

FANHUNTER

X-PANSION KIT

By Chemapamundi



Las pantallas del animador, narizones recortables, nuevas reglas, arquetipos, coñas, taras y una hilarante aventura para el primer juego de rol que trata con rigor el problema de la elefantiasis.

FANHUNTER X-PANSION KIT

INDICE

Intro	3
Nuevos arquetipos	4
Nuevas reglas	9
Persecuciones	14
El circo Ringlinglín	19
En un lugar de la Mancha (aventura)	22

CRÉDITOS

Texto y dibujos by **Chemapamundi** - Aventura by **Ramonet Sarobe** y **Farsa's Wagon** - Diseño, montaje y maquetación by **Verónica Ramírez** - Playtestings, correcciones y llamadas a la pizzería by **Dicky Guerrero** y **Xavier Garriga** - Editado y publicado by **Farsa's Wagon**.

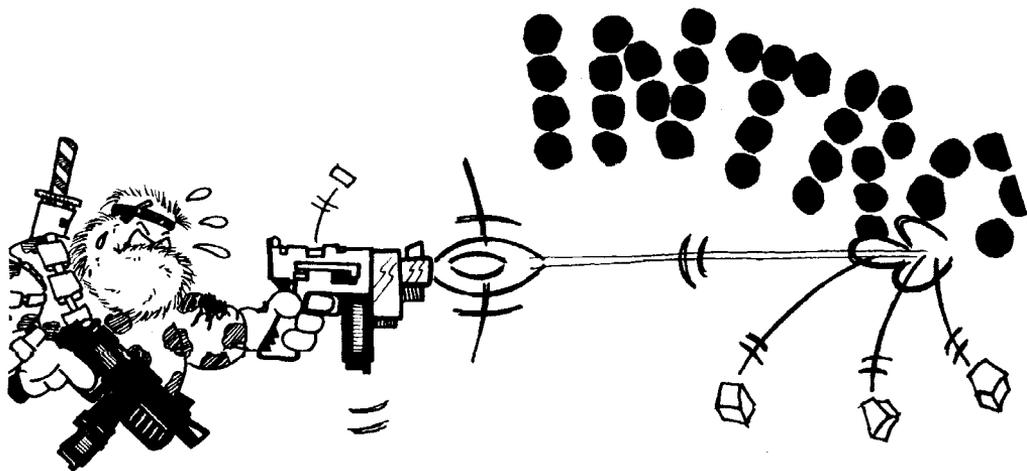
Dedicado a todos los participantes en el 1^{er} Campeonato Mundial de Fanhunter y, especialmente, al Gran Popó.

Portada: "**Alejo coronado**" cuadro del pintor Ch. Pamundoise (Museo del Louvre, París) retratista oficial del régimen papal, fusilado en el 2006 por hacer caricaturas satíricas del pontífice y beberse el bourbon de su bodega privada.

FANHUNTER X-PANSION KIT ©1994 Farsa's Wagon. Basado en los cómics de Cels Piñol y Chemapamundi.

Dep. Legal B-19.705/1994.

Ninguna parte de este suplemento puede ser reproducida sin el permiso expreso del editor en todo el reino de Dick.



Todavía Wall Street no se ha recuperado de la aparición de **Fanhunter**, y ya estamos aquí otra vez dando la brasa. Muchos decían que no podríamos hacerlo. Otros (la mayoría), decían que no debíamos hacerlo. Seguramente todos tenían razón, pero el caso es que hemos vuelto. ¿No queráis caldo?, ¡¡¡¡pues tomad tres tazas!!!

Y no vayais a creer que la aparición de este **X-Pansion Kit** nos hace puñetera gracia. Significa que no hemos conseguido sangrar los bolsillos lo suficiente para retirarnos a Maracaibo y que, de momento, vamos a tener que seguir currando cual viles jornaleros.

En las páginas siguientes encontraréis nuevos arquetipos de narizón, nuevas reglas para matar y mutilar mejor, un aparente y chulo (a la par que estúpido) sistema de magia, una aventura de 17 páginas (que nos ha costado dios y ayuda escribir... porque nadie tenía puñeteras ganas), unas pantallas de diseño en vivos colores para el animador y una plantillita de narizones recortables como los que salen en los huevos Kinder.

La mayoría de reglas que figuran en este suplemento son innecesarias y particularmente nos repatean bastante, pero van dirigidas a un amplio sector del público rolero, que las pedía con insistencia: aquellos tarugos que no se dan por satisfechos si un juego de rol tiene menos de doscientas tablas.

Por último, gracias por los cientos de miles de cartas recibidas. Pese a que no entendemos el significado de algunos comentarios, como el que califica a **Fanhunter** de "lectura subnormalizante y hedionda, llena de tópicos asnales, que ponen en duda la existencia de vida inteligente en nuestro planeta", hemos decidido que frases como ésta, si bien pueden interpretarse de muchas formas, no deben ser usadas en la publicidad del juego. Hala, hasta más ver. El último que cierre la llave del gas.

El Tete

"And the moral of this story is, that a band with no talent can easily amuse idiots with an stupid puppet show"

Green Jelly "Three Little Pigs".



¿Y AQUELLAS VENTANITAS TAN SIMPÁTICAS?

Como veréis, hemos eliminado sin cortarnos un pelo el hallazgo sin par de las ventanas laterales que acompañaban al texto. ¿Por qué? Pues porque mayormente contenían reglas opcionales y ejemplos, y en este X-pansion Kit TODO son reglas opcionales y ejemplos.

Así que entre colocar todo el texto en las ventanas dejando el resto de la página en blanco, o eliminarlas, nos hemos decantado, en un momentáneo lapsus de lucidez, por la segunda opción.

NUEVOS ARQUETIPOS

MOSTRUO

No, no lo hemos escrito mal. Es así, "Mostruo", sin ene. Extraterrestres, bichos de feria, fauna mitológica y demás gente rara. Suelen estar perseguidos por alguna agencia gubernamental que quiere trincarlos para abrirlos en canal y ver de qué color es su tubo digestivo.

Su aspecto puede ser muy variopinto, desde los que no se distinguen de los seres humanos normales y corrientes, hasta los que tienen la apariencia de un teleñeco que se ha caído en un triturador de basuras. Ejemplos: Alf, la Cosa del pantano o la Gusa.

ATRIBUTOS, HABILIDADES Y PODERES

Cada monstruo es una historia diferente, así que en vez de los 20 puntos que se le dan a cualquier narizón normal para los atributos, o de las habilidades fijadas otorgadas por su arquetipo, el monstruo recibe un total de 30 puntos, que puede repartir como quiera entre atributos, habilidades y/o poderes, sin restricción alguna. Puede subirse atributos por encima de 5, dejar otros a cero, pulirselo todo en poderes, lo que le dé más rabia. Sin embargo, los monstruos no reciben valores iniciales en las habilidades innatas; se lo han de costear todo.

Si el monstruo tiene un valor de cero en algún atributo físico, sus pupas, capacidad de carga y otros etcéteras derivados, éstos se calcularán como si el narizón tuviera nivel 1 en el atributo en cuestión, y el valor resultante se dividirá a la mitad (en otras palabras, se calcula como si tuviera un nivel de 0.5).

¿Ha quedado claro? No, no contes-téis todavía; hacedlo después del si-guiente ejemplo:

Ejemplo de creación de un monstruo.

Vamos a crear a Froilán, el extraterrestre falto de cariño. Froilán vino a la Tierra a pescar salmonetes, pero su nave sufrió una avería y se ha quedado abandonado y sin cambio para telefonar a su casa y avisar de que no irá a cenar durante los próximos trescientos años.

Bien, tenemos 30 puntos para crear a Froilán en su totalidad (atributos, habilidades, poderes y demás guasas). Tras estrujarnos el melón un ratillo, hemos decidido dejarlo con esta pinta:

-Atributos: Combate 1, Disparo 1, Músculos 0, Reflejos 2, Neuronas 7, Agallas 2, Carisma 0, Empatía 2. Total: 15.

-Habilidades: Defensa 3, Conducir (astronaves) 3, Investigar 4, Observar 2, Callejear 2 (por Plutón). Total: 12.

-Poderes: Multiformidad 4. Total: 4.

-Coñas: Ninguna. Total: 0.

-Taras: Estigma (es feo y viscoso) -1, Fobia a los seres feos y viscosos (no se puede mirar a un espejo porque se deprime) -2. Total: -3.

Total total: 30

Pupas: 5 (0,5 x10 = 5), y chinpum.

MENTALISTA

Dícese de todo practicante de la taumaturgia (magia, incultos). Desde el prestidigitador mangante que hace aparecer conejos y desaparecer billetes de curso legal, hasta el niño japonés que si se concentra puede convertir a sus enemigos en ensaimadas. Ejemplos: Akira, Juan Tamariz, el doctor X-Traño.

ATRIBUTOS

El mentalista recibe 20 puntos para repartir entre sus atributos, como cualquier narizón corriente y moliente, pero sólo puede gastar un máximo de diez en atributos físicos (disparo, combate, músculos y reflejos), debiendo invertir el resto en atributos mentales (neuronas, agallas, carisma y empatía).

Seguidamente, el narizón debe decidir cuál será su atributo de mentalista. Debe ser, eso sí, un atributo mental, no físico. El atributo elegido define el tipo de magia que domina el narizón en cuestión (esto no tiene ningún efecto sobre el juego, pero le da colorcillo).

Así, las Neuronas las usan normalmente los magos, que se basan en el estudio y la memorización de sortilegios.

Las Agallas son más aptas para narizones psiónicos, que demandan una gran sangre fría y concentración.

La Empatía es usualmente elegida por chamanes, ya que su magia se basa en comunicarse con las entidades a las que adoran y en asimilar energía proveniente de tótems y fetiches.

El carisma, por último, define la magia de los prestidigitadores y también la de los imbéciles que no saben cómo fastidiar al animador.

HABILIDADES

El mentalista recibe 20 puntos (si, veinte, con v) de los cuales sólo un máximo de 6 puede dedicarlos a comprar habilidades. El resto se los tiene que cepillar adquiriendo trucos, que no son otra cosa que los poderes que aparecen en el manual básico (aunque como veremos funcionan de forma diferente).

PASES MÁGICOS

A diferencia de los poderes, que son innatos y funcionan de forma automática, para usar un truco es necesario realizar un "pase mágico".

Ejemplo de creación de un mentalista.

Vamos a crear a Celedonio Wilson, mentalista, 38 años, divorciado y natural de Wyoming.

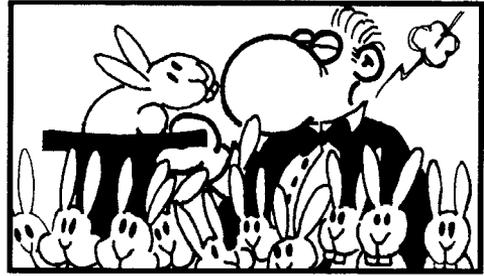
1- Primero, hay que repartir los 20 puntos de los atributos. Tras mucho rumiarlo, lo dejamos así:

- Atributos Físicos: Combate 2, Disparo 1, Músculos 2, Reflejos 2. Total: 7.
- Atributos Mentales: Neuronas 5, Agallas 2, Carisma 2, Empatía 4. Total: 13.

Como queremos que Celedonio sea un mago clásico, de los de varita, cucurucho y túnica de estrellitas, su atributo de mentalista serán las Neuronas.

2- Y ahora las habilidades. Vamos a hacer que Celedonio sea un mago superchano, y nos vamos a pulir los 20 puntos en trucos (poderes), pasando de adquirir habilidades. Tras algunos cálculos, los 20 puntos quedan repartidos de la siguiente manera:

- Poder Rayo 4, Teleportación 6, Curación 4, Control Mental 6. Total Coste: 20.



Un pase mágico es un chequeo de mentalista de dificultad igual a LOS PUNTOS QUE CUESTA EL TRUCO (PODER) QUE SE QUIERE USAR. Si se supera, el truco funciona según lo previsto. Si no, pues nada, lo importante es participar.

La próxima vez que se quiera usar otro truco, se debe sumar su coste al número de dificultad del anterior pase mágico, y el total resultante será la nueva dificultad. Y así, ad nauseam.

En otras palabras, la dificultad de un pase mágico es igual al coste del truco que uno quiere usar, más la dificultad acumulada de todos los trucos que ha INTENTADO hasta entonces (conviene ir anotando esto en un papel para evitar follones). Tras cada 8 horas de sueño o 24 de reposo mental (sin hacer chequeos del atributo de mentalista), esta dificultad acumulada se elimina, y se vuelve a empezar desde cero.

NIVEL DE LOS TRUCOS

El nivel inicial de un truco siempre es 1. No obstante, el mentalista puede incrementarlo aumentando en 1 el coste del pase mágico, por cada punto en que se aumente el nivel del truco. De todos modos, no os creáis que esto es jauja. El nivel del truco nunca puede ser superior al valor del atributo de Mentalista.

DURACIÓN DE LOS TRUCOS

Un truco permanece activo (es decir, puede usarse sin tener que volver a realizar un pase mágico) por un periodo de diez minutos a no ser que la descripción del mismo indique otra cosa.

El mentalista puede alargar esta duración aumentando en 1 el coste del pase mágico por cada periodo de 10 minutos extra que quiera que le dure.

Una vez se ha realizado el pase mágico, la duración o el nivel del truco no puede modificarse más allá de lo establecido.

El mentalista debe ceñirse en todo momento a la descripción del poder (y truco) que está usando. Así, por ejemplo, si éste ya tiene asignada una duración, ésta no podrá ser aumentada.

El mentalista puede, si lo desea, activar un truco mientras tiene otro en curso, o desactivar un truco a voluntad antes de que se cumpla el tiempo máximo.

Ejemplillo al uso.

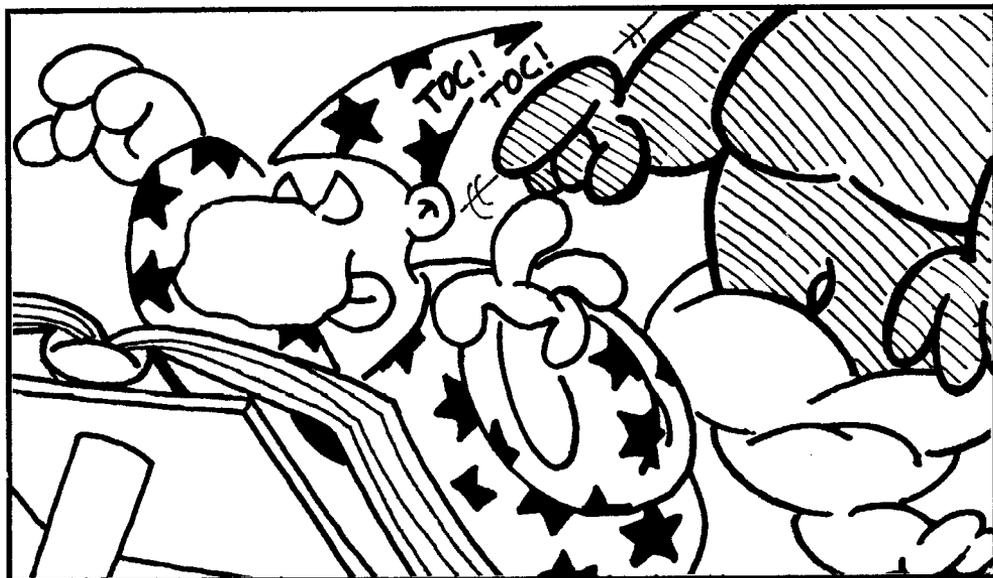
Celedonio se enfrenta a un merengue gigante mutante, cuando . (disculpen esta chorrada; sin duda nuestro redactor de ejemplos ha estado trabajando demasiado últimamente. Probemos de nuevo).

Celedonio se enfrenta al Hombre Obtuso (esto ya está mejor), el supervillano sin forma definida

En el asalto anterior, Celedonio ha intentado detenerlo con su control mental, pero no parece que le haya afectado demasiado. Así que ahora va a probar con uno de sus rayos.

La dificultad del pase mágico es de: 6 (por el pase mágico del control mental del asalto anterior) + 4 (por el rayo que va a usar ahora) + 1 (porque quiere usar el rayo a nivel 2) = 11. Celedonio lanza los dados y obtiene un 12.

Celedonio ha tenido éxito, y ahora puede lanzar rayos durante 10 minutos (aunque si no consigue impactar a su enemigo, de poco le habrá servido tanta complicación).



CÓMO APRENDER MÁS TRUCOS

Los trucos tienen una gran ventaja sobre los poderes, y es que mientras que éstos solo pueden pillarse al crear el narizón y luego no está permitido adquirir más, un mentalista puede aprender nuevos trucos cuando le dé la gana, siempre que disponga de los medios y la experiencia necesarios. Esto se realiza según el siguiente procedimiento:

1. Primero, el narizón debe obtener de alguna fuente el truco que piensa aprender. Dicha fuente puede ser tanto un libro de magia como otro mentalista que le enseñe, un pergamino, etc.

2. Una vez localizada la fuente, el narizón debe empollarse el truco durante tantas semanas como el coste del mismo (a un ritmo medio de ocho horas diarias).

3. Por último, el narizón debe pagar un *total de puntos de experiencia igual al coste del poder multiplicado x10*, y superar un chequeo chungo de su atributo de mentalista, restando 1 a la dificultad por cada semana de estudio, por encima de las necesarias, que le dedique al asunto. Si supera el chequeo, el truco es suyo y puede anotarlo en su hoja de narizón. Si por el contrario falla, pierde los puntos invertidos y además no consigue memorizarlo.

CÓMO AUMENTAR TU ATRIBUTO DE MENTALISTA

Esto puede realizarse como se indica en el capítulo de Experiencia. No se puede aumentar más de un nivel de golpe ni más de una vez entre aventuras.

MAGIA POTAGIA

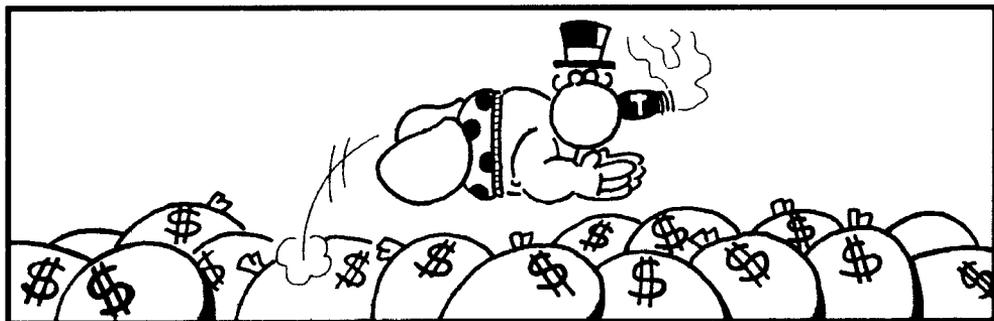
La magia es la canalización de una nueva energía, conocida como pichurrina, de origen alienígena. Esta es su historia:

Un día de mayo de 1978, Charles Bronson descansaba en su granja de Wisconsin cuando, de pronto, un extraño meteorito cayó en su campo de maíz, asando al instante todas sus mazorcas y aplastando a Braulia, su vaca. Avisada la comunidad científica, el meteorito, de color lechoso y con la forma y tamaño de un sombrero hongo, fue llevado a un centro de investigación de la NASA.

La roca estaba compuesta de un mineral hasta entonces desconocido, que fue bautizado con el nombre de Pichurrina, en honor a Jean Pichurinne, un científico canadiense que recopiló la mayoría de la información que hoy poseemos sobre ella.

La pichurrina lleva siglos bombardeando abundantemente la Tierra. Desde meteoritos como el de la granja de Bronson *hasta explosiones causadas por sobrecargas de actividad mágica*, como pasó en la Sagrada Familia (**Fanhunter**, pág. 57), o incluso en forma de lluvia, esparciendo sus efectos sobre una gran área, como ocurrió en la Mancha (para más información, ver la aventura adjunta "En un lugar de la Mancha", o nuestro suplemento de próxima aparición, **Fanhunter Leotardos**).

La pichurrina otorga propiedades mágicas a todo lo que toca, y es, por así decirlo, el "combustible" que los magos necesitan para sus conjuros, ya sea machacándola y esparciéndola, comiéndosela, diluyéndola en agua, arrojándola al fuego, depende del conjuro. Por suerte, se ha convertido en un mineral muy común y fácilmente maleable, que se comercializa a bajo precio en droguerías de todo el mundo.



NUEVAS REGLAS

NUEVAS COÑAS

Suerte (6 pts): El narizón tiene una churra que paqué. Siempre se agacha a tiempo de esquivar el cuchillo que iba directo a su yugular, se encuentra el décimo de lotería premiado, etc. Además, una vez por aventura puede superar automáticamente un chequeo o competición de su elección. El uso de esta coña debe decidirse antes de lanzar los dados, y sólo sirve para tiradas que vaya a realizar el narizón en persona.

Funciona siempre, aunque la habilidad del narizón sea sólo de 1D y la dificultad sea estúpida. Un narizón con esta coña no puede adquirir la tara de cenizo.

Pastoso (12 pts): El narizón tiene algún chanchullo (una herencia familiar como Bruce Wayne, una empresa puntera como Tony Stark, un agujero fiscal como Mario Conde...), y el dinero le sale por las orejas. Para empezar, recibe 10 veces más pasta inicial que un narizón vulgaris. Además, cuando quiera comprar algo puede elegir entre pagarlo con pasta o echar mano de su fortuna. En tal

caso, debe superar un chequeo de Carisma de dificultad variable según el valor de la compra. Que esta tabla sirva de baremillo:

- Chupao: Una barra de pan, un vermut.
- Fácil: Una cena opípara, unos walkman.
- Normal: Un traje bueno, un ordenador.
- Chungo: Un coche, sobornar a uno de los miembros de Farsa's Wagon.
- Muy Chungo: Un yate, un palacete.
- Estúpido: Una corporación, un destructor estelar.

Si lo consigue, paga la empresa. Si falla, el contable dice que nones, que el grifo está cerrado, y el narizón no puede intentar otra tiradita de éstas hasta la próxima aventura, o incluso más si saca un Ouch o un Argh, a criterio del animador (un animador sadiquillo puede decidir que con unos cuantos Arghs en cadena, la fortuna se va al agua y el narizón pierde esta coña). Obviamente, esta coña no permite al narizón comprar lo que se le antoje. El animador es libre de picarle la cresta si intenta pasarse. Hay cosas que no están en venta, por mucha pasta que uno ofrezca.

NUEVAS TARAS

Secreto Weirdo (-3 pts): Se trata de algo relacionado con el pasado del narizón, que éste debe mantener en secreto a toda costa. Si se hiciera público, el narizón debería huir del país, del continente y posiblemente del planeta, o alguien se lo iba a pasar por la piedra (si la poli se entera de que en realidad soy el famoso supervillano conocido como "El Hombre Culo", estaré acabado).

Si el secreto se hace público, el narizón debe adquirir ipso-facto, taras adicionales, que guarden relación directa con el secreto en cuestión (se recomiendan especialmente los archienemigos y las paranoias) por valor de -6 pts. Los puntos obtenidos con la adquisición de estas taras se pierden, y no pueden ser aprovechados por el napión.

Un secreto weirdo puede aparecer en una aventura a discreción del animador. Aunque el hecho de que aparezca no significa que vaya a ser revelado, el

narizón vivirá en tensión continua ante esta posibilidad. Si un secreto llega a revelarse, el animador debe dar al narizón la oportunidad de mantenerlo oculto si se lo curra (mediante chantaje, montándose una coartada chula, o algo así).

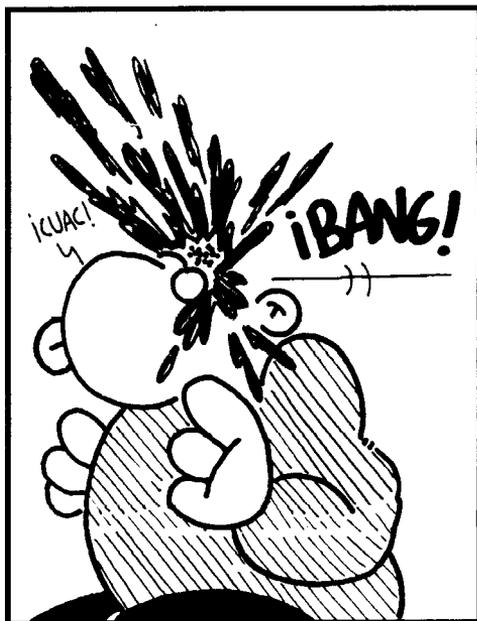
Coleguilla (-1 pto): El típico amigo del chico, cuya misión en esta vida parece ser joderle la existencia lo más posible, siendo herido en un tiroteo, raptado por el villano, contrayendo una enfermedad cuya curación cuesta una pasta, etc.

Sea cual sea el tipo de coleguilla que el jugador elija (un amigo tonto, un subordinado patoso, un familiar plasta...) aparecerá en las aventuras constantemente, (elegir una abuela paralítica de 96 años para quitarse el muerto de encima no servirá de nada) pegándose al narizón como una lapa y liando malentendidos, cristos y bullas a todas horas.

Para más inri, el coleguilla es creado por el animador, basándose, eso sí, en la descripción que le haga el jugador. Cuenta con 16 pts para atributos y 6 para habilidades, poderes y/o coñas. Un coleguilla sólo puede tener una tara.

Si casca, queda incapacitado o cualquier otra cosa que le aparte definitivamente del narizón, éste debe adquirir inmediatamente nuevas taras por valor de -3 pts. Estas taras deben estar relacionadas con el suceso acaecido, y como de costumbre, el narizón no puede aprovechar para nada ninguno de los puntos obtenidos con ellas. Algunos coleguillas famosos son Obélix, Robin (el de Batman, no el de Sherwood), la tía May, Milú, etc.





NIVELES DE ÉXITO Y FRACASO

Esto es algo que parece que os encanta. Pues allá va.

Los chequeos y las competiciones son acciones variables, que pueden tener diferentes grados de éxito o fracaso.

Uno puede triunfar más allá de sus propias previsiones, o hacer el chacal y jibarla hasta límites insospechados.

Así que a partir de ahora, cuando un narizón realice un chequeo o competición no hay que fijarse sólo en si ha superado o no, sino también en cuál ha sido la diferencia de puntos que ha obtenido, ya sea positiva o negativa, que determinará el grado de éxito o de fracaso obtenido. La siguiente tabla pone en claro este asunto:

DIFERENCIA POR LA QUE SE SUPERA LA TIRADA:

0 a 7	Bah
8 a 16	Yipe
17 ó +	Yuju

RESULTADOS

- **Bah:** En acciones normales. El narizón tiene un éxito potable, pero tampoco es como para ponerse a cantar.

En tortas. El atacante impacta, sin más.

- **Yipe:** En acciones normales. El narizón tiene un éxito considerable, obteniendo un efecto positivo adicional que no se esperaba.

En tortas. El narizón impacta y además consigue una ventaja extra, como elegir la localización del impacto, derribar al oponente, etc.

- **Yuju:** En acciones normales. El narizón tiene un éxito rotundo y además obtiene un gran, gran, gran y vistoso efecto positivo adicional, quedando como un señor.

En tortas. El narizón impacta y además consigue una ventaja extra decisiva, como dejar aturdido al contrincante, hacer que se le caiga el arma, etc.

DIFERENCIA POR LA QUE SE FALLA LA TIRADA:

1 a 8	Uf
9 a 17	Ouch
18 ó +	Argh

RESULTADOS

- **Uf:** En acciones normales. El narizón no consigue lo que estaba intentando, pero tampoco hay que montar un drama.

En tortas. El narizón falla su ataque, sin más zarandajas.

- **Ouch:** En acciones normales. El narizón no sólo mete la gamba; además obtiene un efecto negativo adicional que no se esperaba. Bueno, podría ser peor...

En tortas. El narizón falla su ataque y además sufre una penalización adicional, como caerse, encasquillar el arma, etc.

- **Argh:** En acciones normales. El narizón fracasa miserablemente y, para colmo, sufre penalidades extras de todos los colores.

En tortas. El narizón falla su ataque y además sufre un traspiés adicional considerable, como que se le rompa el arma, se impacte a sí mismo, etc.

Qué, ¿Unos ejemplitos? Venga:

La Hiena se dispone a invocar al gran Niarlatopepe, un bicho de otra dimensión lleno de tentáculos y babas, que dicen que concede deseos a cambio de algún favorcillo (por ejemplo, entregarle tu alma). Para que la invocación tenga éxito, la Hiena debe superar un chequeo de empatía de dificultad 15.

Los dados ruedan y la Hiena saca un 25. ¡Yipe! Niarlatopepe accede a sus peticiones y además le regala dos entradas para un espectáculo de variedades.

Otro, ¡por si acaso!

Joe Perkins está en una taberna del suburbio, buscando pistas sobre el escondite de la Hiena. Intenta convencer con malas palabras a una anciana arrugada como una pasa para que le dé información. Es un chequeo de Callejeo de dificultad 18.

Lanza los dados y ¡horror! todo son unos. Esto es un ¡Argh! No sólo no consigue la información, si no que además la anciana era una experta en vudú que, ofendida, convierte a Joe en apio.

YUJUS, ARGHS Y COMPETICIONES

En una competición, dado que el número con el que cada jugador compara su éxito o fracaso es la tirada del contrario, siempre ocurrirá que, si uno de los dos saca un Yipe, el otro indefectiblemente habrá sacado un Ouch. Pues no.

En una competición sólo prevalece uno de los dos resultados, a gusto del animador. Así, si el narizón ganador se ve beneficiado por el Yipe o el Yuju, su contrario no debe sufrir además las consecuencias del Ouch o el Argh, y viceversa. No nos pasemos...

!!!SORPREESAAA!!!

A veces es menos efectivo cargar contra el enemigo gritando como un lunático, que darle por la espalda con un calcetín lleno de monedas de cinco duros cuando no se lo espera. Por eso hemos parido esta regla.

Para que un narizón o grupo de narizones pueda sorprender a otro, deben darse una serie de circunstancias: que las víctimas estén desprevenidas, que los asaltantes irruman tras haberse acercado sigilosamente o tras haber estado esperando emboscados, vaya, lo típico.

La cosa se resuelve con una competición entre el sigilo del emboscador y la observación de su víctima, aplicando cualesquiera modificadores que sean oportunos (si la emboscada está muy bien planeada, si la víctima está distraída tocando el trombón, etc...).

Si los asaltantes ganan la competición obtienen un asalto gratis, durante el cual sus víctimas no pueden llevar a cabo ninguna acción. Si los que ganan son los emboscados, pues alegría, las tortas se desarrollan normalmente.

LOCALIZACIÓN DE IMPACTOS

Esta variante es muy bestia, avisamos. Así que si decidís incorporarla, luego no le lloréis al animador, que vosotros os lo habréis buscado.

Normalmente, en **Fanhunter** se considera que todos los ataques impactan en el tronco del narizón, por lo que no existen tablas de localizaciones ni modificadores al respecto.

Sin embargo, en ocasiones se puede impactar en otra parte del cuerpo, ya sea porque se esté apuntando a un lugar específico o bien porque esté muy claro que sólo se puede afectar a una zona determinada (por ejemplo, si el narizón está tras un muro por el que sólo le asoma la nariz).

Como de costumbre, el animador tiene la última palabra a la hora de juzgar donde impacta el ataque en cuestión (si se pasa mucho, sus jugadores pueden llamar a la Asociación Española de Jugadores de Rol Maltratados y denunciar el caso. El teléfono es el 93-21 78 48 y su contestador funciona las veinticuatro horas del día. De nada).

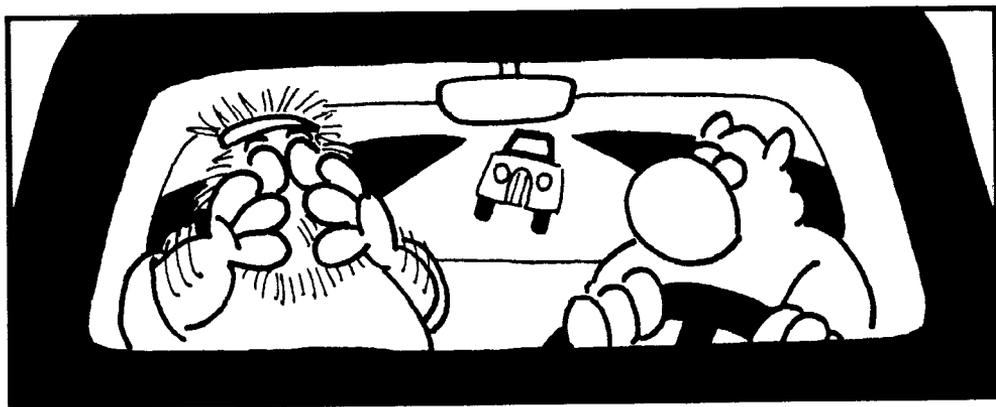


Así que partir de ahora, un impacto en el tarro causará 1D más de pupas de los indicados por el ataque en cuestión.

Por el contrario, un impacto en una extremidad causará 1D menos de pupas (aunque como mínimo siempre causará 1D).

Si el impacto tiene lugar en el tronco, el rabo, la napia o cualquier otro lugar, se lanzarán los dados de pupas normales.

NOTA: No, no vamos a poner tablas de localización de impactos, ni listas de modificadores negativos por heridas, ni demás mandangas. Por ahí no pasamos. Esto es un juego, no un manual de anatomía... Estamos seguros de que es un tema apasionante, así que preferimos dejar que seáis vosotros mismos quienes lo investiguéis y descubráis las múltiples posibilidades que ofrece.



PERSECUCIONES

¿Quién no ha visto alguna vez una de esas películas policíacas llenas de persecuciones? Mad Max, El diablo sobre ruedas, Sor Citroën... Pues bien, este apartado provee reglas para resolver persecuciones de todo tipo y el combate asociado a ellas.

Otra forma más sencilla de zanjar el asunto consiste en que los participantes realicen una competición de su habilidad de conducir y santas pascuas, pero el método que viene a continuación

tiene más guasa. Aunque sólo contempla persecuciones entre dos participantes, puede ser fácilmente adaptado para montar grandes tanganas a lo Mad Max. Tú no te cortes...

Cada vehículo tiene un atributo de velocidad básica que indica cuántos dados tira para moverse. Al principio de la persecución, el animador debe decidir en cuál de las siguientes categorías está encuadrado cada vehículo participante:

LENTO	(de 1 a 2D) Camiones, diligencias, tartanas, etc.
NORMAL	(de 3 a 4D) Coches, amotos, autopropulsores, etc.
VELOS	(de 5 a 6D) Deslizadores, guaguas, helicopteros, etc.
CHUPERCHONICO	(7D o más) Avionetas, jets, aeronaves, etc.

NOTA: Si el vehículo tiene motor a reacción (no sé, un avión de combate, una nave espacial o algo así), además de lanzar los dados de velocidad que le correspondan, multiplicará x2 el resultado obtenido en la tirada.

Una vez decidido esto, se situará a los vehículos participantes sobre el pizillo tablerito que nos hemos marcado para la ocasión (mira en la página 17. De nada.), a tantas casillas de distancia como el animador estime oportuno (la distancia entre casillas se explica ahora mismo), y palante.

La acción en una persecución se desarrolla en asaltos como las tortas. En cada asalto de persecución pasan las siguientes cosas, por orden:

- Moverse
- Maniobrar
- Dispararse

- Moverse

Primero, cada vehículo tiene derecho a acelerar, sumando 1 a su velocidad básica y restándolo de su habilidad de conducir, o decelerar, haciendo todo lo contrario. Todos estos modificadores son acumulativos, of course.

Una vez hecho esto, los vehículos participantes realizan una competición de velocidades. El vehículo que gane avanzará 1 casilla si consigue un Bah, 2 si ha obtenido un Yipe y 3 si se trata de un Yuju.

Tras el movimiento se cuenta la distancia entre los participantes, como si cada casilla fuera un nivel de dificultad.

Así, si no hay ninguna casilla de distancia entre ellos están a distancia chupada. Si hay una, están a distancia fácil. Si son dos, están a distancia normal. Si son tres, están a distancia chungu. Si en algún momento se sitúan a una distancia superior a estúpida, el perseguido habrá conseguido escapar y la persecución finalizará.

- Maniobrar

Cada asalto, los vehículos participantes pueden intentar maniobrar para escapar del contrario o darle caza. Cada vehículo puede realizar una maniobra por asalto, según este procedimiento:

1- El narizón anuncia si piensa intentar una maniobra (no tiene porqué hacerlo. Con el código civil en la mano, ningún animador puede obligarle a uno a hacer maniobras no deseadas) y, si es así, cuál va a ser.

2- El animador decide si es posible y, en tal caso fija una dificultad para la maniobra en cuestión imponiendo, si lo cree conveniente, modificadores adicionales (si hay muchos obstáculos, el vehículo

es muy viejo, el conductor está herido, etc). Hete aquí las dificultades de algunas maniobras típicas, a modo de baremo:

FÁCIL

Colisionar con un blanco estático, pegar un frenazo, aterrizar (sólo para vehículos voladores).

NORMAL

Golpear a otro vehículo, esquivar disparos, obstáculos y similares, ganar o perder altura verticalmente (sólo para vehículos voladores).

CHUNGO

Girar en redondo, cruzarse en seco frente a otro vehículo, hacer un loop (sólo para vehículos voladores).

3- El narizón realiza un chequeo de su habilidad de conducir (recordando aplicar los modificadores por acelerar o decelerar), intentando superar la dificultad que le ha impuesto el animador. Los posibles resultados se leen así:

Bah: La maniobra tiene éxito, pero el oponente puede contrarrestarla si supera un chequeo de conducir de una dificultad igual a la tirada de maniobra obtenida.

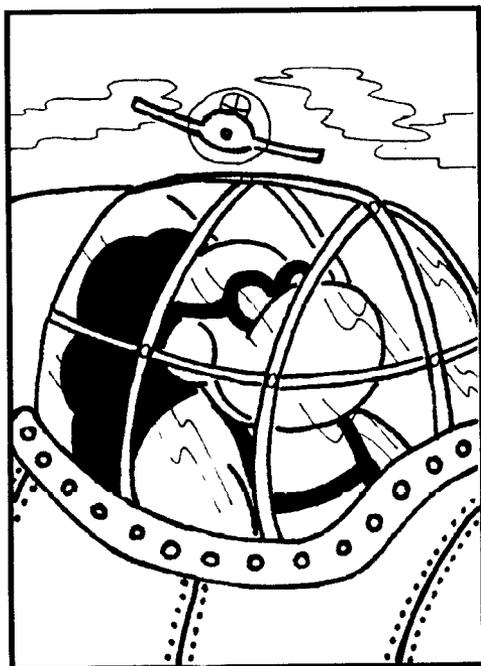
Yipe: La maniobra tiene éxito, y el otro vehículo no puede hacer nada para evitar sus efectos.

Yuju: La maniobra es realizada de forma impecable, teniendo además los mejores efectos posibles para el narizón que la ha realizado, y los peores para su enemigo.

Uf: La maniobra falla, sin más plus ni bonuses.

Ouch: Además de fallar la maniobra, el conductor pierde por un momento el control del vehículo, aunque consigue frenar a tiempo. Su velocidad para el asalto siguiente se reducirá a la mitad.

Argh: No sólo falla la maniobra, sino que se estampa. Los detalles del siniestro son cuestión del animador. Si el vehículo sobrevive al leñazo, su velocidad para el asalto siguiente se reduce a la mitad y hale, que siga la juerga.

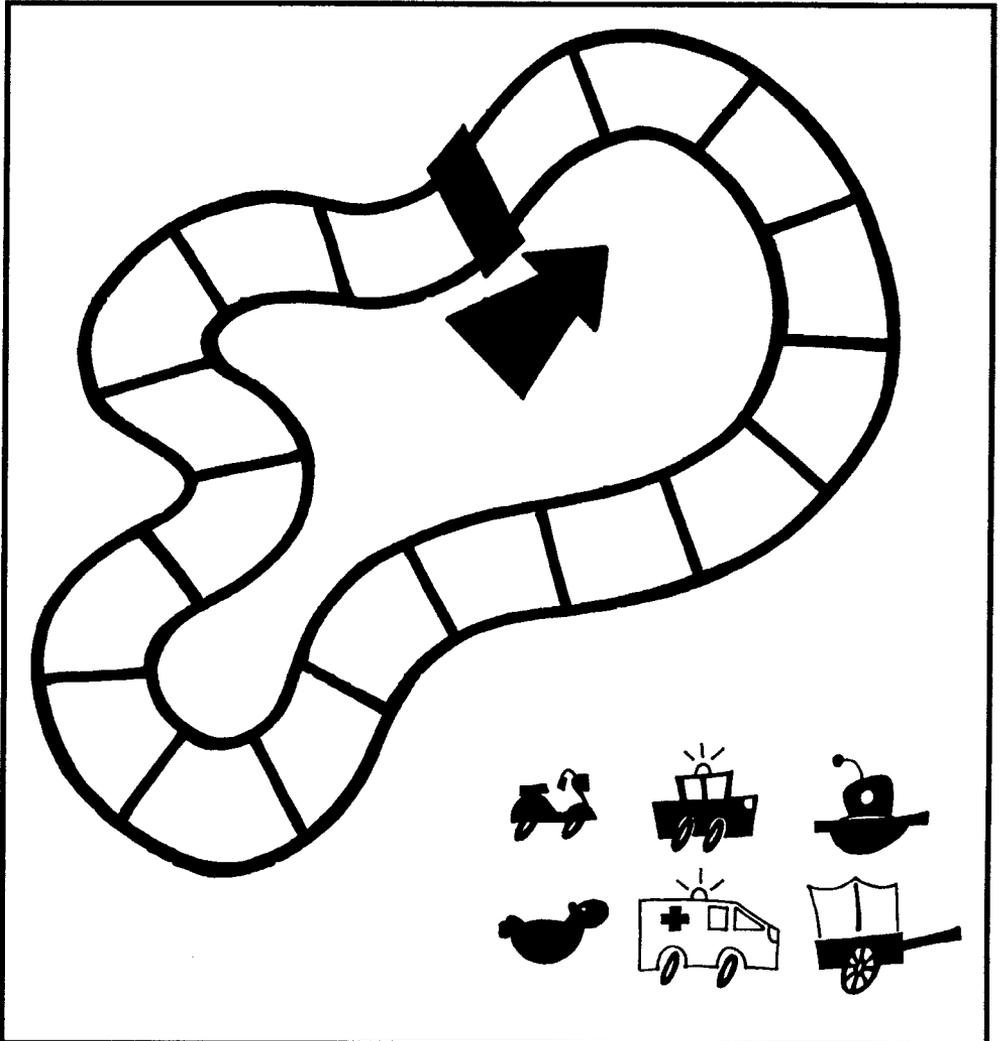


- Dispararse

Ahora, los participantes pueden intercambiar disparos. La dificultad para impactar es igual a la distancia entre ellos, aunque el animador puede imponer modificadores adicionales en base al traqueteo de ambos vehículos. Por cada impacto se lanza 1D. Si el blanco es una moto o similar, de 1 a 3 se impacta a un pasajero. Si es un coche o similar, sólo se impacta a un pasajero

con 1 ó 2. Si se trata de un tanque o algo así, de 1 a 5, se impacta al vehículo y con un 6 se vuelve a tirar.

Y ya está. Como ya es habitual para los seguidores de **Fanhunter**, estas reglas son bastante pírricas y obligarán al animador a improvisar continuamente. Sin embargo, nuestra confianza en su capacidad para resolver este tipo de situaciones es ciega. Suerte y ánimo.



Ejemplo de persecución, a todas luces demasiado largo.

Joe Perkins patrulla las calles con su Ford Fiesta Pachá, when de repente oye una risa que le resulta familiar. Es la Hiena y su banda de pandilleros, "Los Risueños", que huyen de una joyería en su seiscientos, llevándose un botín considerable.

Bueno, pongámonos en el papel del animador. Como no están muy lejos uno del otro pero hay bastante tráfico, vamos a situarlos a dos casillas de distancia (el seiscientos por delante, claro). Los dos vehículos tienen una velocidad básica de 4D. Realizan su competición, y el Ford Fiesta obtiene un Yipe sobre el seiscientos, así que avanza dos casillas, colocándose a su altura.

Ahora vamos con las maniobras. La Hiena dice que no, que pasa. Joe en cambio, ya que está a la misma altura que su enemigo, intentará golpearle con su coche por el costado para obligarle a salirse del carril y chocar con algo.

Veamos. No es una maniobra muy compleja (en las películas lo hacen constantemente), pero tampoco es muy probable que la Hiena se la pegue a menos que el golpe sea muy fuerte. Bueno, pongámosle dificultad normal, a ver que pasa.

Joe lanza sus dados de conducir y obtiene un simplón Bah. La maniobra tiene éxito. El seiscientos se desvía y embiste a una anciana que cruzaba en rojo y a su caniche, que sale proyectado por encima de las torres Caffre.

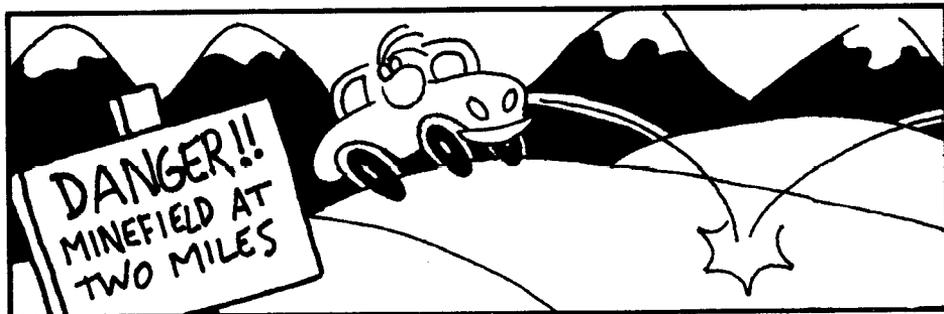
No obstante, la Hiena puede evitar males mayores si supera otro chequeo de dificultad igual al resultado obtenido por Joe en su chequeo de maniobra, lo cual consigue sin problemas.

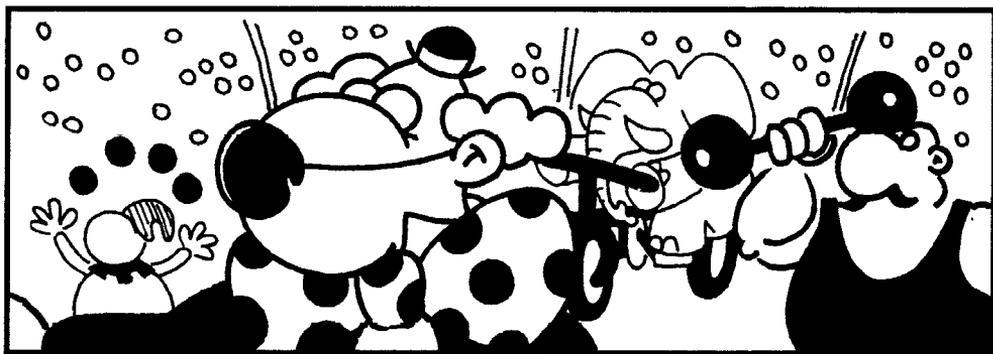
Si Joe hubiera logrado un Yipe o un Yuju, la Hiena se habría estampado sin remisión (en el caso del Yuju además, con mala leche. Contra un muro de granito, un almacén de explosivos, un autocar lleno de monjas, etc...).

Y por último viene la fase de disparos. Joe está demasiado ocupado conduciendo como para buscar su pistola en la guantera, así que no disparará. Sin embargo, un escalofrío le recorre el cuerpo cuando ve asomar por la ventanilla trasera del seiscientos a uno de los secuaces de la Hiena con un bazooka apuntando a su napia.

Los dos vehículos ocupan la misma casilla, por lo que están a distancia chupada y la dificultad del disparo es 4. La habilidad de disparo del secuaz es de 3, aunque le haremos lanzar 1D menos por los meneos que se han pegado los dos vehículos. El interfecto lanza los dados y obtiene... ¡Un 3! El cohete entra por la ventanilla del Ford Fiesta pero Joe, rápido como el rayo, baja la otra ventanilla y el cohete vuelve a salir por ahí, impactando a la anciana de antes.

Con esto finaliza el asalto y se inicia uno nuevo. Y así hasta que Joe atrape a la Hiena y a su alegre banda, o éstos consigan huir, o uno de los dos (o ambos) se esnafre contra un escaparate. Hala, que pase el siguiente..





EL CIRCO RINGLINGLIN

Montar una campaña de **Fanhunter** puede resultar complicado si los Njs no tienen un lugar donde esconderse, descansar, hacer contactos, vamos, lo que se llama una base. Una base también puede resultar útil para el animador, facilitándole enlazar las aventuras, hacer aparecer a los nuevos Njs sin tener que meterlos con calzador, etc. Así que en **Fanhunter**, siempre en sintonía con los problemas de la calle, hemos decidido brindarte este ejemplo, que puedes usar para ambientar tu campaña.

Evidentemente, se trata de un ejemplo somero, que necesitarás desarrollar un poco por tu cuenta, pero ahí está. Y aunque no lo uses, igual puedes aprovechar algún gag para otra aventura.

HABÍA UNA VEZ UN CIRCO...

El circo es uno de los pocos espectáculos permitidos por Alejo I. El papa no considera que infrinja ninguna ley básica, a saber: no incita a la insumisión, no es cultura y no resulta divertido. ¿A quién le pueden quedar ánimos de de-

rrocar al gobierno tras ver un espectáculo compuesto por gente vestida como Fantomas, animales famélicos y números que hacen sospechar que el homo sapiens ha caído rodando por la escala evolutiva hasta volver al paleolítico?

Al principio el Ringlinglín era un circo itinerante, y su tournée alrededor del mundo cosechó enorme éxito en sitios tan dispares como Petaluma, el Ferrol o Barnacity, donde se encontraba justo cuando fue tomada por las tropas papales. A los pocos días el propio Alejo asistió a ver el espectáculo. Si le parecía subversivo haría dinamitar el circo. No obstante, al terminar la función, se dirigió al director de pista y pronunció la ya histórica frase: "Me ha encantado. Son ustedes el paradigma del aborregamiento senil en el que quiero sumir a la ciudadanía".

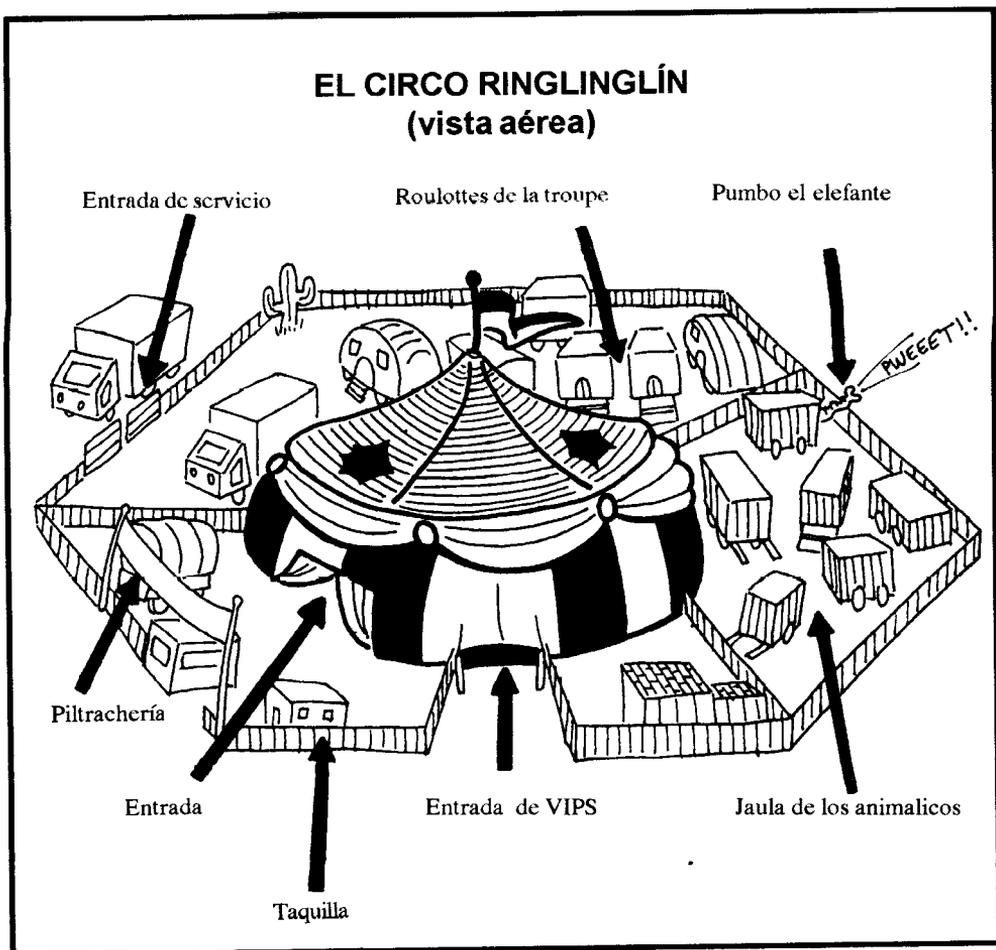
Alejo no sólo permitió al circo seguir existiendo, si no que lo ubicó de forma permanente en Barnacity, en la zona este del ensanche (donde antes estaba

la plaza de toros Monumental). y, desde entonces acude a ver la función asiduamente (aunque fuertemente escoltado, eso sí).

Pero la dirección del circo, lejos de resignarse a su suerte, se negó a vivir bajo el yugo papal, y empezaron sus actividades subversivas. Primero, ocultando a criminales buscados por los Fanhunters. Más tarde, cometiendo atentados a pequeña escala (como cuando llenaron de nitroglicerina las palomitas del cardenal Vichisuass y al morder

una éste atravesó la carpa, lo que fue recibido con una cerrada ovación del público) y, finalmente, convirtiéndose en una base rebelde camuflada, donde todos los artistas son miembros de la resistencia. Alejo, pese a haber sido advertido de ello en numerosas ocasiones por su servicio de espionaje, se resiste a creer que esos payasos tan graciosos, o los trapecistas, o Pumbo, el elefantito que tanto le gusta, sean los mismos que matan y mutilan a sus tropas y le envían paquetes bomba.

EL CIRCO RINGLINGLÍN (vista aérea)



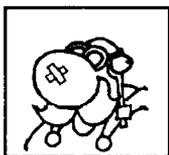
PERSONAJILLOS DEL CIRCO RINGLINGLÍN

Enrico Fartuccio III



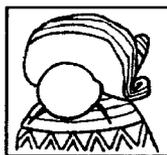
Director, jefe de pista y domador. Un tipo gordopilo, gritón y con mostacho, como corresponde a todo buen jefe de pista. Además es experto domador de todo tipo de animales: leones, elefantes, anchoas, vendedores de seguros... Ha llegado a convertirse en uno de los cabecillas de la resistencia de Barnacity y le une una especial amistad con la Morsa, a la que ha propuesto en más de una ocasión unirse a su espectáculo. Se pasa el día contando batallitas sobre los viejos buenos tiempos del circo, cuando él, Barnum y Ronald Reagan eran los más grandes.

Johannes Mathews Valdiviesa



Inventor y bala humana. Es como M (el de las películas de James Bond) pero en cutre. Suyo es el diseño del cañón Krupp, una pieza de artillería similar a las que emplea la NASA para poner satélites en órbita, que utiliza en su número de "La bala humana". Cuando sale disparado en él suele tardar semanas en volver, y son ya comunes las leyendas de las tribus del Yucatán sobre un viejo con mallas rosa que aparece vagando por la jungla de tanto en tanto. Es un hombre de trato afable, aunque tanto ajeteo a su edad le ha dejado algo sonado, y tan pronto puede mantener profundas discusiones de física cuántica, como te lo encuentras bailando en ropa interior sobre su caravana.

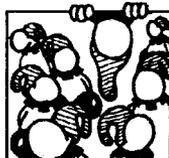
Don Braulio y los pesos



Cuando es anunciado, los espectadores esperan ver al típico forzado, pero cuál no es su sorpresa cuando ven aparecer a un mariachi que lanza, con certera puntería, monedas de diez pesos al interior de una hucha en forma de cerdito situada a cincuenta metros. Luego ingiere un perolo de enchilada, se traga una cerilla y detona espectacularmente, saliendo incólume de entre los escombros. Don Braulio vive en un cactus, donde permanece rascando en silencio su guitarra hasta que le toca actuar.

Es muy querido, sobre todo entre los más pequeños, y muchos miembros de la troupe acuden a contarle sus problemas por considerarle un hombre que sabe escuchar.

Los enanos pequeños



Viven en una roulotte apartada. Son unas dos docenas, aunque nadie lo sabe seguro, ya que siempre que salen a escena parece que haya caras nuevas. En el momento más álgido de su número de equilibristas, forman un castillo humano sobre un triciclo que da vueltas por una puerta giratoria, mientras crean formas divertidas e interpretan hits musicales del ejército ruso. Fuera del escenario son muy sociables, grandes bebedores de cerveza y bravos guerreros, por lo que suelen ser designados para las misiones de infiltración y castigo.



EN UN LUGAR DE LA MANCHA

INTRO

Por fin llega la hora de los mamporros. "En un lugar de la Mancha" es una aventura para un grupo de cuatro a siete narizones. Su acción transcurre en Barnacity, aunque el animador puede trasplantarla a su ciudad natal o a otra que conozca mejor haciendo sólo unos mínimos cambios. Y no sólo eso; puede cambiar o eliminar cualquier parte que no le cuadre. Por poder hasta puede pillar unas tijeras y usarla para aprender papiroflexia, o enrollarla y hacer cucuruchos para envolver boniatos. Esa es la mayor virtud de las aventuras de Fanhunter: su versatilidad.

NOTA: El arranque de esta aventura asume que estás usando la ayuda de juego del circo Ringlinglín. Si no es así, modifícalo convenientemente.

Lee lo siguiente o algo similar a los Njs: Estamos en el 2008, el año 12 de la era de Dick. Toda Barnacity está ocupada por los Fanhunters... ¿Toda? ¡No! Ocultos por la ciudad hay pequeños focos de la resistencia como el Circo Ringlinglín, que resiste todavía y siempre al execrable tirano desconsiderado y ordinario. Y

la vida no es fácil para las guarniciones de Fanhunters que lo rodean, en los campamentos de Patatum, Kabum, Kerrum y Chinpum.

Y aquí estáis vosotros, tumbados a la bartola, vestidos con el traje chillón y los zapatones y aún sin desmaquillar tras la función de hoy. La moral está baja, creíais que esto de ser rebelde tenía más guasa: tiroteos, persecuciones, salvar al mundo dos veces antes de cada comida... Pero por el momento, lo más emocionante que os han encargado ha sido recoger las plastas del elefante y hacer de payasos en la función.

De pronto, Braulio el tragasables entra en el camerino a toda prisa farfullando: "EDGF GIEDBDOS". Al ver vuestras caras de asombro, se saca el sable de la boca y lo repite: "EL JEFE QUIERE VEROS". Vais a su roulotte sin mucho entusiasmo ¿Que querrá ahora? ¿Que deis de comer a los chimpancés?

LA MISIÓN

Cuando los Njs lleguen, hazles una descripción de Enrico Fartuccio tal como aparece en la pagina 21. Junto a él se

encuentra Antolito Grefusin, amiguete de los Njs, con cara de circunstancias. Una vez saludados y sentados todos, empezará a hablar.

Antolito dice haber recibido una carta del notario Sinforoso Picaldo en la cual le comunica que su tío, el famoso arqueólogo Livingstone Supongo, ha muerto recientemente tras volver de Alaska, país en el que estaba realizando excavaciones y donde contrajo una rara enfermedad tropical transmitida, según los esquimales que le ayudaban, por una zarigüeya que le mordió.

En todo caso, mañana se leerá el testamento y hay dos partes implicadas: Antolito, único pariente del insigne científico y, curiosamente, el papa Alejo. Esto extraña mucho a Antolito, pues el calificativo más suave que había oído emplear a su tío para definir al gobierno papal era "pandilla de hijos de perra".

Pero bueno, ante la opulencia del legado (una mansión en las afueras de



Barnacity, cientos de valiosos objetos sacados de las excavaciones, y unos cuantos millones de MegaDicks) ¿por qué preocuparse? Seguro que habrá para todos.

Antolito, fregándose las manos, se disponía a ir a ver al notario cuando se dió cuenta del peligro que ello comportaba: Él es simpatizante de la resistencia. ¿Y si todo es una trampa?. Por eso acude a los Njs, para que lo acompañen y si alguien intenta cepillárselo se lo coman con pepitoria.

ANTOLITO GREFUSIN DE SUPONGO



Combate	1
Disparo	1
Músculos	2
Reflejos	2
Neuronas	3
Carisma	4
Agallas	2
Empatía	3

HABILIDADES: arrojar 1, atletismo 1, callejear 1, comecocos 2, culturilla (arqueología) 2, defensa 1, investigar 3, nadar 1, psicología 1, sigilo 1.

COÑAS Y TARAS: Sentido común, fobia (al trabajo).

Típico nene bonito universitario, que sigue en la facultad para no tener que buscarse un curro. Se dedicaba a vivir del cuento, cobrando becas y gastándose las en comics, mujeres y juegos de Rol hasta que Alejo instituyó que sólo cobrarían beca quienes tuvieran matrícula de honor, momento en que Antolito se unió a la resistencia. No es muy ducho en el combate (en realidad no es muy ducho en nada que no sea vivir sin dar golpe) pero es apreciado por todos.

LA CONSPIRACIÓN

Que Alejo sea uno de los posibles herederos del profesor Supongo no es raro, si tenemos en cuenta que el testamento está totalmente amañado. Al gobierno papal no le vendría mal una inyección de millones (mantener a tanta tropa cuesta un riñón); pero ésa no es la principal razón. Al parecer el arqueólogo tenía ocultos en su casa algunos objetos mágicos que sacó de unas ruinas en la Mancha.

Así pues Alejo ha mandado asesinar al verdadero notario demoliendo un edificio entero justo cuando pasaba por al lado, y lo ha sustituido por un agente de aspecto parecido que ha falsificado el testamento.

LA OTRA CONSPIRACIÓN

En 1999, se originó en la Mancha una lluvia de pichurrina hasta hoy no aclarada, y toda la zona se transportó a una dimensión paralela de ambiente medieval fantástico.

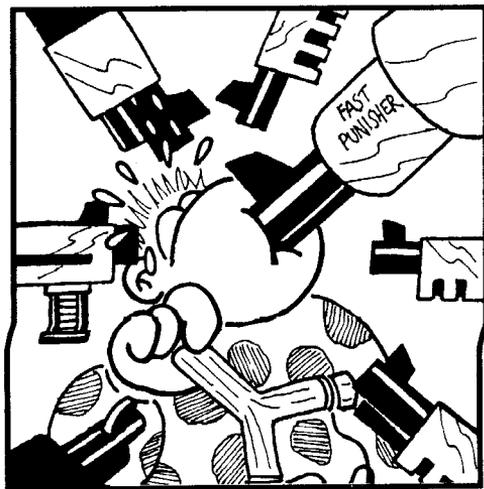
La Mancha es de los pocos rincones de Europa que aún no ha caído bajo la bota papal, debido a que la tecnología no funciona en gran parte del territorio, y las fuerzas de Alejo no son capaces de domeñar a los lugareños valiéndose sólo de espadas y armaduras de lata, en lugar de los rifles de asalto que tan buen resultado les han dado hasta ahora. La Mancha está regida por el Señor del Cacaos, un cafre que domina todos los secretos de la magia negra y tiene a su servicio a una legión de acólitos, los temidos Nigromantes manchegos.

Pues bueno, el caso es que el Señor del Cacaos vive guiñado desde que el Profesor Livingstone se le llevó sin permiso unos objetos, presumiblemente mágicos y de gran poder, que había encontrado excavando. Si dichos objetos llegan a caer en manos de Alejo, quizás permitan a sus tropas invadir al fin la Mancha. Por eso el Señor del Cacaos ha enviado a un nigromante manchego cuya misión es recuperarlos antes de que sea demasiado tarde.

EL DISTRITO CORPORATIVO

Es donde está la notaría. Al parecer hace un par de días ha habido aquí un nuevo atentado de los Malos. Esta vez han dinamitado un edificio entero por la cara y la policía todavía está sacando cascotes. A raíz de esto las medidas de seguridad, que ya de por sí eran una animalada, han aumentado. Patrullas de seguratas vigilan las calles arriba y abajo todo el día, y la entrada al distrito se ha restringido al máximo: El acceso durante el día sólo está permitido si no se llevan armas. De noche está prohibido el paso.

A los Njs les será prácticamente imposible pasar un arma de tapadillo. Los accesos están hasta el culo de detectores de metales, cámaras, sensores y maquinitas que hacen "Ping". No obstante, como nos los conocemos y sabemos que se te van a poner pesaos con el tema, el que quiera probar que supere un chequeo estúpido de sigilo. Si falla le apuntarán con un cañón y le ordenarán que suelte el lastre (ellos se lo guardarán muy bien en una taquilla). Si los Njs se ponen rebotones, comprobarán que el cañón no es de atrezzo.



Liar una somanta de tiros tal vez no sea lo más inteligente, pues alertará a todos los guardias del sector, que no son pocos y tienen ganas de gresca; por suerte la notaría está a la vuelta de la esquina, así que dales una oportunidad de llegar antes de que los frían.

LANOTARÍA

Está en el piso 30 del edificio y ocupa toda la planta. Cuando los Njs lleguen se encontrarán que la oficina está prácticamente tomada por un escuadrón de Fanhunters (así, a ojo, unos 300). Pero que no desesperen, son la escolta del Cardenal Tortellini, enviado papal para tomar posesión de la herencia.

El Cardenal es un tío afable y campechano que enseguida dará conversación a los Njs, cantando las virtudes del profesor y el amor que éste sentía por el gobierno del papa Alejo I "una vez incluso compartió un chicle con el Pontífice" asegurará.

En ese momento entrará el supuesto Sinforoso Picaldo y, tras saludar a los

asistentes (y besar el anillo del cardenal) procederá a leer, ante las miradas expectantes de todos, el apergaminado papelote donde figura el testamento:

"Yo, Livingstone Supongo, en mi lecho de muerte, limpio de mácula y pecado y habiendo recibido los sacramentos de Dick, dejo todas mis posesiones al gobierno de Alejo I, excepto un mechero de cocina, que lego a mi sobrino Antolito esperando que con él pueda completar su educación. Esto es todo. Que la bendición de Dick recaiga sobre vosotros."

Mientras que a Antolito se le queda cara de muñeco de cera, el cardenal Tortellini entonará eufórico el "Gloria in Excelsis Dick". Si los Njs exigen ver los papeles comprobarán que todo está en regla; en efecto, parece que al viejo le entró la ñoña y se lo dejó todo a Alejo.

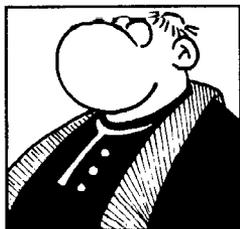
La reunión ha terminado. Mientras Tortellini y el notario se retiran a formalizar el papeleo, los Fanhunter acompañarán a Antolito y sus amigos a la salida. Si los Njs quieren liarla, allá ellos, todo sera muy cutre. Hasta el cardenal Tortellini sacará dos Uzis de debajo de la sotana y se liará a tiros.

Tanto si los narizones salen a ostias de la notaría como si no, Antolito les invitará a comer unas pizzas en su casa y a discutir el tema, que le huele a chamusquina.

Deja que hablen un rato sobre el particular. Cuando cada uno haya dicho la suya, da el golpe de efecto definitivo: En la televisión (o en la radio, o lo que sea) oirán que ha sido hallado el cuerpo sin vida de Sinforoso Picaldo bajo las ruinas del edificio que fue bombado hace tres días por Los Malos.

Ésta es la prueba definitiva de que la lectura del testamento ha sido un trocornocho fuloso. Antolito está dispuesto a ir a las oficinas de noche y encontrar pruebas del complot, y espera que los Njs le ayuden.

EL CARDENAL TORTELLINI



Combate	2
Disparo	3
Músculos	2
Reflejos	2
Neuronas	4
Carisma	4
Agallas	4
Empatía	2

HABILIDADES: Arrojar 1, atletismo 1, callejear 2, comecocos 3, culturilla (Phillip K. Dick) 4, defensa 2, idioma (latín) 4, investigar 2, nadar 2, sigilo 1, precisión (subfusil) 2, psicología 3, talento (oficiar ceremonias religiosas con pompa y circunstancia) 4.

COÑAS Y TARAS: Cruce de cables (cuando descubre a un enemigo de Dick).

Misionero papal en el Congo, consiguió en tiempo récord que las tribus a las que debía evangelizar se levantaran en armas, así que Alejo le hizo volver y le dió el cargo de Cardenal Preboste de Relaciones Públicas. Tipo simpaticón y zalamero, se transforma en una mala bestia cuando se enfrenta a enemigos de Dick. Sus Uzis chapadas en plata son la envidia de toda la parroquia.

LA NOTARIA II: THE SEQUEL

Cuando los narizones se pongan en camino han de tener en cuenta que la entrada al distrito Corporativo está prohibida por la noche; para llegar hasta la notaría, lo único que se puede hacer es

entrar en una alcantarilla cercana e intentar entrar al distrito desde allí (pueden descubrirlo por ellos mismos, o superando chequeos de observar, o bien se lo puede hacer notar Antolito).

Por desgracia, las cloacas de Barnacity son un caos, por lo que para orientarse por ellas deberán superar un chequeo muy chungo de observar. Cada treinta minutos pueden repetirlo, reduciendo la dificultad en un nivel.

Por su parte, el animador también lanzará 1D cada media hora, consultando la siguiente tablilla de encuentros:

1-3. Nada de nada

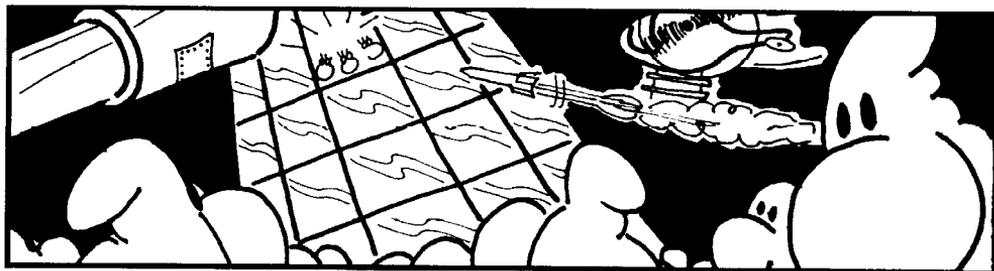
4. Un grupo de poceros. Tienen un mapa, y se conocen la zona como la palma de su mano (llena de roña, por cierto). Si los Njs les piden orientación, la dificultad del próximo chequeo de observar disminuirá en un nivel adicional.

5. Una patrulla de vigilancia. Seis tipos con armas automáticas y ganas de gresca. Sus características son como las de un fanhunter.

6. El Macute Degenerado. Ver la aventura "Narizones en la sombra" del libro de reglas básico.

Una vez llegados a la tapa de la cloaca tienen dos modos de proceder: en silencio (chequeos normales de sigilo) o a la garrula. Que se anden con ojo, porque si son descubiertos, atraerán sobre ellos todo el infierno. Unos veinte guardias abrirán fuego indiscriminadamente, y las patrullas de las calles adyacentes no tardarán en acudir.

Por suerte el edificio de la notaría queda cerca, así que los Njs podrán resguardarse antes de que se líe la tangana.



La puerta de entrada es de cristal y se abre mediante una célula fotoeléctrica. Así que pueden hacer dos cosas: romperla (sonará la alarma y alertará a los seguratas del edificio), o bien manipular el mecanismo (tiradas normales de manitas, aunque sea cual sea el resultado la alarma se disparará al cabo de diez minutos). Dentro, y según el sidral que hayan armado, tendrán tras ellos a unos pocos (1D), unos cuantos (3D), o unos muchos (5D) guardias.

Deben darse prisa en subir y buscar como unos locos documentación que les ayude a averiguar que ha pasado con el notario. Para ello deben superar un chequeo normal de investigar.

Lo que pueden encontrar, según el nivel de éxito conseguido, es lo siguiente:

Bah: Un pliego de folios titulado "Testamento del Profesor L. Supongo". Una carpeta en la que pone "Expediente Livingstone", con el sello de los servicios secretos papales. Una foto autografiada de Antonio Machín a Sinforoso Picaldo.

Yipe: Además, un carnet de musculari profesional a nombre de Sinforoso Picaldo, aunque el de la foto no se parece en nada al tío que leyó el testamento.

Yuju: Además, en la cisterna del retrete y protegido por una bolsa de plástico hay un paquete sellado donde se encuentra el diario íntimo del profesor Livingstone. Sin duda, el malo se lo ha dejado olvidado.

Cuando hayan acabado de buscar y se les ocurra mirar por la ventana, desejarán haberse quedado en la cama.

Parece que los seguratas del sector han pedido refuerzos y ahora todo el edificio se encuentra cercado por las compañías tercera y quinta del batallón Crêperie de Tintín macutes, totalizando unos ochocientos hombres, helicópteros artillados, cañones de asalto, un baritono que amenaza con entonar fragmentos de "Rigoletto" con un megáfono si los Njs no se entregan, etc...

El asalto de las fuerzas papales es inminente ¿cómo huir? Bueno, tenemos una teoría al respecto. Los macutes son, esencialmente, tontos. Por lo tanto, lo mejores intentar engañarlos. Cuanto más gilipuertas y ridículo parezca el plan, más posibilidades tiene de salir bien. No les digas esto a los Njs, pero hazles notar que los macutes no parecen haber recibido órdenes muy concretas sobre lo que deben hacer y están allí parados con cara de pánfilos.

Algunos ejemplos de planes estúpidos (no nos los inventamos, sucedieron realmente durante los playtestings de la aventura) podrían ser:

-Salir tan panchos, entonando una canción de Edith Piaff o Maurice Chevalier, y decirle al comandante macute que los

rebeldes que hay dentro del edificio les han dicho que ahora bajan a entregarse, que se están cambiando.

-Disfrazar a uno de cardenal Tortellini y salir apuntándole con un arma y pidiendo una furgoneta y diez mil MegaDicks en billetes pequeños o se lo cargan.

-Fabricar un globo aerostático con las cortinas de la ducha y huir volando.

EL PASTEL

Una vez salgan del embrollo, y ya más recogiditos, pueden echarles un vistazo a los papelotes que han rapiñado en la notaría. Esto es lo que pone:

El testamento: Básicamente dice que el profesor dejaba toda su fortuna, compuesta por un Ferrari, un yate anclado en Maracaibo, 5 millones de MegaDicks, un criadero de zarigüeyas en Jujuy, y una mansión en las afueras de Bamacity, a su sobrino Antolito. Sólo hay una cláusula chungu, y es que Antolito debe tapar la cripta de la mansión con cemento armado y olvidarse de ella.

El diario del Profesor: Antolito hallará en él los siguientes extractos útiles:



25 de junio, 1998: "He llegado a la Mancha. La atmósfera aquí es bastante rara desde que el Señor del Cacaos manda. Las autoridades no me han puesto pegas a que hurgue en sus ruinas, siempre que les avise de todo lo que encuentre".

3 de agosto, 1998: "Ayer hallamos varios objetos raros que destilan pichurrina a mansalva. Esta noche han empezado a suceder fenómenos inexplicables. Por encima nuestro han desfilado varias siluetas ectoplásmicas cantando a voz en grito los nombres de las tribus de Israel y las alineaciones de la selección birmana de futbito de los diez últimos años."

10 de agosto, 1998: "Hoy se ha presentado en el campamento un nigromante que, no es por faltar, pero ha estado muy maleducado. Se ha cabreado porque no le había comunicado la aparición de los objetos raros y se ha liado a tirar bolas de fuego hasta que le ha dolido el brazo. Por suerte he podido huir llevándome los objetos conmigo".

5 de noviembre, 2000: "Viajo continuamente para evitar que los nigromantes o los agentes papales me encuentren. Acabo de llegar a Andorra. Ayer intercambié disparos con unas ancianitas que resultaron ser Fanhunters disfrazados. Pude abatir a dos, pero la de la silla de ruedas me persiguió durante tres travesías, hasta que la arrolló un autobús. He de irme de aquí".

6 de enero, 2008: "El gobierno de Alaska me ha concedido asilo político. Yo creía que aquí no había zarigüeyas, pero resulta que sí. He trabado amistad con un grupo muy simpático. Cuesta creer que queden criaturas tan nobles, en una época tan nefanda como la que vivimos..."

11 de enero, 2008: "Hoy he salido con las zarigüeyas a tomar un aperitivo, pero al agacharme a pasarles el plato de las aceitunas he notado un pinchazo en la rabadilla. Me siento muy enfermo. Debo volver a Barnacity y destruir los objetos antes de morir... no siento las piernas... me gustaría cantarles algo... Daiiisy, Daiiisy... No tengo fuerzas, adiós... ¡cuac!"

La carpeta del expediente incluye el falso testamento y este informe:

**DIRECCIÓN GENERAL DE
SEGURIDAD PAPAL, SECCIÓN DE
SEDICIOSOS
EXPEDIENTE NUM. 458.998/354-Z
SUJETO: LIVINGSTONE SUPONGO.**

MOTIVO: El sujeto es un arqueólogo subversivo que da continuas muestras de su desapego a la religión de Dick.

Le creemos además en posesión de ciertos objetos idólatras que podrían sernos de mucha ayuda en nuestra cruzada contra los Nigromantes, para poner fin a la problemática manchega. Al parecer, Livingstone estuvo excavando en la Mancha hacia finales de 1999, coincidiendo con la escisión manchega, y la abandonó a las pocas semanas, cargando con unos misteriosos objetos arqueológicos. Desde entonces, los agentes manchegos no han dejado de perseguirle.

MÉTODO DE ACTUACIÓN. Al parecer, el único lugar donde existe constancia escrita del emplazamiento de dichos objetos, es en el testamento de Livingstone, por lo que la manera de hacernos con ellos es asesinando a Livingstone Supongo para hacer que el testamento salga a la luz. Aprovechando su estancia en Alaska destacaremos a varios agentes especiales disfrazados de zarigüeyas. Dispondrán de un inoculador de bacilos, que usarán para envenenarle cuando se hayan ganado su confianza.

El siguiente paso será hacernos con su herencia. El plan es asesinar a Sinforsoso Picaldo, el notario que está en poder del testamento, demoliendo un edificio sobre él, y sustituyéndolo por un doble que modificará el documento en nuestro favor. Sinforsoso quedará sepultado bajo los escombros y si su cadáver aparece será demasiado tarde. Una vez tengamos el testamento y la herencia en nuestras manos será fácil saber dónde están los objetos manchegos y llevarlos a lugar seguro. Ja, Ja, Ja. ¡Mira que somos remalos! Que la bendición de Dick os ilumine.
Fin del expediente.

Si tras leer esto los Njs aun no se enteran de que los agentes de Alejo están en camino para rapiñar los objetos manchegos, no lo dudes, son totalmente burros.

LA BÚSQUEDA

Los Njs deberán darse prisa para llegar a tiempo y evitar que los objetos manchegos caigan en manos de Alejo (o del nigromante). La mansión del profesor Livingstone Supongo está situada cerca de Barnacity, en San Cucufate. En el camino hacia allí no estaría de mas que les montases una pequeña refriega para mantener el nivel de violencia desmedida exigido a toda aventura de **Fanhunter**. Si van en tren, una patrulla de 8 macutes lo harán parar para registrar los vagones, buscándolos. Si van por carretera sácales a un par de Fanhunters patrulleros con ganas de pararlos, y así de paso podrás estrenar las bonitas reglas de persecuciones que incluimos en este suplemento. Tras un rato de tiroteo, acelerones y trompos, los Fanhunters se estrellarán contra un camión de bombonas de butano, o caerán dentro de una piscina... Lo que sea con tal de causar regodeo.

Y tras la pausa que refresca, llegarán a la mansión sin más problemas. Frente a la entrada verán aparcado un camión con el distintivo de los Macutes. No parece que haya nadie cerca. Cuando se aproximen descubrirán los cadáveres de dos Tintín Macutes chamuscados y recubiertos de una sustancia pegajosa. Cualquiera que tenga culturilla en gastronomía, o que se lleve dicha sustancia a la boca y supere un chequeo de dificultad fácil descubrirá que

se trata de queso manchego fundido. Dentro del camión hay unas cuantas cajas de embalar con objetos arqueológicos del profesor Livingstone, así como unos diez kilos de explosivo plástico (para volar la casa).

LA CASA

Livingstone Supongo no se pasaba por ella desde hacía años y está en un estado de semiabandono. Las paredes están desconchadas, del techo han caído muchas tejas y la torre está completamente hundida. En la parte trasera hay un garaje, dentro del cual está el Ferrari, cubierto con sábanas para que no le dé el polvo. También en la parte trasera hay una puerta pequeña, cerrada, que da a la cocina. Detrás de la casa hay un bosque y se oye el susurro de un riachuelo.

Si los Njs entran armando estrépito alertarán a los Macutes que hay en la casa. Están todos en la habitación del fondo (la número 1 en el plano), excepto uno, que está en el lavabo (habitación número 2) haciendo sus deposiciones, tan pancho.



DEMETRIO



Combate	3
Disparo	2
Músculos	2
Reflejos	3
Neuronas	5
Carisma	2
Agallas	4
Empatía	2

HABILIDADES: Arrojar 2, artes marciales (Kung-Fu manchego) 4, atletismo 1, callejear 2, comecocos 1, defensa 2, intimidar 2, investigar 2, psicología 2, sigilo 2.

TRUCOS: Fondue de calcinación manchega (Rayo), Mimetización manchega (Invisibilidad), Planeo manchego (Vuelo), Recuperación del fluido manchego (Curación).

Además, cuando lee su bola de queso manchego puede usar los siguientes poderes (no trucos): Control mental, detección de magia y telepatía.

Demetrio es el nigromante enviado desde la Mancha a por los objetos. Es un mentalista, y su atributo de mentalista son las neuronas. Bueno, pues lo que quiere este hombre es que el grupo le vaya allanando el camino de posibles obstáculos, mientras él permanece en la sombra y reserva sus energías mágicas por si al final hay mogollón. Por eso les ha despejado la entrada a la casa, lanzando a los dos macutes su conjuro "Fondue de calcinación", para que los Njs puedan entrar sin ser vistos y pillar en bragas al resto de Macutes que hay dentro.

Una vez el grupo haya despejado la casa de sicarios de Alejo, Demetrio hará su aparición y aniquilará al grupo, ya para entonces bastante hecho caldo, escapando luego con los objetos manchegos. Si el grupo se encuentra en dificultades antes de poder exterminar a todos los Macutes, Demetrio intervendrá en su ayuda, lanzando alguno de sus hechizos, para luego desaparecer, procurando no ser visto.

Si por el contrario entran sigilosamente, podrán sorprender a los macutes de la habitación 1, que están empaquetando y guardando en baúles todos los objetos de interés artístico propiedad del profesor Livingstone.

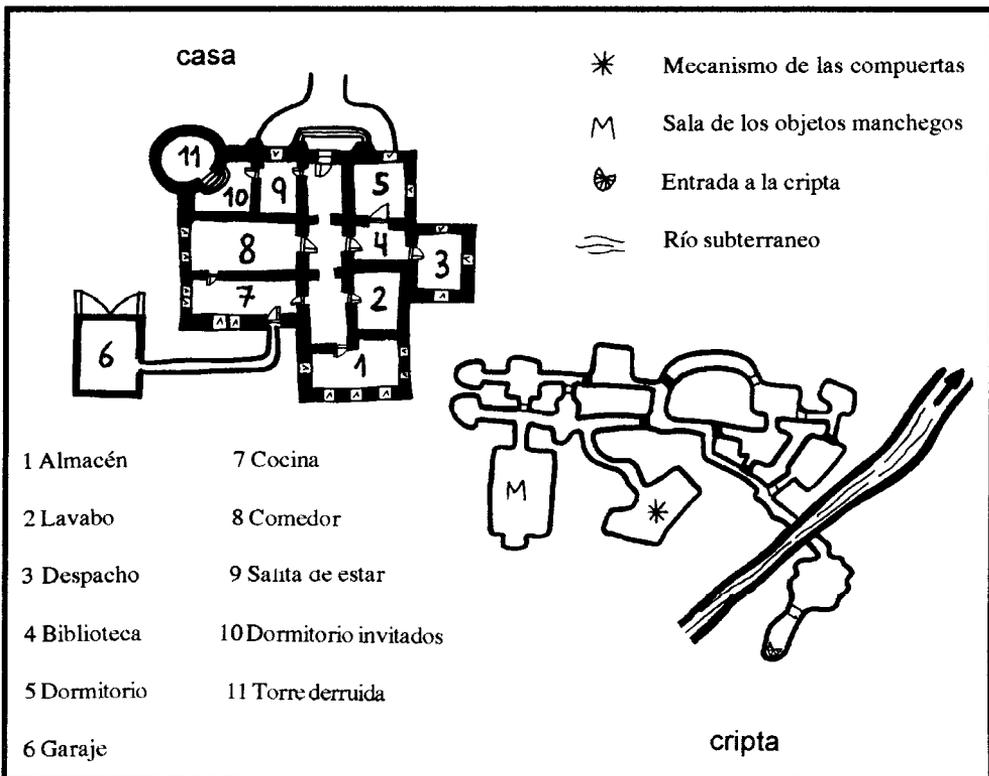
Las demás habitaciones de la casa carecen de interés, excepto la 3, el despacho del profesor. En la chimenea hay una puerta secreta a la cripta que hay bajo la mansión. Para encontrar dicha entrada, es necesario buscar en la habitación y superar un chequeo chungo de observar. Y para abrirla, deben estirar de uno de los atizadores, que en realidad es una palanca. Entonces la pared del tiro de la chimenea se abrirá y aparecerá una escalera de caracol que desciende.

LACRIPTA

Se trata de un complejo de pasadizos y catacumbas que no tendría nada de especial de no ser por su curioso mecanismo de compuertas. Mira el plano mientras te lo explicamos.

El fondo de la cripta está lleno de lápidas y nichos. Al retorcer la nariz (descomunial) del bajorelieve de una de ellas, se cierran varias grutas del complejo (las de color negro). Si se vuelve a retorcer la napia en cuestión, se abren de nuevo esas grutas y se cierran otras grutas diferentes (las de color blanco).

Si se repite de nuevo la operación, todas las grutas quedan abiertas. Las compuertas que abren y cierran las diferentes grutas están perfectamente



camufladas como una prolongación más de las paredes de roca.

No hay ni que decir que dentro de la cripta no se ve un carajo, así que como no vayan con linternas, antorchas o algo que ilumine, lo tienen clarinete.

La cripta es atravesada por una corriente subterránea de agua que va a desembocar al río que hay tras el bosquecillo cercano a la casa. Esta corriente no lleva mucha fuerza, y apenas tiene un metro de profundidad por lo que, si lo desean, pueden vadearla sin dificultad.

Mientras algunos Macutes embalan los objetos de valor que hay en la casa, el resto (una docena), acompañados por el cardenal Tortellini, han bajado a la cripta a por los objetos manchegos.

No obstante, y pese a que tienen un plano, se han quedado bloqueados en el pasillo principal sin saber para dónde tirar, ya que uno de los Macutes ha tocado la nariz que activa el mecanismo cerrando las compuertas señaladas de color negro en el plano.

Si los Njs hacen aparición, el cardenal Tortellini, superada la sorpresa inicial, intentará poner paz al asunto y proponerles que encuentren juntos la estancia donde Livingstone guardó los objetos manchegos. Una vez allí, podrán arreglar sus diferencias pero, de momento, no vale la pena matarse si ningún bando va a conseguir su objetivo. Los objetos manchegos están en la habitación marcada con una M.

Aunque los Njs cuenten con la ayuda del cardenal Tortellini y su plano, déjalas la iniciativa para llegar hasta allí en sus manos.

Una vez en dicha estancia, deberán desembarazarse del cardenal y su peña,

lo cual no debe representar mayor problema para unos narizones curtidos como ellos.

Si registran a Tortellini le encontrarán una carta firmada por Alejo, en la que pone lo siguiente:

"Fiel y Leal Cardenal Tortellini, por la presente te comunico la orden de que te quedes al cargo de la expedición que ha de encontrar los objetos manchegos. Pero el tiempo apremia y es preferible que nadie los consiga a que caigan en manos de los nigromantes manchegos, así que te ordeno que una vez transcurrido un plazo de veinticuatro horas de tu llegada a la mansión, la demueles por completo junto con la cripta, tanto si los has encontrado como si no. Mañana mismo me pondrás al corriente de la situación en persona, puesto que pienso ir a presenciar la explosión. Ya sabes que me encanta la pirotecnia, y aquí en la corte me aburro tanto..."

Los objetos manchegos están en una caja de embalar, llena de humedad y moho, que se encuentra en un nicho del fondo. En la tapa pone "Livingstone. La Mancha 1999".

Cuando los Njs se dispongan a echarle una ojeada, aparecerá por fin Demetrio, que, tras la típica explicación de quién es, cuáles son sus planes y cómo piensa llevarlos a cabo, en la peor tradición del malo de opereta, procederá a pasárselos por la piedra.

Demetrio es un enemigo correoso, así que el combate con él debe ser una cosa épica y con banda sonora grandilocuente.

Bueno, pues cuando se lo cepillen, y tras asegurarse de que ya no queda ningún malo a la vista, podrán ver que dentro del baúl hay: una varita que brilla, un par de bolas del tamaño de una

pelota de balonmano, hechas de alguna especie de material petrificado, y un extraño cuchillo ceremonial con su correspondiente vaina.

Los objetos manchegos tienen las siguientes propiedades mágicas:

La Varita: Despide un haz de luz del copón cuando está oscuro. Sólo sirve para eso.

Las Bolas: Son quesos de bola petrificados. A primera vista no tienen ninguna utilidad, aunque pueden servir como contundente objeto arrojado (2D de pupas).

El cuchillo: Es un cuchillo ceremonial manchego especial para cortar queso. Sin embargo, también es un arma de combate terrible. Se trata de un arma corta, que otorga a su usuario la habilidad de maestría en cuchillos ceremoniales manchegos especiales para cortar queso a nivel 5, mientras la use. Además, causa 2D de pupas más de lo acostumbrado para un arma corta.

Así que ya ves, todos corriendo arriba y abajo y matándose unos a otros por dos quesos de bola caducados, una linterna y un cuchillo eléctrico de esos que venden en las tiendas de electrodomésticos.

LA ORDEN DEL HERPES

Livingstone llevaba tiempo buscando un lugar donde instalarse, y cuando descubrió en San Cucufate los restos de una antigua cripta, le pareció enrollado y decidió construirse su mansión encima. Tras años de pesquisas y, gracias a la información que encontró en el libro "Grandes Logias de Hispania", del erudito Calviño de Releches, pudo reconstruir la historia del lugar:

LA ORDEN DEL HERPES

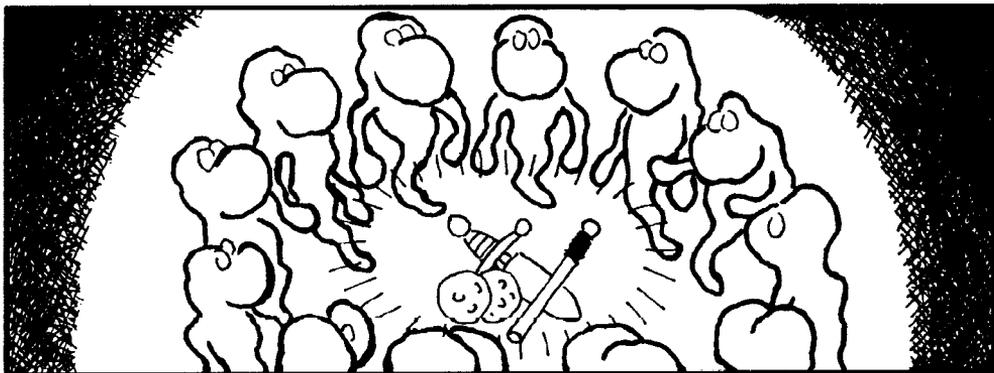
Durante el siglo XVI existió una logia formada por doce druidas, cuya magia se basaba en el contacto constante con la naturaleza. Debido a esto, para mantener sus poderes se veían obligados a frotarse con ortigas, ponerse emplastes hechos con cagarros de los animalillos del bosque y otras marranadas por el estilo.

Al poco tiempo de crear la logia, a todos los miembros se les llenó el cuerpo de sarpullidos, pústulas y purulencias, por lo que empezaron a ser conocidos como "La Orden del Herpes". Su aspecto de croquetas les obligaba, además, a vivir ocultos para evitar a la Inquisición, así que edificaron la cripta de San Cucufate, que cuatro siglos después fue descubierta por el profesor Livingstone.

Pero las cosas buenas no duran siempre, y la Santa Inquisición acabó por ajusticiarlos, en bien de la higiene pública. Aunque gracias a su portentoso sistema de compuertas los inquisidores no fueron capaces de encontrarlos en la cripta, tampoco hizo puñetera falta, porque les tapiaron todas las salidas y palmaron igual, de hambre, sed y aburrimiento.

Pero lo que no sabía el profesor es que los espíritus de los druidas empezaron a vagar por las catacumbas, con un cabreo acumulado del copón, tras siglos y siglos de encierro dentro de la cripta, royéndose los sostenes de rabia pensando en el día en que podrían volver al mundo de los vivos.

Por suerte para ellos Livingstone encontró el lugar, abrió de nuevo las dos entradas, y para colmo de suerte los objetos manchegos fueron a hacerles compañía. Gracias a la pichurrina que emanaba de dichos objetos, pudieron al fin preparar su tan esperada huida.



Una noche, mientras el bueno de Livingstone clapaba, sonaron mil rayos y truenos en el interior de la cripta. El profesor acudió y vió, anonadado, a las doce almas de los druidas ejecutando una ceremonia, al término de la cual se produjo una gran explosión de luz y color, y una de las almas salió disparada hacia el exterior, perdiéndose en la noche. Asustado, Livingstone se decidió a cerrar la entrada de la cripta, pero poco después los nigromantes manchegos volvieron a perseguirle y tuvo que huir de Barnacity.

ELEUTERIO EL LAMPISTA

Lo que llevaron a cabo los espíritus de los doce druidas aprovechando la pichurrina que emanaba de los objetos manchegos fue una ceremonia de transmigración, que consistió en hacer que uno de ellos ocupara de nuevo un cuerpo mortal, enviando el alma que lo habitaba hasta entonces a parir pante-ras. Así pues Dixan, el mas fardón de los doce, fue a poseer el cuerpo de Eleuterio, el lampista del pueblo.

Ahora, tras unos días de probar su nuevo cuerpo (haciendo footing y esas cosas, para probar como está el motor)

se ha decidido por fin a liberar a sus coleguis que aún están encerrados en la cripta. Para ser más exactos, lo va a hacer esa misma noche, mira tú por donde.

Eleuterio llegará dos horas despues de que los Njs se hayan cargado a Demetrio, Tortellini y cia. Llamará a la puerta tan tranquilo, y cuando acudan a abrirle dirá que es el lampista y que tal día como hoy tenía que pasar a revestir las cañerías. Si los Njs le ponen pegas, mostrará un papel del ayuntamiento, y dirá que se trata de una reparación comunal aprobada por todos los vecinos, y que si le impiden hacer su trabajo el concejal les va a poner una multa que se van a cagar. Y, además, "¿quiénes son ellos para irrumpir en la casa y llenarlo todo de cadáveres?".

Cuando Antolito oiga la palabra "multa", le entrará el mal de vientre y le rogará que pase, disculpándose y regañando a los Njs por buscarle bullas legales. "Verá que cañerías le dejo" dirá Eleuterio mientras pone manos a la obra.

Si los Njs le registran verán que sólo lleva herramientas, grifos, lámparas y otros artilugios de lampistería.

ELEUTERIO/DIXAN



Combate	4
Disparo	2
Músculos	4
Reflejos	4
Neuronas	4
Agallas	5
Carisma	2
Empatía	4

HABILIDADES: Arrojar 1, atletismo 3, callejear 2, come cocos 3, defensa 4, intimidar 5, manitas 4, psicología 2, sigilo 4, talento (carcajearse sonoramente) 4.

PODERES: Armadura 1, invulnerabilidad (armas de fuego), toque 4, rayo 2, regeneración 1, telequinesis 2.

El espíritu reencarnado de Dixan es una bestia parda que domina muchos poderes parachungos. He aquí cómo es este verdadero genio del mal metamorfoseado en lampista de tercera regional.

EL FAROL DE HERMINIO LEYES

Los Njs creen que Alejo va a venir. ¡JA! ¡Santa Inocencia! El gobernador de Barnacity, Herminio Leyes, que odia profundamente al Cardenal Tortellini, le ha gastado la chacalada del sigilo.

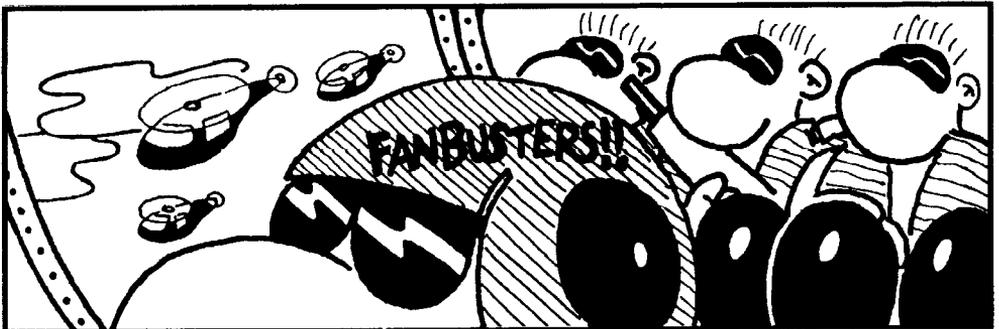
Alejo no tiene intención alguna de demoler la casa, muy al contrario, quería convertirla en un lugar de reposo solariego donde reunirse con sus cardenales los domingos y jugar al Excalextric.

Herminio Leyes, sabiendo esto, ha modificado la orden original de Alejo a Tortellini, que era sacar los objetos y cerrar a cal y canto la mansión, por la de sacar los objetos y demoler el lugar.

Cuando llegue la mañana Herminio comunicará a Alejo la noticia de la demolición de la casa, éste montará en cólera y pedirá la cabeza de Tortellini. Herminio, el muy tunante, ya tendrá destacado a un escuadrón de Fanhunters para cumplir la misión de cercenar el tarro al cardenal. Por desgracia no sabe que sus planes se han truncado y que en lugar de Tortellini encontrará un grupo de desarrapados de la resistencia.

¿QUÉ PUEDEN HACER LOS NJS MIENTRAS EL DESTINO LES ALCANZA ? ¿EH?

Bueno, sabiendo que Alejo está por llegar, lo más probable es que los Njs decidan quedarse a esperarlo, pero por si acaso te quieren chafar el clímax de la aventura, es el momento de que estalle



la peor tormenta con aparato eléctrico y fuertes vientos racheados de la temporada, que asegurará que no puedan abandonar la casa hasta que amaine. Hala, solucionado, ya podemos tirar palante ¿Dónde estábamos?...

¡Ah, sí! Mientras llega el día, los Njs tienen muchas cosas por hacer:

Consultar los archivos del profesor para intentar aclarar algo más las cosas. Cualquier Nj que lo intente tendrá oportunidad de hechar un vistazo a la desordenada biblioteca del profesor Livingstone, donde verá el siguiente librico de interés:

"La Flauta de los Pitufos". Se trata de la primera versión del famoso cuento, editada en rústica e ilustrada con divertidos grabados, y data del siglo diecisiete.

Está señalizado por una página del capítulo decimooctavo en la que se describe cómo Papá Pitufito marcha al bosque de los Canutos llevando la pelota de tenis encantada, y allí traba amistad con un simpático druida lleno de roña hasta las pestañas, que dice pertenecer a La Orden Del Herpes.

A partir de aquí, si los Njs buscan en los archivos alguna otra referencia a La Orden Del Herpes o la magia druidica, y superan un chequeo normal de investigar, encontrarán el tomo "Grandes Logias de Hispania" con el punto puesto en el apartado que explica la información del anterior recuadro "LA ORDEN DEL HERPES".

Además, el papel usado como punto del libro es un folleto de propaganda de la Iglesia Pastoral Evangélica del Buen Señor Dios y Amén, titulado "Demonismo y Magia Negra: Sepa sus pros y sus contras".

Allí pone que los espíritus atrapados en algún lugar por una maldición, pueden montárselo para escapar, transmitiéndose al cuerpo de un ser vivo si disponen de la fuente de energía mística necesaria para ello.

¿DÓNDE ESTÁ ELEUTERIO?

Bueno, ya llevamos demasiado rato sin que resuenen los casquillos de las armas automáticas, así que vamos de una vez con el combate final.

Herminio Leyes ha enviado a una avanzadilla de 20 Fanhunters para que espíen los movimientos de Tortellini. Éstos, al ver a los Njs desfilando arriba y abajo, se han oído que aquí pasa algo raro y han decidido irrumpir al asalto.

Dixan/Eleuterio aprovechará el tiroteo para escurrirse hacia la cripta y empezar el ritual para liberar a sus compañeros. Ningún Nj se dará cuenta al principio, aunque al cabo del rato su ausencia se hará evidente.

Pueden buscarlo en el armario, bajo la mesa, en los cajones, en la taza del water o... ¡en la cripta!

Al bajar a la cripta, Dixan ha vuelto a manipular el mecanismo de las compuertas, dejando cerradas las blancas, así que los Njs no avanzarán mucho. Cada compuerta aguanta 50 pupas (lo decimos porque estamos seguros de que intentarán derribarlas).

Cuando al fin los Njs abran alguna y lleguen a la estancia del fondo, donde se encuentra Dixan, éste acabará de completar el ritual.

Los Njs tendrán dos asaltos para atizarle antes de que sus colegas estén en situación de ayudarlo.



Hazles superar algún chequeo fácil de reflejos para esquivar los cascotes y pedrolos, pero no seas muy cruel, que ya bastante magras las están pasando.

Una vez fuera, sucios y hechos caldo como están, verán llegar, para colmo de recochineo, a tres helicópteros papales que aterrizan y empiezan a desembarcar Fanhunters a tutiplén delante suyo. Tras ellos descenderá ...Herminio Leyes en persona.

Herminio, visiblemente cabreado, les explicará sus planes a los Njs y se quejará de que se los han chafado. Sin embargo, cuando los Njs le expliquen que se han cepillado al cardenal Tortellini y al nigromante manchego (más les vale hacerlo), Herminio estallará de júbilo, procediendo a condecorarlos como cofrades mayores de la orden del sagrado cepillo de Dick, y felicitándolos por su hazaña.

Luego les pedirá que le entreguen los objetos manchegos y ya se podrán ir.

Si los Njs los llevan encima y se los entregan (no será así a menos que hayan especificado que los cogían cuando salieron zumbando) todo acabará felizmente.

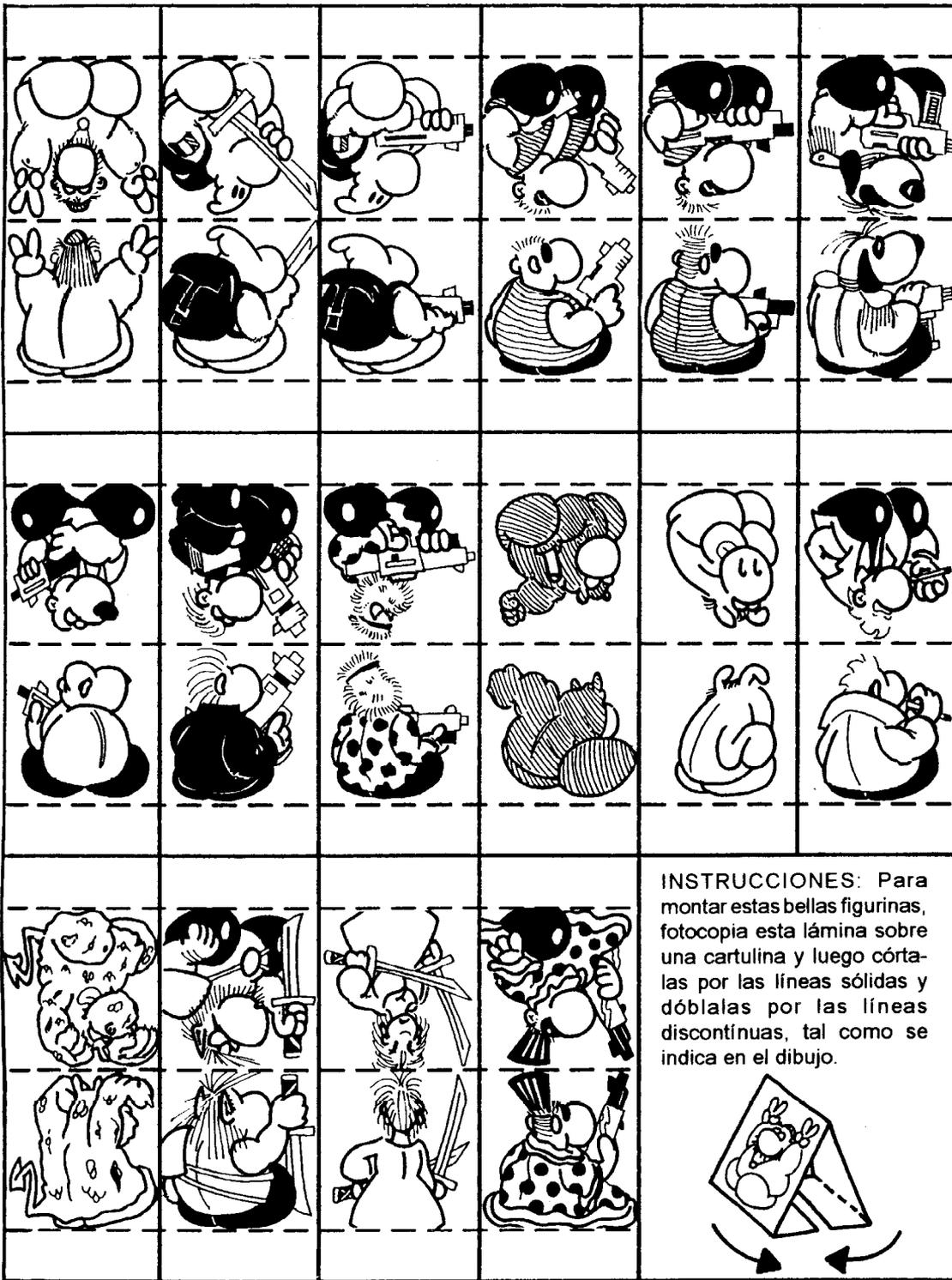
Si, por el contrario, se los han dejado olvidados dentro de la casa... también. La primera reacción de Herminio será mandarlos fusilar pero, si los Njs no caen en la cuenta, será uno de los Fanhunters quien le haga notar que mandar fusilar a un grupo de cofrades mayores de la orden del sagrado cepillo de Dick sería una herejía supina (hombre, si fueran cofrades menores, todavía, pero siendo cofrades mayores...). Así pues, aunque algo consternado por su propia estupidez, Herminio los dejará marchar con viento fresco.

Y así, se alejarán hacia el horizonte, felices de seguir vivos, aunque Barnacity queda lejos y con esas pintas va a ser difícil que ningún autoestopista los coja.

KONIECK.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

- Por entrar en el distrito corporativo sin liar ningún sidral: 2 ptos. para cada Nj, cada vez que lo consigan.
- Por conseguir hacerles la pirula de forma original y simpática a los macutes que los tienen cercados: 2-4 ptos. para cada Nj.
- Por descubrir toda la trama incluyendo el rollo de la Orden del Herpes: 2 ptos. para cada Nj.
- Por cargarse al cardenal Tortellini: 4 ptos. para cada Nj que participe.
- Por cargarse al Nigromante: 2 ptos. para cada Nj que participe.
- Por cargarse a Eleuterio/Dixan: 3 ptos. para cada Nj que participe.
- Por lograr de algún modo salvar los objetos manchegos e impedir que caigan en manos de Herminio Leyes: 5 ptos. para cada Nj.
- Por jugar chulamente, con ingenio, gracia y salero: 1-5 ptos. para cada Nj.



"¿Heridos? ¿Sin munición? ¿Rodeados por un enemigo cien veces superior y sin posibilidad de escapatoria?... ¡No importa, es Fanhunter!"

Joe Perkins



Este suplemento de **Fanhunter, el juego de rol épicodecadente**, contiene:

- Una bonita pantalla para el animador, práctica y fácilmente transportable. Cuatro paneles, más de una docena de tablas (incluyendo la de generar comida rápida), y toda ella decorada con una bella ilustración muy acorde con los tiempos que corren...
- Una lámina de narizones recortables, para jugar con papá.
- Nuevas reglas, arquetipos, coñas y taras y un sistema de persecuciones automovilísticas que, no es porque lo hayamos hecho nosotros, pero es la repanocha.
- El circo Ringlinglín, una idea para una campaña y "En un lugar de la Mancha", una aventura llena de tiros, sanguinolencia y amputaciones con mala leche.
- Y muchas sorpresas más (mentira).

AVISO IMPORTANTE: Este suplemento, además de resultar alienante e inmoral, no está hecho con papel reciclado, resulta dañino para la capa de ozono y encima lo hemos impreso con tinta de una especie de calamar en peligro de extinción.