerzos pueden ser de cualquier variedad de las que incluye una escuadra de ese tipo, excepto que no pueden ser sargentos ni llevar armas pesadas. Los refuerzos pueden entrar en el tablero por cualquier extremo que elija tu oponente (siempre que haya al menos una casilla libre, claro), pero ambos tienen que hacerlo en cuanto juegues esta carta y deben completar toda su fase de acción de una vez.

¡¡Cli-cli-clik!!

Juégala cuando un narizón enemigo realice un disparo, después de que tire los dados. El narizón en cuestión falla automáticamente su disparo y el arma se le encasquilla, sin importar que resultado haya obtenido en los dados, pa que se joda. Esta carta afecta incluso a las armas de disparo que no se encasquillan normalmente, como los flambeadores o las granadas. El resultado de esta carta no se considera una pifia.

¡¡Cli-cli-clik!!

Juégala cuando un narizón enemigo realice un disparo, después de que tire los dados. El narizón en cuestión falla automáticamente su disparo y el arma se le encasquilla, sin importar que resultado haya obtenido en los dados, pa que se joda. Esta carta afecta incluso a las armas de disparo que no se encasquillan normalmente, como los flambeadores o las granadas. El resultado de esta carta no se considera una pifia.


EAT THIS
EVENTO REBELDE

Si alguien encuentra mi brazo, recuperad el Rolex

Juégala cuando un Fan o Fan Letal pierda pupitas como resultado de un disparo o un ataque cuerpo a cuerpo. El interfecto en cuestión aprieta los dientes y hace de su capa un sayo, ignorando por completo las pupitas que acaba de causarle el ataque en cuestión. Trata esta carta exactamente como si el total de pupitas sufridas hubiera sido de cero.

¡¡Preeet!!

Juégala sobre cualquier narizón enemigo que vaya a realizar un disparo o un ataque cuerpo a cuerpo, pero antes de que tire los dados. El susodicho pifia automáticamente el disparo o el ataque cuerpo a cuerpo en cuestión. Esta carta cuenta exactamente como si se hubiera obtenido una pifia en la tirada de dados.

¡¡Cli-cli-clik!!

Juégala cuando un narizón enemigo realice un disparo, después de que tire los dados. El narizón en cuestión falla automáticamente su disparo y el arma se le encasquilla, sin importar que resultado haya obtenido en los dados, pa que se joda. Esta carta afecta incluso a las armas de disparo que no se encasquillan normalmente, como los flambeadores o las granadas. El resultado de esta carta no se considera una pifia.

Líder nato

Juégala en cualquier momento, sobre el Líder provisional (no el Líder original) de una escuadra de Fans (no de Fans Letales). El narizón en cuestión hace de tripas corazón, rememora escenas de películas como Patton, Tiempos de Gloria o A Mi La Legión, y da muestras de una entereza, unos redaños y un par de huevos que para sí querría el sargento Rock, por lo que gana +1 pto. de acción y la coña de Liderazgo durante el resto de la partida.

¡¡Vamos nenes, por el sargento!!

Juégala al principio de un turno, antes de sacar ningún marcador de iniciativa. Elige una escuadra cualquiera de Fans o Fans Letales que haya perdido a su líder original. Todos los narizones que componen dicha escuadra deciden rendir un último tributo de valor, heroísmo y gilipollez a su carismático líder caído en combate, por lo que hasta el final del turno obtienen +3 ptos. de acción y la tara de zoquete.

Booby Trap

Juega esta carta antes de empezar la partida. Coloca el marcador con el osito de peluche (sí, hemos incluido uno) en una casilla cualquiera del tablero que esté vacía y no contenga una obstrucción. Cada vez que un narizón enemigo entre en dicha casilla o en alguna adyacente, lanza un dado. De 1 a 4 no pacha nada, pero con un 5 ó un 6 el narizón trinca el osito de peluche. En tal caso retira del juego el marcador, coloca en su lugar un marcador de explosión y trátalo igual que la explosión de una granada de fragmentación.

¿Qué dice de los incineradores?

Juégala al principio de un turno, antes de sacar ningún marcador de Iniciativa.
Los intercomunicadores de las tropas papales son interferidos por un grupo de hackers de la Resistencia, que sustituyen las órdenes del alto mando papal por un recital de cánticos tiroleses. Puedes trincar hasta tres marcadores de Pájara y endosárselos a tres Tintín Macutes y/o tres Fanhunters cualesquieras. No puedes asignar más de un marcador de Pájara por narizón, ni ponerle un marcador de Pájara a un narizón que ya tenga uno.

Furia sesina

Juégala sobre cualquier Fan o Fan Letal, en cuanto se active su escuadra. El narizón elegido empieza a proferir alaridos de guerra como "moriremos matando", "engrasaremos con su sangre las cadenas de nuestros tanques", o "yipi-kiai, hijos de puta", hasta que entra en un estado indomeñable de febrilidad kamikaze, que le hace sumar +2 a todos sus atributos hasta que se vuelva a activar su escuadra, en el turno siguiente. En ese momento, sus atributos volverán al nivel normal y el narizón recibirá un marcador de Pájara automáticamente.

Imagen de Milú

Juégala al principio de un turno, antes de sacar ningún marcador de Iniciativa. Todos los Tintín Macutes en juego (incluyendo a los sargentos) sufren una alucinación colectiva en la que el perrito Milú es atropellado por una trilladora de heno. Lanza un dado por cada Tintín Macute y aplícale de inmediato el resultado indicado por la siguiente tabla:

1-3 Amacuco. El Macute recibe un marcador de Pájara.
4-5 Arritmia. El Macute sufre una Pupita.
6 Embolia final. El Macute es eliminado del juego.

Petardo humano

Juégala sobre cualquier Fan Letal, durante su fase de acción. El susodicho Fan Letal llevaba bajo el tabardo un chaleco explosivo lleno de barrenos de dinamita, y ha decidido tirar de la anilla y reventar a la voz de "¡¡A tomar pol culo!!". Coloca un marcador de explosión centrado en el Fan Letal, y trátalo exactamente igual que el resultado de una pifia al disparar un flambeador.

La suerte del enano

Juégala cuando un narizón enemigo realice un disparo o un ataque en cuerpo a cuerpo, después de que tire los dados. El narizón en cuestión falla automáticamente el susodicho disparo o ataque cuerpo a cuerpo, sin importar un carajín el resultado que había obtenido en la tirada de dados. Esta carta cuenta exactamente como si se hubiera fallado la tirada de dados, pero no se considera una pifia.

La suerte del enano

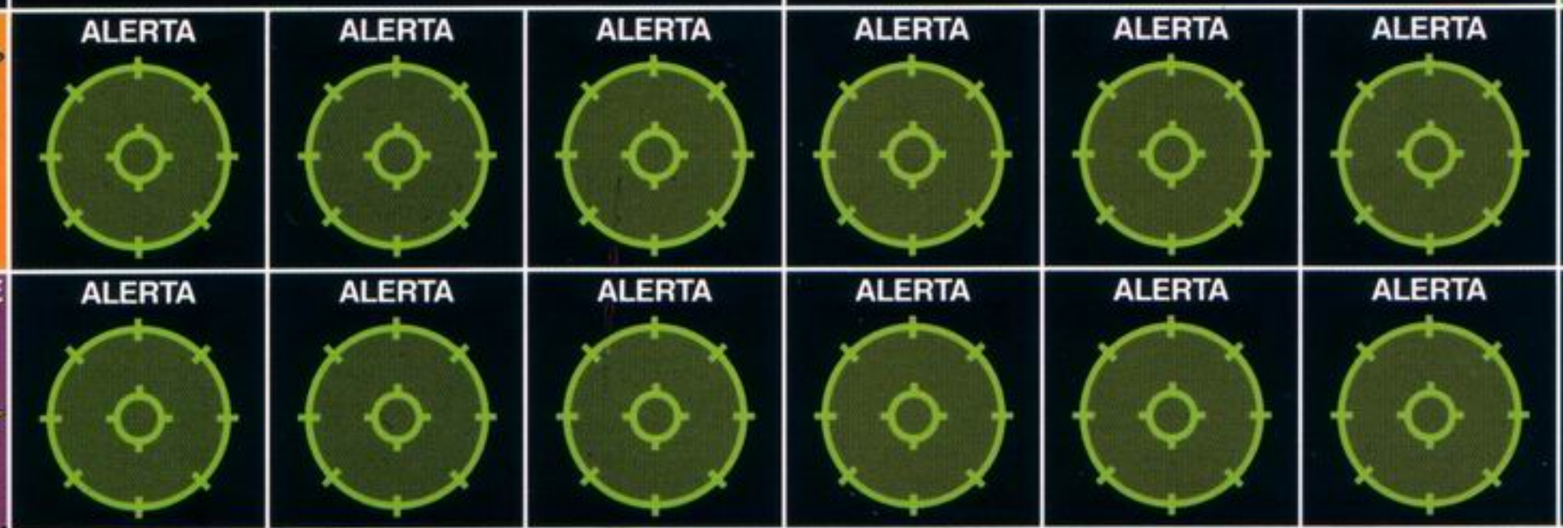
Juégala cuando un narizón enemigo realice un disparo o un ataque en cuerpo a cuerpo, después de que tire los dados. El narizón en cuestión falla automáticamente el susodicho disparo o ataque cuerpo a cuerpo, sin importar un carajín el resultado que había obtenido en la tirada de dados. Esta carta cuenta exactamente como si se hubiera fallado la tirada de dados, pero no se considera una pifia.

CARRITO

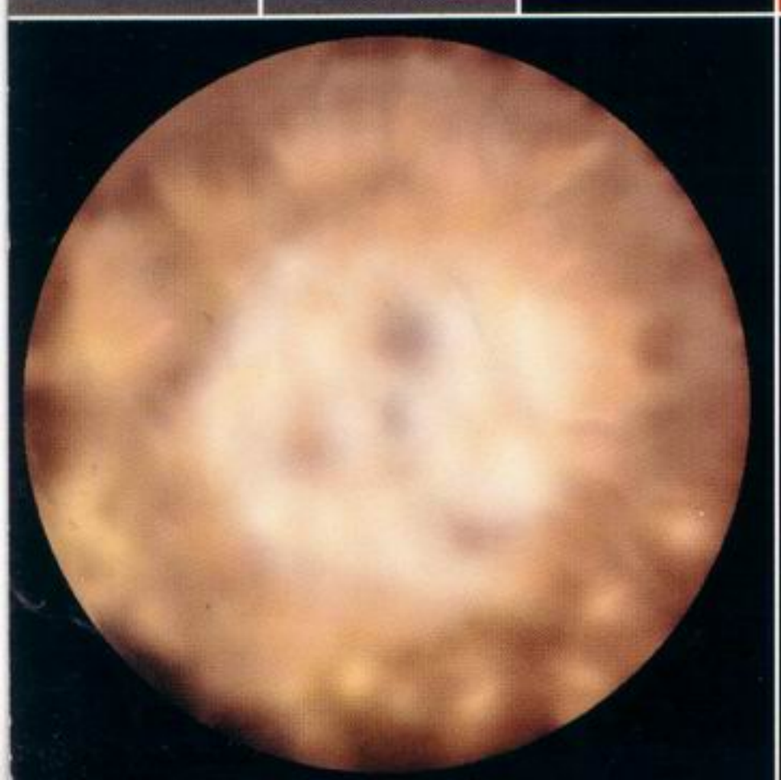
CARRITO

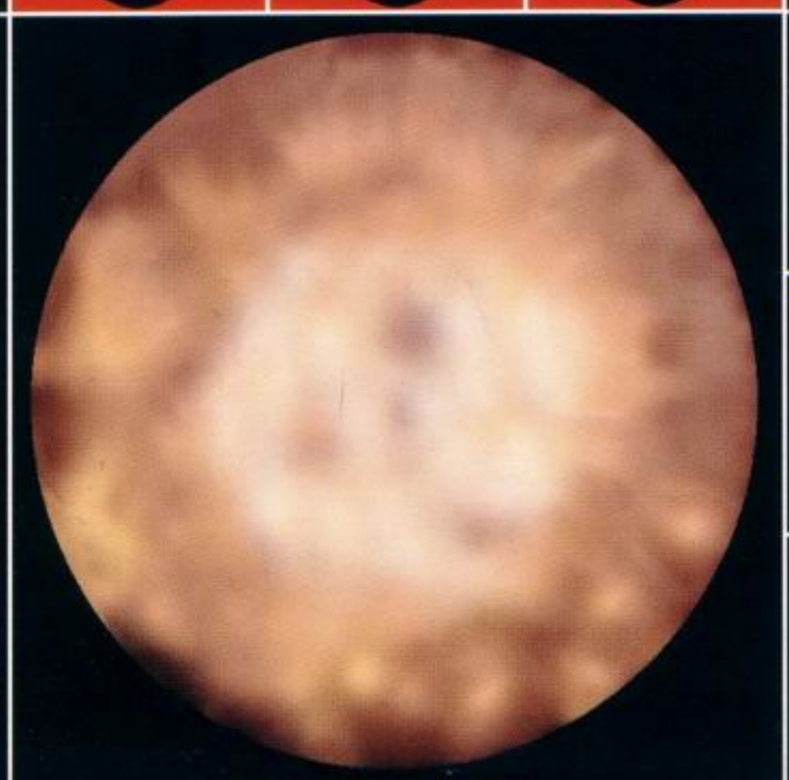
CARRITO

ALERTA



6	1	6	1
7	2	7	2
8	3	8	3
9	4	9	4
0	5	0	5





CARRITO

CARRITO

CARRITO

PASAJE SECRETO

PELUCHE

ENCASQUILLE

CLI CLI CLIK!!

PAJARA GN

TURNO PAPAL

TURNO REBELDE

SEÑUELO

PUERTA ABIERTA

1 6 1 6

2 7 2 7

3 8 3 8

4 9 4 9

5 0 5 0

FANHUNTER 1

FANHUNTER 2

FANHUNTER 3

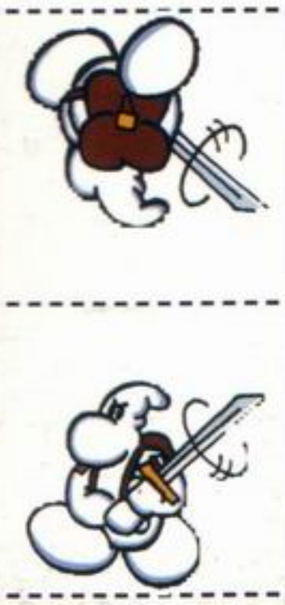
FANHUNTER 4

FANHUNTER 5

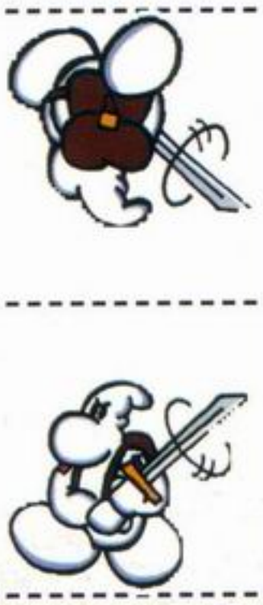
SGT. FANHUNTER

TINTIN MACUTE 1

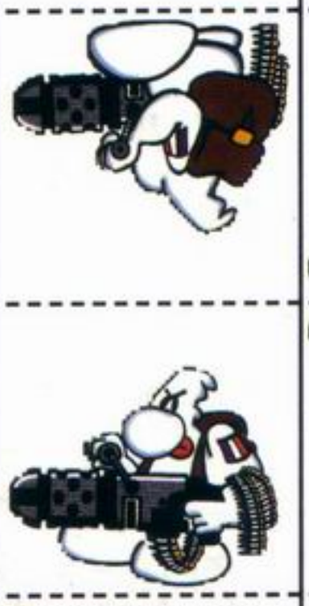
TINTIN MACUTE 2



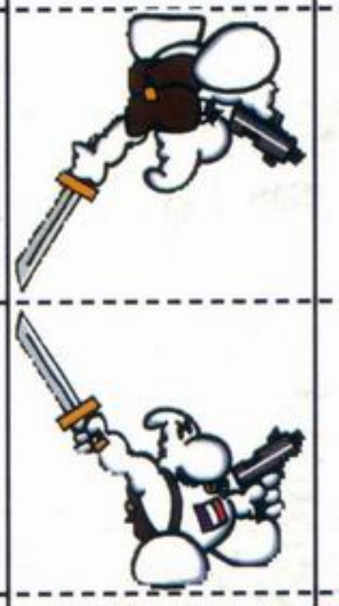
TINTIN MACUTE 3



TINTIN MACUTE 4



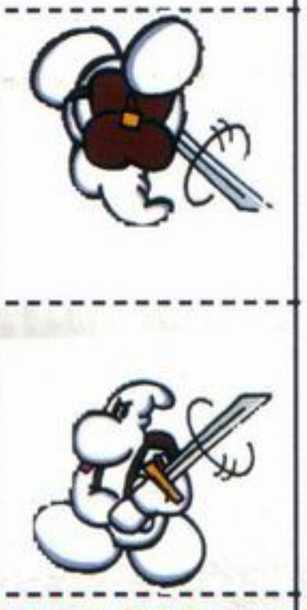
TINTIN MACUTE 5



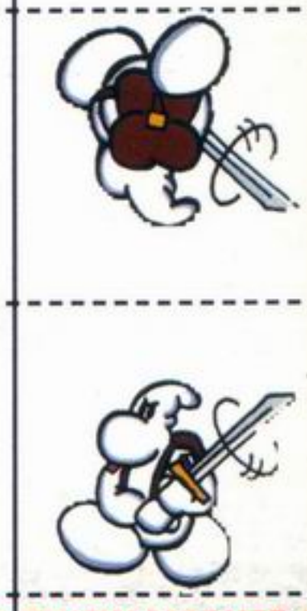
SGT. MACUTE

TINTIN MACUTE 1

TINTIN MACUTE 2



TINTIN MACUTE 3



TINTIN MACUTE 4

FAN LETAL 1

FAN LETAL 2

FAN LETAL 3

FAN LETAL 4

FAN LETAL 5

FAN LETAL 6

TINTIN MACUTE 5

SGT. MACUTE

FAN LETAL 7

FAN 1

FAN 2

FAN 3

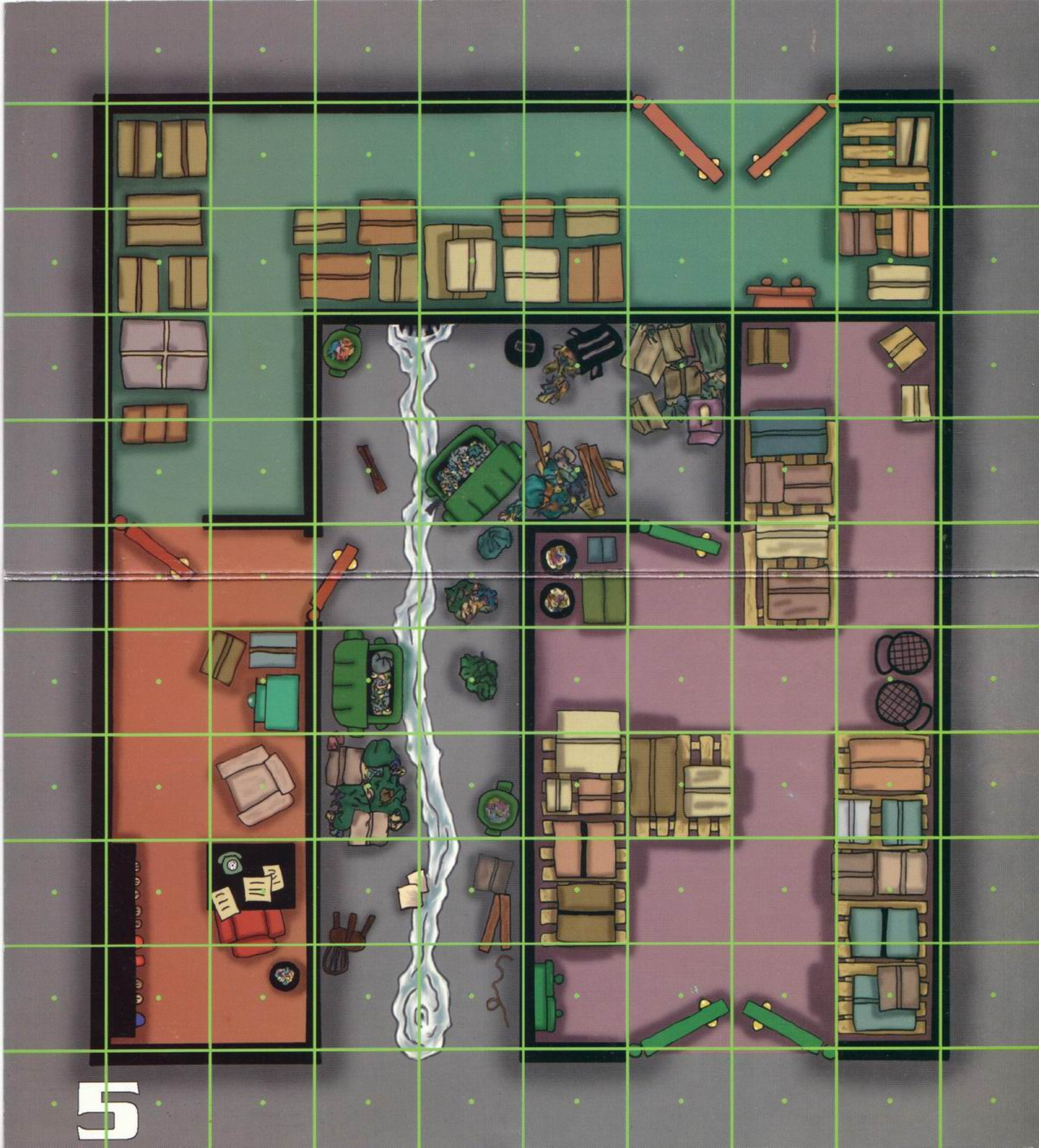
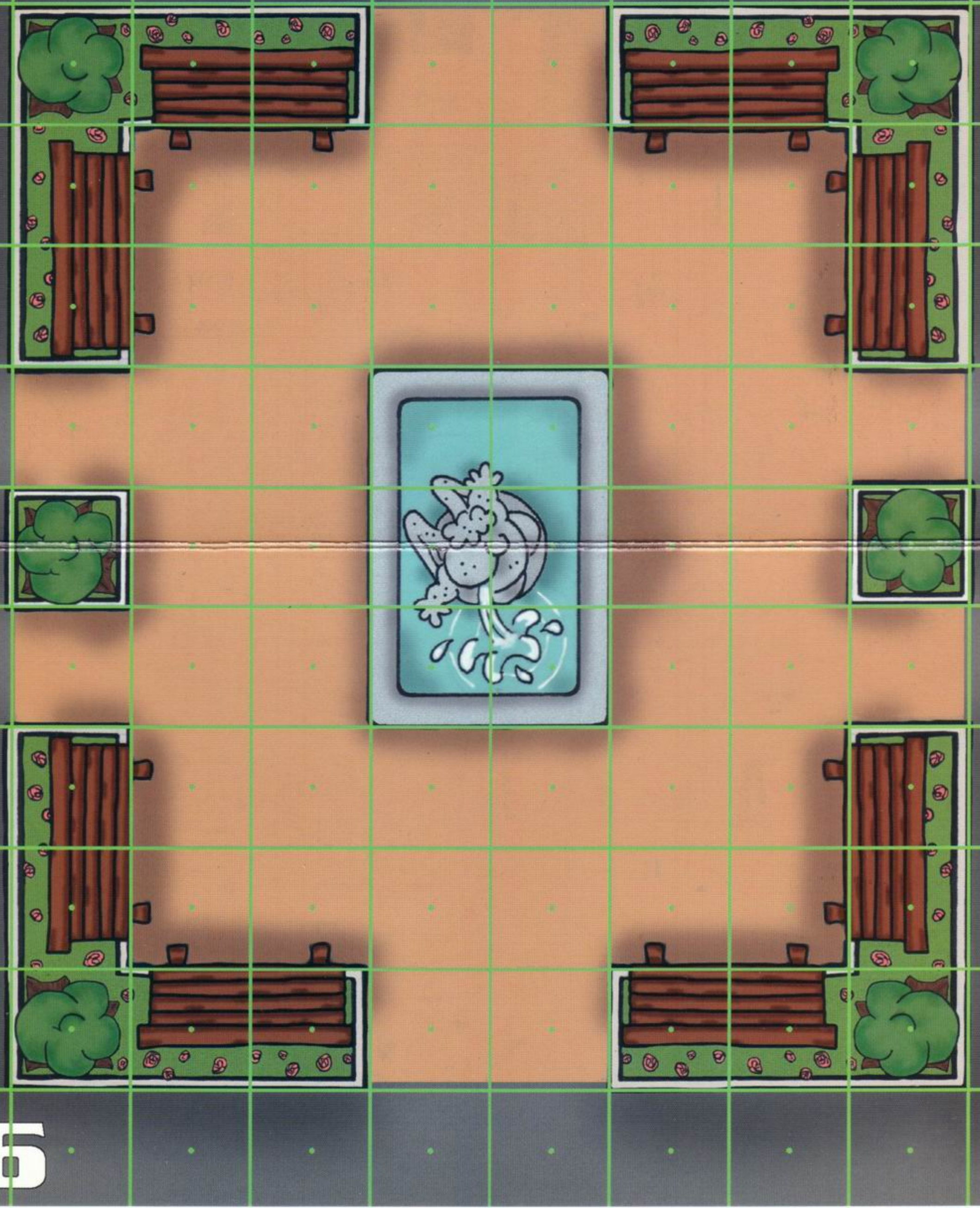
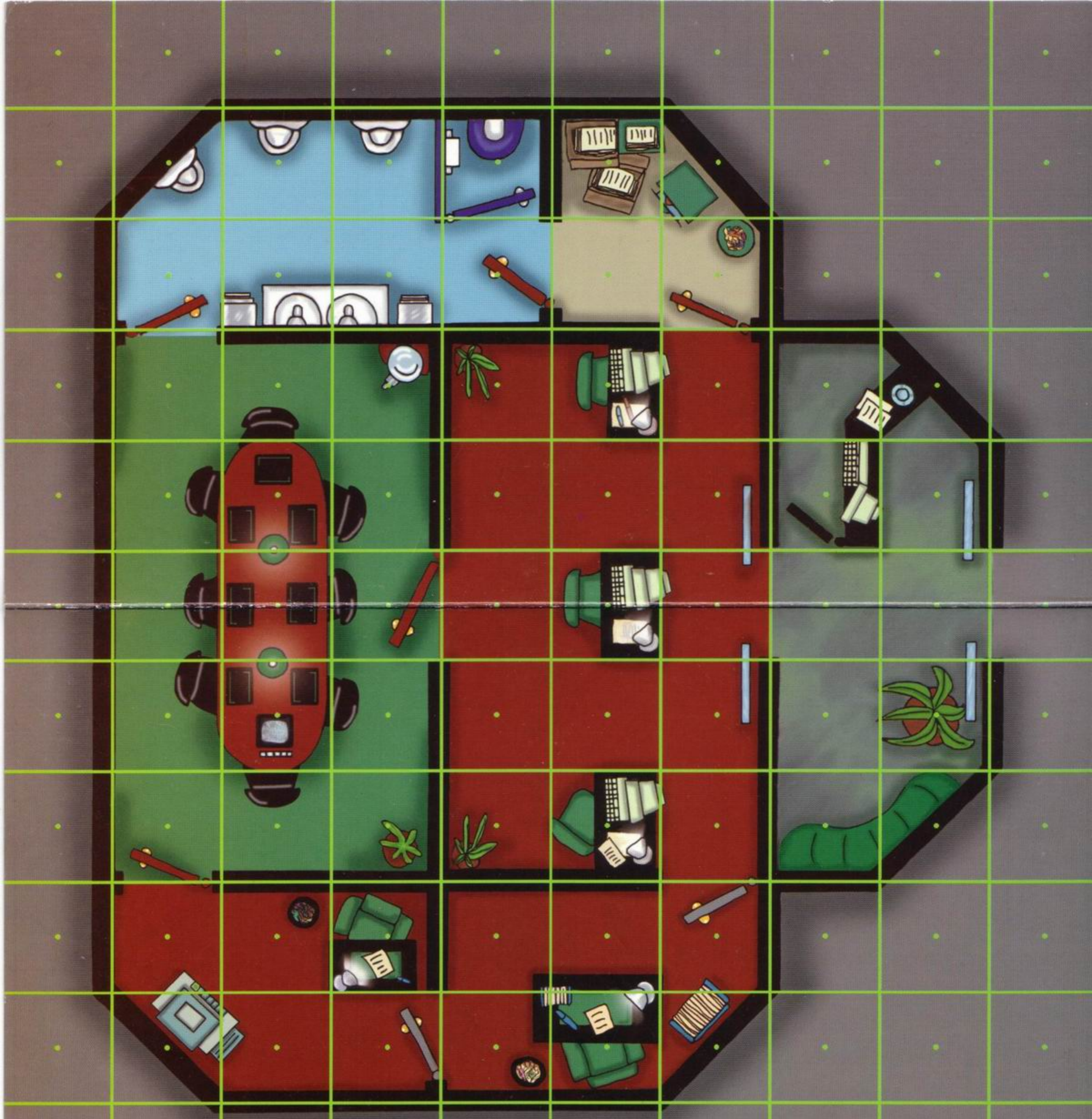
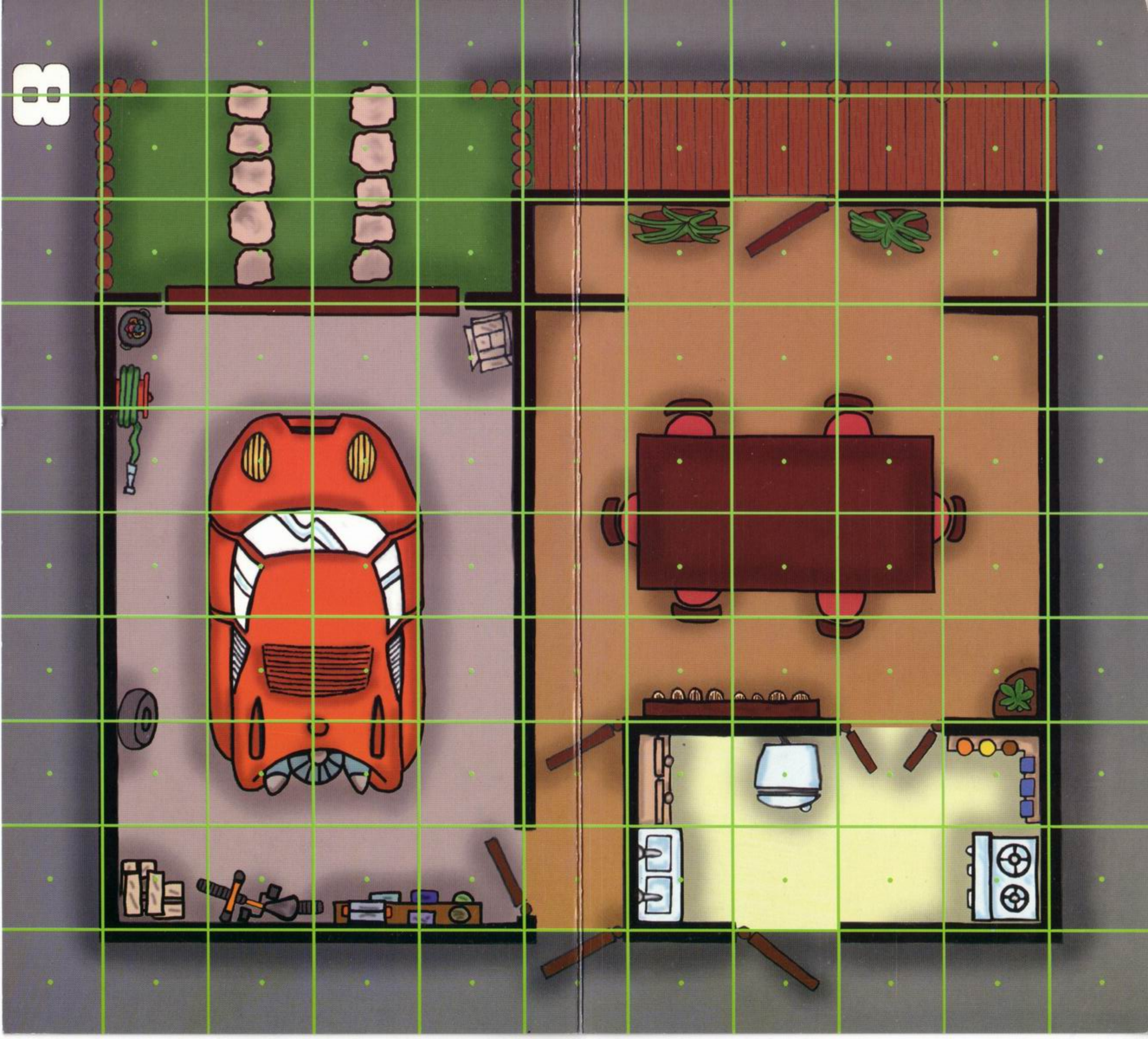
FAN 4

FAN 5

INSTRUCCIONES:

Para montar estas bellas figuriñas sólo tienes que cortarlas por las líneas sólidas, doblarlas por las líneas discontínuas y hala, al algodón.

GULPS
FANHUNTER


5