

A Farsa's Wagon Production

La Guía de BNC Barnacility



Un suplemento urbano para Fanhunter, el juego de rol
epicodecadente y chorrpunk, por Chema Pamundi

La Guía de **BNC** Barnacity Créditos

Ha sido parida en su práctica totalidad por
Chema Pamundi (la mayor parte del tiempo en un estado étlico lamentable) y su yeti

**Con plagios aviesos, pirateo de ideas, aportaciones
espontáneas y colaboraciones inconscientes de**
The Mighty Pifas, Xavi Garriga, Dicky Miracle, Marta López, Alex Caramé, Ramoncillo Sarobe, Angel Fernández, Pedrito Clúa, Miguel Antón, Verónica Ramírez, Murdock, Antonio Aroca, and a cast of thousands...

La portadica ésta tan guapa, con todos los colores del parchís, es de
El inclito, pundonoroso, gran ninotaire y mejor persona, Jaume Fabregat y su alegre banda

Y los dibujos de dentro, todo arte, oficio y buen hacer, son de
Chema Pamundi, David Esbrí, Angel Fernández y Jaume Fabregat

La maquetación y el look pijorro se los han currado mayormente
Verónica Ramírez, Murdock, Chema Pamundi y Miguelín Antón, con la colaboración especial de "Chipindale",
el perrito cantante, en el papel del arzobispo Malone

Y los dineritos para editar y publicar todo el pastel los ha puesto
Farsa's Wagon Editions United Enterprises Company Unlimited Corporation

Frases para la leyenda, proferidas durante el playtesting de esta guía
"Lo peor de que te den por el culo no es el dolor, lo peor es notar el resuello en el cogote" The Mighty Pifas
"Permítame que me estreche la mano" Miguel Antón
"Sois muy hermosa, pero vuestra belleza no es comparable a la de vuestro abuelo" Pedrito Clúa
"Hay un 56% de probabilidades de que te agreda" Gustavo Castañer

Dedicado al gran, gran, gran Chiquito

La Guía de BNC es ©1995 de Farsa's Wagon y está basada en los cómics Fanhunter, de Gusa Cómics y en los personajes creados por Cels Piñol, Roque Gonzalez y Chema Pamundi. Dep. Legal
Ninguna parte de esta guía puede ser reproducida sin el permiso expreso del editor en todo el reino de Dick.
May the Pichurrina be with you (que la pichurrina te acompañe, furro...).

Intro

Que no. Sea lo que sea lo que esperas de esta intro, vas dao. Si crees que te vamos a justificar los cuartos que acabas de pulirte en esta guía lo tienes clarinete chaval, allá tú con tu conciencia (luego no te quejes de que la selva amazónica se está quedando más pelada que el culo de un mandril). Si esperas un comentario sobre sus contenidos, lo putas que las hemos pasado haciéndola y bla bla bla, pues también vas de cráneo.

Básicamente, entre esta guía de BNC y el resto de suplementos urbanos existentes para otros juegos hay dos diferencias: Primera, éste es seguramente uno de los manuales más indocumentados y peor escritos que hayas visto jamás. Y segunda, al menos nosotros lo reconocemos.

Entonces, ¿para qué leches lo hemos hecho?, ¿por qué tanto odio? A ver, creo que no descubrimos nada nuevo si reconocemos que el capítulo dedicado a Barnacity en el juego básico es un chusco, que demuestra sobradamente el morro del que hacemos gala en Farsa's Wagon. El mapa es, además de feo como pegarle a un padre, completamente inútil, y la información que figura al respecto enriquece tanto las partidas como tener un tío en la Habana. Con estas premisas, una guía de la capital del reino de Dick se hacía obligada si no queríamos acabar linchados en la próxima convención de juegos a la que asistiésemos.

Eso sí, por motivos tanto de espacio como de sentido común esto no es una guía exhaustiva, aquí sólo figura material jugable o que aporte algo al universo de Fanhunter. Claro que en Barnacity hay aeropuerto, y Palacio de Justicia, y Embajada Africana, y la estatua de Colón no se ha movido de sitio, pero esto es un juego, el que quiera un callejero turístico que vaya al quiosco. De todas formas, para los descontentos

de siempre, en la contraportada interior figura un mapa resumen con la localización de los principales edificios públicos, las líneas de metro y demás chuminadas. Además, somos conscientes de que cada vez tenemos más jugadores de fuera de Barcelona, que montan partidas en su propia ciudad.



Por eso la mayoría de la información aquí contenida es genérica y se adapta de bolas a cualquier ciudad de tamaño medio o grande de la Europa de Dick. En otras palabras, aunque tu campaña de Fanhunter esté ambientada en Soria, La Rioja o Botswana, esta guía te servirá igual sólo con que cambies cuatro cosas. ¿Que no te lo crees? Pues ajo y agua amigo, ya es demasiado tarde para devolverla. Haberlo pensado antes. ¿Por qué te piensas que la vendemos precintada?

El Tete

Indice

BNC: Modo de empleo y notas para el animador	5
BNC de la A a la Z	6
Datos técnicos	6
Cómo llegar	6
Gobierno	7
Ley y orden	8
Moverse por BNC: el tráfico y la madre que lo parió	11
Comunicaciones	13
Historia de BNC	13
Mafas Calles	19
El Suburbio	19
El Corporativo	23
El Revaticano	27
El Ensanche	32
Neo-Barris	36
Pedralbes	38
BNC by Night	40
La Resistencia	40
Los gangs callejeros	46
Las sociedades secretas	48
El Submundo	54
Encuentros	56



BNC: Modo de Empleo y Notas para el Animador

Por si eres ciego, daltónico o te llamas Forrest Gump, te diremos que esto que tienes en las manos no es un folleto de los testigos de Jehová, ni el manual de instrucciones de una segadora, ni un calendario de camisetas mojadas del Playboy, si no un suplemento sobre Barnacity, capital del reino de Dick en el universo chorrpunk del juego de rol Fanhunter. Incluye apartados sobre su historia, sus principales localizaciones, sus transportes, su gobierno, sus playas, sus mujeres y todos sus demás aspectos relevantes. Por supuesto, el animador es libre de ampliar, reducir, reinventar, omitir o hacer lo que quiera con la información contenida en este volumen, a fin de que le encaje mejor en sus partidas. Como si se lo quiere comer, o hacerse unas charreteras con él. De todas formas, ya que se ha gastado la pasta, es de suponer que piensa lérselo, así que será mejor que tenga en cuenta las siguientes aclaraciones:

BNC (¿Bomberos Nudistas Colombianos? ¿Bebedores de Naranjada Confederados?).

En parte por darle un toque guai y hig-tech al asunto, y en parte porque es más corto y da menos palo escribirlo, el caso es que durante la mayor parte de esta guía nos referimos a Barnacity con las siglas BNC (¿verdad que mola?). Así que atentos.

Nnjs

Dada la extensión de esta guía, y la cantidad de extras y figurantes que aparecen en ella, los atributos y habilidades de algunos de ellos (los menos importantes) han sido resumidos en dos categorías: **Cuerpo y Mente**. El **Cuerpo** engloba los atributos de combate, disparo, músculos y reflejos y las habilidades ligadas a ellos, mientras que la **Mente** corresponde a los atributos de neuronas, agallas, carisma y empatía y sus habilidades asociadas.

El número indicado en cada caso es el nivel medio que dicho Nnj tiene en esa categoría, y corresponde, como es usual, al cantidad de dados que deben tirarse en cada caso. Si el animador quiere currarse a estos Nnjs más en detalle, allá él, pero si no, con este sistema ya tiran millas y dan menos guerra.

Completa tu Colección

En numerosos apartados del texto se hacen referencias a material diverso que figura en los wonderfulosos suplementos Fanhunter **X-Pansion Kit** y **Operation Anihilate**. Pues bueno, si bien no es imprescindible tenerlos para disfrutar de la maravilla sin par que es esta guía de BNC, sí que pueden resultar de gran ayuda, en especial los apartados de magia, éxitos y fiascos del **X-Pansion Kit**. Muchos inocentes han soportado penurias de todo tipo y han sufrido destinos peores que la muerte para que dichos suplementos vieran la luz. Así que, aunque sea por respeto, hala, ves y cómpratelos. Que te los compres.

Orden de Marcha

Como habrás podido comprobar, esta guía ha sido concebida usando los cánones de escritura tradicionales. Esto es, de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Por lo demás, esta dividida en los siguientes capítulos, por orden de aparición:

BNC de la A a la Z. Descripción de la capital del reino de Dick en datos. Una especie de guía de consulta rápida para el viajero. Dónde comer, dónde dormir, dónde cagar, etc

Malas Calles. Descripción BNC barrio por barrio, casa por casa y salita de estar por salita de estar (bueno, no tanto).

BNC by Night. Descripción de la Barnacity oculta y clandestina, la que no sale en las guías turísticas. La Resistencia, las bandas callejeras, el Submundo de las cloacas...

¿Todo entendido? Bueno, pues basta de cháchara y empecemos a trinchar la pava...

BNC de la A a la Z

Estamos en el reino de Dick. El año es el 2009 (XIII de la Era Dick). El lugar, Barnacity, la metrópolis más aberrante y desquiciada del mundo mundial todo, desde la cual Alejo I rige su imperio del miedo. Los Fanhunters acechan en cada esquina, así que si quieres leer un cómic o sorber una horchata será mejor que vigiles tu espalda. Tintín Macutes, taxistas psicópatas, memomios, mutantes, fanpiros, violencia, sexo, drogas y rocanrol a raudales. Pero no dejes que te lo cuenten. Ven a darte una vuelta y compruébalo tú mismo.

Datos Técnicos

La capital del reino de Dick es una masto-dóntica megápolis de 5.000.000 y pico de narzones, situada en la costa mediterránea de España, cerca de la frontera con Gabacholandia. Limita al oeste con Tibidabo Mountain, al este con el mar Mediterráneo, y al sur y al norte con los ríos Llobregat y Besos, respectivamente. Su clima es templado, con un índice de humedad del copetín y temperaturas que oscilan entre máximas de 35° C en verano y mínimas de 5° C en invierno.

Cómo Llegar

Todos los accesos a BNC tienen algo en común: los controles. Al ser la capital del reino de Dick, el gobierno papal ha extremado sus medidas de seguridad, para impedir que se les llene de facinerosos e indeseables. Hay controles de seguridad de los Tintín Macutes por todos lados. Los Macutes llevan a cabo este rutinario trabajo con alegría y desenfreno, y no les importa hacer esperar a todo cristo, con tal de comprobar si el tipo con playeras y gayumbos de flores que tienen delante es, como asegura, un turista

armenio, o en realidad lo que lleva en la maleta no es una caja de sobaos pasiegos, si no treinta kilos de explosivo plástico. Teniendo esto en cuenta, cualquier Nj que intente entrar en BNC sufrirá un retraso de 1D de horas debido a los controles, a menos que entre clandestinamente o se los salte (chequeo Muy Chungo de siglo). Si el Nj en cuestión quiere pasar por un control con algo de tapadillo (unos cómics, unos dados de veinte caras, unas cabezas nucleares), los Macutes pueden intentar chequeos de observar de dificultad variable según le dé el punto al animador, para ver si se percatan de algo o, como suele ser más habitual en ellos, no pillan ni papa y dejan marchar al Nj creyéndose que el bazooka que lleva en la funda de trombón es un barquillo gigante.



Tierra

Se puede llegar a BNC por diversas carreteras y autopistas, pero el tráfico de entrada a la ciudad es una cosa abominable. También se puede usar alguno de los trenes de alta velocidad que llegan a diversas estaciones de la ciudad. Es un sistema relativamente barato, rápido y confortable.

Mar

Desde la inundación del 92, el puerto es impracticable para los navíos de gran calado (la inundación amplió la zona portuaria, pero ésta tiene ahora muy poca profundidad y los edificios sumergidos forman un arrecife muy peligroso), por lo que sólo atracan en él los buques de carga y las pequeñas embarcaciones privadas.

Aire

En las afueras de BNC se encuentra el espaciopuerto del Prat, donde cada treinta segundos aterrizan o despegan vuelos a cualquier lugar del mundo. También existe un servicio de transbordadores que hacen vuelos periódicos hasta las estaciones espaciales que la PFP mantiene en órbita alrededor de la Tierra, desde las cuales es posible tomar vuelos hacia cualquier punto del sistema solar.

Gobierno

La ciudad está regida por un gobernador, elegido cada cuatro años por Alejo in person. El actual gobernador (elegido en el 2008) es Herminio Leyes, un tipo bajito y calvorota de aspecto casoso y mirada asnal. Aunque Herminio cree que su palabra es ley (ingenioso latiguillo que denota la brillantez prosopopéyica del autor) y que lleva a la ciudad recta como una vela, en realidad es sólo un personaje de paja, un títere. BNC sigue dependiendo directamente del gobierno papal y Alejo es, en última instancia, quien hace y deshace (por eso Herminio, como la mayoría de altos mandos del gobierno papal, asiste

a un cursillo nocturno de caligrafía para aprender a imitar la firma del Papa y falsificar documentos y edictos, según le convenga).

Herminio Leyes Gobernador de BNC



Atributos

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

Habilidades

Arrojar 1, atletismo 1, callejear 2, comecocos 2, crimen (falsificar la firma de Alejo, estafar pasta de los presupuestos papales como si no hubiera dios) 4, culturilla (leyes) 3, defensa 2, farolear 3, intimidar 2, investigar 2, observar 2, psicología 2, sigilo 1, talento (ser un cínico y una hiena, abusar de su cargo) 3.

Coñas y Taras

Popularidad, código de honor (ser honrado provoca cáncer), estigma (es un choricillo).

Descripción

Herminio no es un megalómano desequilibrado, como Alejo, si no más bien un cabrón con pintas que intenta arrebatar todo lo que pueda mientras le dure el cargo. Tiene una habilidad innata para levantarle pasta a Alejo con la excusa de construir más parkings, semáforos o urinarios públicos, para luego embuchacársela y hasta luego Lucas. Temas preocupantes de BNC como el bienestar social, el aumento de la delincuencia o la ausencia de zonas verdes, rivalizan en interés en su escala de valores con el ciclo reproductor de los pingüinos.

Ley y Orden

Guripa Típico

Cuerpo 3, Mente 3.

Suelen operar por parejas, patrullando la ciudad en guagua o deslizador. Van equipados con chaleco antibalas, pistola y porra (arma corta estándar).

Los Guardias Corporativos

Esta categoría engloba a todos los guardias que velan por la seguridad de las distintas corporaciones y empresas privadas de BNC. Dada la ineptitud de los Tintín Macutes, y la poca operatividad de la pasma (sus líneas telefónicas tienen un cruce y cuando

llamas al 911 para pedir una patrulla urgente, acabas hablando con un partyline de chistes), la mayoría de empresas privadas de la ciudad se han buscado la vida, contratando a personal de vigilancia especializado. No tienen jurisdicción fuera del perímetro del edificio que vigilan, pero una vez den-

tro pueden ir todo lo a saco que quieran. Destacan por su cejijuntez y su gatillismo fácil.

Segurata Típico

Cuerpo 3, Mente 2.

Aunque sus aptitudes pueden variar mucho según la compañía a la que sirven (no es lo mismo Sakabao Technologies, que tiene asesinos profesionales con armamento de primera calidad, que el supermercado Galíndez, que tiene a un pringadillo con una porra), pero generalmente suelen actuar por parejas y llevan chaleco antibalas, pistola, subfusil y porra (arma corta estándar).

Los Tintín Macutes

Conforman el grueso de las fuerzas papales de vigilancia y orden público. Son unos capullos integrales y unos ineptos incapaces de caminar y masticar chicle a la vez, y además la gente los odia

En BNC coexisten varios cuerpos de seguridad, cada uno de los cuales es más o menos autónomo y se dedica a tareas específicas. A continuación sigue una descripción de cada uno de ellos, incluyendo las características de un miembro típico.

La Pasma

El cuerpo de policía de BNC fue una concesión del gobierno papal para tener contenta a la ciudadanía y dar sensación de enrollado. Sin embargo, Alejo no



es tonto y los mantiene atados en corto para que no se le desmelenen. Así pues, su libertad de acción es prácticamente nula. Sólo se les permite trabajar en casos que no estén conectados con el gobierno papal, o colaborar con los Tintín Macutes en faenas de responsabilidad marginal. Además, antes de poder emprender cualquier tipo de iniciativa deben obtener autorización del gobernador Herminio (que por una extraña coincidencia, siempre suele estar de pesca cuando llaman para pedirselo). A pesar de todo esto, son el cuerpo de seguridad más eficaz y menos pajillero de la ciudad, y el único al que los barnacitenses miran con respeto en lugar de miedo o asco. No tragan a los Fanhunters ni a los Macutes, y siempre que conciden con ellos en un caso andan a la greña y se roban la merienda. Son los únicos que patrullan toda la ciudad, incluyendo el Suburbio o el Submundo, donde ni los Fanhunters se atreven a poner el pie.

y se caga en sus muelas porque los consideran putas fuerzas de ocupación gabachas sin cerebro. No obstante, Alejo ha visto en ellos una serie de ventajas que compensan lo anteriormente dicho y los hacen aptos para esta tarea, como son su bajo coste, que permite adquirirlos en grandes cantidades según requiera, o que al carecer de sentimientos y de cerebro son insobornables, incorruptibles y obedecen sin rechistar. Su área de actuación se limita al Ensanche y Neo-Barris.

Macute Típico

Cuerpo 2, Mente 1.

Operan en patrullas de cinco Macutes y un sargento Macute que se desplazan en guaguas. Van equipados con subfusiles y katanas (arma larga estándar).

Los Fanhunters

La policía política de Alejo. Su tarea es vigilar el cumplimiento de las leyes de Dick y detener a los que las infrinjan o atenten contra el gobierno papal, sin inmiscuirse en los delitos comunes. Y la cumplen a rajatabla. Ya puedes estar atracando una joyería delante de sus narices, que todo lo más que harán será informar por radio a los Macutes (y eso siempre que no los pilles en su hora de comer), pero como te oigan el más leve cachondeo o quejido en contra de Alejo, te dan allí mismo una somanta palos que te arreglan el porvenir.

Los Fanhunters operan por toda BNC, exceptuando el Suburbio, donde sólo realizan redadas esporádicas. Están divididos en varios cuerpos especializados, según lo que haga. Los más mejores, aparte de los Fanhunters clásicos que todos conocemos, son:

Elite Corps

Formados a partir de la guardia personal de Alejo, son la crème de la crème de las fuerzas papales. Su entrenamiento es la reost, y disponen de todo el armamento que necesiten. Sólo actúan en misiones de alto secreto y máximo riesgo. Visten con traje

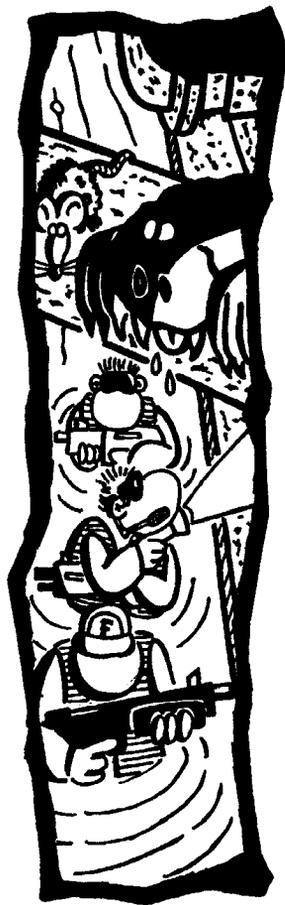
negro, camisa blanca y corbata negra (como los matones de las pelis de Tarantino), y tienen aún más cara de acelga que los Fanhunters normales.

División Paisana

Van de incógnito para pasar desapercibidos y su especialidad es infiltrarse en la Resistencia y sonsacar información para montar redadas y cosas así. Su look más característico es el de pandillero zarrapastroso (gabardina, gorro de lana, greñas aceitosas, camiseta de Negu Gorriak o Public Enemy, etc). Están muy mal vistos por los demás Fanhunters, que los consideran una panda de emporrados, poco leales a Alejo y que visten y huelen como si se acabaran de pelear con una jauría de perros.

Undercity División

Se encargan de patricular el pozo de roña fétido y maloliente que es el Submundo. Teniendo en cuenta que se pasan el día pisando morcillas por catacumbas en las que no se ve un carajo, rodeados de ratas, insectos y criaturas brávidas, y que a las pocas semanas el olor a requesón ya no se va con nada, es fácil entender que el número de voluntarios para esta división no sea muy alto. Aquí son asignados los Fanhunters degradados por haberla cagado en la superficie.



Fanhunter Típico

Cuerpo 4, Mente 2.

La configuración más típica de los Fanhunters suele ser la de patrullas de 6 miembros más un sargento, que se desplazan en furgones o deslizadores blindados. Llevan chaleco antibalas y van cargados de armas pesadas e instrumentos de diversa índole para causar dolor. Pistolas, lanzagranadas, fusiles de asalto, misiles tierra-aire o lo que le dé la gana al avieso animador.

Crimen y Castigo

El Codex Dick, o código penal papal, encuadra en seis categorías los posibles delitos que se pueden cometer en el reino de Dick, y sus condenas correspondientes.

1. Crimen chorra

Comportarse desordenadamente, emborracharse y liarla, etc. De 24 horas a 7 días de cárcel o multa de 1Dx100 MDs.

2. Crimen menor

Pequeños hurtos, ser simpatizante de la Resistencia, obstruir a la justicia, poseer material subversivo, etc. De 7 días a 6 meses de cárcel o multa de 1Dx1000 MDs.

3. Crimen simple

Atracar a mano armada, colaborar con la Resistencia, destrucción o maltrato de la propiedad papal, traficar con material subversivo, etc. De 6 meses a 2 años de cárcel.

4. Crimen mayor

Robar una megajoyería, ser miembro de la Resistencia, secuestrar a alguien, atentar contra un miembro del gobierno papal, traficar con material subversivo a gran escala, etc. De 2 a 20 años de cárcel.

El Coste de la Vida en BNC

Esto es una relación de precios típicos de BNC, para que el animador se haga una idea del coste de la vida por estos lares, y pueda lidiar con sus jugadores si le dan la tabarra con que quieren cenar fuera, ir al zoo, comprar un botijo o algo así.

Alquilar una habitación, 25-40 MDs (por noche)

Tomarse un copazo y un pincho tortilla, 3-5 MDs

Comer de menú, 10-15 MDs

Alquilar un vehículo, 80-120 MDs (diarios)

Comprarse un traje, 200-500 MDs

Una entrada para un espectáculo, 5-20 MDs

Un billete de transporte público, 1-3 MDs

Pillar un taxi, 2 MDs por cada cinco minutos de recorrido o fracción.

Estos precios responden a un nivel de vida estándar. El animador puede multiplicarlos x2 ó x3, o reducirlos a la mitad o más, dependiendo de si a uno le da por comer en un burger o en un restaurante de luxe. En cualquier caso, cabe recordar que un MegaDick son unos veinte duros, y que estos precios son equivalentes. O sea, que si en el mundo real un bocata de chorizo cuesta 300 púas, en Fanhunter sale por 3 MDs. Así que en la mayoría de los casos basta con aplicar el sentido común.

5. Crimen capital

Atracar el First BNC Bank, asesinar a alguien, ser un cabecilla de la Resistencia, atentar contra un cardenal de Dick, dibujar cómics, editar juegos de rol o fabricar material subversivo de cualquier tipo, etc. De 20 a 200 años de cárcel en una prisión de máxima seguridad.

6. Pecado mortal contra Dick

Mangar la caja fuerte del Revaticano, asesinar en masa, formar parte de la cúpula de la Resistencia, atentar contra su Santidad Alejo I. Pena de muerte, a poder ser con dolor.

Este sistema sirve, además, como guía en caso de que un Nj vaya a ser juzgado por algún delito. El abogado del acusado debe realizar un chequeo de comeccocos (un abogado de oficio suele tener comeccocos 2 ó 3), de dificultad variable según las evidencias en contra del acusado, como se indica a continuación:

Fácil

Las pruebas son muy vagas, los testigos se contradicen, el juez quiere acabar rápido porque tiene entradas para el teatro, etc...

Normal

Las pruebas a favor y en contra están equilibradas, los testigos no aportan datos concluyentes, el juez se queda frito durante la exposición final de la acusación, etc...

Chungo

Hay pruebas de peso en contra, los testigos aportan datos concluyentes, el juez ha reconocido al acusado porque le debe pasta, etc...

Muy chungo

Le han trincado con las manos en la masa, hay testigos suficientes para llenar un estadio, el juez es testigo de la acusación, etc...

Si el chequeo tiene éxito, el acusado es declarado inocente, y puesto en libertad sin cargos. Si por el contrario, se falla, se le declara culpable y debe

cumplir la sentencia correspondiente (el animador decide cuál es el alcance exacto de la condena). Como de costumbre, se pueden aplicar resultados adicionales en caso de que el chequeo se supere con un Yipe o un Yuju (el acusado cobra una indemnización adicional por daños y perjuicios, una productora cinematográfica le ofrece una pasta por llevar su caso a la pantalla, etc), o de que se falle con un Ouch o un Argh (el acusado debe pagar una multa adicional, le cae una condena superior a la que le correspondería, el resto de presos de su galería le odian y le tiran escupitajos en el café, etc).

Moverse por BNC: el Tráfico y la Madre que la Parió

Pese a que en el 2009 el petróleo escasea (de no ser por el que importa la FPP de otros planetas, ya no quedaría ni para cargar mecheros) y empiezan a funcionar energías alternativas como la solar, la nuclear, o el ATCHOO-3 (un combustible sintético creado por científicos alemanes a partir de la misma fórmula que el dulce de membrillo), los vehículos urbanos son bastante parecidos a los de hoy en día y ofrecen unas prestaciones muy similares (excepto los que vuelan, claro). Vamos a ver cómo está la cosa del transporte en BNC.



Tierra

El tráfico terrestre es una cosa de no creérsela. A los continuos atascos y accidentes hay que sumar recallejeo de Alejo, que aportó algo más que un granito de arena para convertir la circulación por la ciudad en una aventura dantesca: semáforos sincronizados de forma que provocan accidentes en cadena, calles de un solo carril que cambian de sentido por el morro en mitad de una travesía, y toda una serie de maravillas igualmente afortunadas.

En lo que a los transportes públicos respecta, BNC cuenta con diversas compañías de buses y tres líneas de metro que cubren el Ensanche y Neo-Barris, y que funcionan las 24 horas del día (bueno, al fin y al cabo este es un juego de ciencia-ficción). Antes había cuatro líneas de metro, pero la inundación del 92 dejó inservibles buena parte de las paradas de la línea que cruzaba lo que hoy es el Suburbio (más información en el capítulo BNC by Night).

Mar

En el Suburbio, al estar en su mayor parte inundado, sólo hay tráfico marítimo. Fuera bordas, hovercrafts, y cosas del palo. Dado que se trata del distrito más paupérrimo de BNC, casi todo lo que se ven, aparte de las lanchas motoras de la policía, son botes de remos y, como mucho, alguna balsa hinchable con motorcito. El tráfico aquí es mucho más reposado que en el resto de la ciudad.

Aire

En BNC existe un tráfico aéreo de consideración, compuesto por helicópteros, dirigibles, deslizadores, guaguas... Este tráfico es regulado por una serie de semáforos antigrávicos que flotan entre manzana y manzana, y controlado por zeppelines de vigilancia. Las normas que regulan el tráfico aéreo son muy estrictas, si bien quien más quien menos todo quisque se las pasa por el forro los güevos (desde luego, mira que somos mal hablados. ¿Qué necesidad hay de usar este lenguaje?, ¿eh?).

Básicamente, todos los vehículos deben mantener una altitud constante entre los 20 y los 100 metros (salvo que estén aterrizando o despegando, of course), y está prohibido circular a menos de un metro de distancia de los edificios.

¡Un Taxi! ¡Cuerpo a Tierra! Taxistas en el 2009: A New Year of Life

En BNC hay más de una docena de compañías de taxis. La competencia es dura y las calles son un infierno, así que para sobrevivir, los taxistas del siglo XXI han adoptado el look y los modos del prota de Taxi Driver. Pedir un taxi es una cosa complicada y suele acabar con dos o tres taxistas intercambiando disparos y cócteles molotov para agenciarse al cliente.

Un taxi suele ser un vehículo terrestre, trucado, blindado armado hasta la bandera, y lleno de gadgets (asientos eyectores, sistema de autodestrucción, etc) y pajilladas decorativas (tapicería de leopardo, pegatinas indicando el nº de derribos, etc). Y un taxista suele ser un psicópata kamikaze vestido como Mad Max, lleno de tics nerviosos y capaz de conducir por una cuerda floja sobre dos ruedas. Los taxistas no temen a la muerte ni sienten dolor, y se atreven a entrar en las áreas más calientes de BNC, como la warzone de Neo-Barris o el Suburbio.

El precio básico de una carrera es de 2 MDs por cada cinco minutos de recorrido o fracción (aunque esta tarifa está sujeta a diversos incrementos a discreción del taxista, por meterse en medio de un tiroteo, una persecución o cualquier otra situación chungu).

El gobierno papal es consciente de que vivimos en la era de las comunicaciones y, a tal efecto, mantiene un control férreo sobre los medios de información... o al menos eso cree.

Para empezar, en el 2009 el teléfono y el videófono son los medios de comunicación más utilizados y, por lo tanto, ambos están intervenidos por los Fanhunters. Hombre, es difícil que te enganchen, porque ya es casualidad que te estén escuchando precisamente a ti, pero ves con ojo, porque son capaces de localizar una llamada sospechosa y actuar en consecuencia en tiempo récord.

Tele y Arradio

Oficialmente sólo hay una cadena de televisión y radio permitida en BNC, el "Canal Dick". No obstante, existen no menos de doscientos canales de televisión y emisoras de radio piratas (para más información, ver el capítulo BNC by Night).

Prensa

Tres cuartos de lo mismo. El único diario permitido es el "Daily Dick", escrito por sicarios de Alejo nada sospechosos de ideología subversiva. No obstante, existen mogollón de publicaciones clandestinas que se venden solapadamente. De entre ellas destacan "El Cuervo", semanario satírico que ridiculiza constantemente a Alejo con toda clase de chistes verdes (sobre su director Topolino Pons pesa una orden de búsqueda y destrucción), y "The Wild Bunch", el diario oficial de la Resistencia, que se dedica a largar veneno sobre el régimen papal y a subvertir a la ciudadanía, y cuya periodicidad es absolutamente caótica (la redacción cambia de sitio constantemente para evitar redadas y malos rollos).

El 1 de Abril de 1996 Alejo Cuervo, un ex-librero megalómano fugado de una clínica de reposo, tomó Barcelona por sorpresa, tras salir por la tele autoproclamándose nuevo Papa y anunciando sus intenciones de iniciar una tiranía despótica y represiva que durase mil años, o hasta que se aburriera, lo que pasase primero. Un nutrido ejército de más de 5.000 Fanhunters (de dónde los sacó es un misterio) se infiltró en la ciudad por las alcantarillas y tomó sus puntos neurálgicos en cuestión de horas. Se intervinieron las comunicaciones y Barcelona quedó aislada del resto del mundo durante una semana (fue horrible; sólo se podía sintonizar "Radio Salud"), que Alejo aprovechó para instalarse en el Castillo de Montjuich y hacer saber a los barceloneses que había venido a quedarse. Este periodo de 7 días de caos y mala folla se conoce como "El Gran Mogollón", y representó los últimos intentos de los fans de la ciudad por evitar la venida del repugnante y ultrafacha tirano canallesco, y la operación de exterminio que éste llevó a cabo con ellos.

Tras normalizar la situación y hacerse con el control absoluto de Barcelona, Alejo decidió hacer algunos cambios para estar más a gusto. Para empezar, la rebautizó con el nombre de "Barnacity", que queda como más de ciencia-ficción, y nombró un gobernador que la rigiera según sus preceptos, mientras él dedicaba su atención a temas más importantes, como preparar la invasión de Europa.



Vientos de Guerra

El 28 de Abril de 1996 se celebró en la masía de Joe Quaid una reunión vital entre los capitostes de la Resistencia. Debido a los constantes disturbios ciudadanos, que los Fanhunters se veían incapaces de contener, Alejo había llegado a un acuerdo con Trucutrú Biolabs, una corporación francesa dedicada a la investigación genética, que acababa de inventar los Tintín Macutes, unos soldados clónicos hechos a partir de células de franceses famosos. Alejo compró a Trucutrú Biolabs la exclusiva del invento, y encargó una remesa de 50.000 unidades en el primer pedido. Pensaba usar a los Macutes para pacificar las calles de BNC de una vez por todas.

La Resistencia sabía que no podría vencer a un ejército combinado de Fanhunters y Macutes, así que si quería derrocar al tirano debía actuar de inmediato, antes de que el contingente Macute llegara a la ciudad. Así las cosas, los rebeldes prepararon el asalto al Castillo de Montjuich para el 3 de Mayo, o sea, cinco días después (querrían haberlo hecho antes, pero tras consultar con Alejo, resultó ser el único día que le iba bien).

The Battle for Montjuich

Y así, la mañana del 3 de Mayo, poco más de 60.000 narizones rebeldes asaltaron la fortaleza de Montjuich. La batalla fue virulenta, y se alargó durante todo el día, con constantes ofensivas y contraofensivas. Durante las primeras horas, la artillería papal martilleó duramente a los insurgentes, que apenas conseguían acercarse a cien metros del castillo antes de ser aniquilados. Además, los rebeldes tenían dos serios problemas tácticos. Primero, el grueso de su ejército estaba compuesto por fans de Cinco y Phorum, dos antiguas editoriales de cómics rivales e irrecon-

ciliables, y los miembros de ambas facciones se negaban a luchar unidos, por lo que había que agruparlos en regimientos distintos que limitaban mucho la movilidad de las tropas. Y segundo, un bombardeo previo del Castillo para diezmar a los defensores era impensable, ya que retenían allí un gran número de cómics de valor incalculable (el



botín de guerra saqueado por Alejo al tomar la ciudad), además de tener prisioneros a varios miembros carismáticos de la Resistencia, entre los que destacaba la Gusa, una simpática criatura extraterrestre de peluche con grandes poderes mentalistas.

No obstante, gracias a valerosas acciones individuales por parte de varios cuerpos de élite como el 57 de marines, liderado por Ridli Scott, o los comandos aulladores de Milton O'Roke, se logró finalmente abrir dos brechas para asaltar el castillo por ambos flancos en una hábil maniobra de cuchareta en oblicuo. Tras una cruenta lucha, que se saldó con un 90% de bajas, los insurgentes consiguieron tomar el castillo, evitar la quema de los cómics y liberar a la Gusa, aunque no pudieron evitar la huida de Alejo en helicoptero.

Pero el malvado Papa guardaba aún un último as en la manga para salvar el día. Había encargado su pedido de Tintín Macutes por correo urgente, a fin de que llegaran a tiempo para machacar a los asaltantes, embolsándolos por la retaguardia en un movimiento de cuña flanqueante, de ángulo ancho en acordeón. Por suerte para la Resistencia, el papeleo en la frontera entretuvo unas horas a los Macutes, que llegaron a la cima de la montaña cuando ya hacía un par de horas que ésta era rebelde. Los Macutes deberían luchar solos.

The Last Stand

Sin embargo, la situación no era muy halagüeña para los ahora defensores del castillo. Apenas un centenar de narizones heridos, hambrientos y sin haber podido ir al lavabo en todo el día, contra 50.000 Tintín Macutes recién desayunados y listos para la lucha. Tras unos minutos de tenso silencio sólo roto por Don Depresor, que no hacía más que tropezar con los sacos terreros, los Macutes iniciaron el asalto. El Padre Merrin rezó una rápida plegaria, y los rebeldes se dispusieron a morir. Entonces ocurrió el milagro...

Los Macutes, al tener genes del dibujante gabachobelga Hergé, sienten una adoración innata por Tintín, el perrito Milú, el Capitán Haddock, y demás personajes creados por su calenturienta mente. Esto puede parecer una pajillada, pero a la postre sería un factor decisivo. A la Gusa le encendió la bombilla y, en un intento desesperado por evitar la masacre, usó sus poderes psíquicos para comerles el tarro a los Macutes y que la confundieran con Milú. Por lo visto, parece que la Gusa sacó un crítico en su chequeo, por que al verla en las almenas del castillo,

Nueva Coña: Veterano de guerra

El Nj es un destacado veterano de Montjuich (o si lo prefiere, de cualquier otra batalla: Okinawa, Austerlitz, la Estrella de la Muerte...). En primera línea de fuego nunca sobran manos, y uno se acostumbra a improvisar constantemente para salvar el pellejo.

Por eso, un narizón con esta coña puede, una vez por aventura, lanzar 1D y sumar el resultado al nivel de cualquier habilidad, aunque no la tenga. Por ejemplo, si tiene piragüismo a nivel 2, y al usar esta coña lanza el dado y saca un 3, ahora tiene piragüismo 5. Esto dura hasta que el Nj realice un chequeo o competición de dicha habilidad, o hasta que termine la aventura en curso; lo que pase primero. Después, la habilidad en cuestión vuelve a su nivel normal.

No obstante, el uso de esta coña hace recordar al narizón viejos fantasmas (ya se sabe, la fatiga de combate, war is hell, sólo éramos unos niños y nos enviaron a morir en aquella jungla, Joe quería ser trapeceista y una granada le dejó sin piernas, y todo eso...), por lo que al acabar la aventura deberá hacer un chequeo de pánico de dificultad variable según le dé el punto al animador (depende de si el Nj ha usado esta coña para una chorrada mayúscula o para algo útil, que ha salvado la tarde y le ha hecho quedar como un señor) y aplicar los resultados isoflautamente.

los Macutes detuvieron su carga, dejaron caer las armas y empezaron a reverenciarla. Seguidamente, la Gusa les ordenó mentalmente que, para probarle su amor y lealtad, se suicidaran ante ella. Y ni cortos ni perezosos, los 50.000 soldados clónicos sacaron sus katanas y se rebanaron el gañote ante la incrédula mirada de los defensores del castillo, que se tenían que tapar la boca para que no se les escapara la risa. Al final del día, la montaña seguía siendo rebelde, aunque fuera de carambola.

El Papado de los Cien Días

Tras la victoria rebelde en Montjuich y la precipitada huida de Alejo Cuervo, se creó un vacío de poder que la Resistencia esperaba llenar creando un gobierno de transición para devolver las cosas a su estado anterior.

Pero pese a la derrota, el gobierno papal no se había derrumbado, y poseía sistemas para sacar adelante la situación. En el refugio privado de Alejo, un oscuro cuartucho en las catacumbas de la ciudad, los cardenales papales elegían a su sucesor por sorteo. El cardenal Krieg salió vencedor tras haber trucado todas las papeletas tachando el voto de los demás y escribiendo su nombre con un bolígrafo azul.

Y así, mientras los rebeldes perdían el tiempo redactando leyes, repartiendo cargos y decidiendo si iban a levantar primero la prohibición de leer cómics o la de tomar bebidas carbónicas, Juan Krieg ya había aparecido por televisión para calmar los ánimos de la población y anunciarse como sucesor de Alejo Cuervo al trono papal.

Y si las cosas con Alejo habían ido mal, con Krieg ya ni te cuento. Sus medidas represivas dejaban a Alejo como una hermanita de la caridad, y hasta los propios Fanhunters, fieles a Alejo hasta el fin, se negaron a servirle y Krieg se vio obligado a desarticular el cuerpo y crear su propia policía política, la Kriegpolizei.

La vida en BNC se convirtió en un caos reptante. Krieg envenenando el agua potable con píldoras amnésicas, para que la gente olvidara su pasado y se hiciera dócil al nuevo orden, toque de queda a las tres de la tarde, ex-Fanhunters vagando borrachos por las calles luciendo sus desastrados uniformes y sus galones sin valor, prohibición del pan de molde y los mocasines marrones, persecución de los enanos con sombrero hongo, y todo tipo de monstruosidades. Los barnacitenses incluso empezaban a añorar al bueno de Alejo. Al final, hasta la propia Resistencia dijo ¡basta! y no tuvo más remedio que urdir un plan para preparar la vuelta al poder de Alejo Cuervo, contra el cual sin duda se vivía mejor.

Y a todo esto, ¿dónde estaba Alejo? ¿eh? ¿dónde?

Tras el fiasco de Montjuich, el inmisericorde y mezquino ex-tirano malandrín y repulsivo se había ocultado en Persia, donde vivía de incógnito haciéndose pasar por vendedor ambulante de bombón helado, hasta que la policía acabó por desmascararlo y enchironarlo por los cargos de infiel y barbas.

La Resistencia, tras localizar su paradero, infiltró en la prisión a uno de sus mejores agentes, la Morsa (un extraño tipo con cuerpo de luchador de wrestling y cabeza de vaca marina), como compañero de celda de Alejo, con la misión de ayudarle a fugarse y traerlo de vuelta a BNC.



Las Jersei

Pero volvamos a BNC. Krieg había mantenido todas las prohibiciones instauradas por Alejo excepto una, los juegos de rol, de los cuales era un fanático recalcitrante. Incluso decidió organizar un certamen, las Jersei (Jornadas de estrategia, rol, simulación e informática), donde darse bombo y mocarro, ya que se jactaba de no haber fallado nunca una tirada de impacto en una partida de Surgeons and Dragons (juego ambientado en hospitales medieval fantásticos). Los servicios secretos rebeldes descubrieron el porqué: Krieg usaba dados imantados. La Resistencia decidió que las Jersei eran el lugar idóneo para dar la campanada.

Y en medio de la final del torneo de Surgeons and Dragons, un comando de la Resistencia consiguió saltarse las medidas de seguridad y, ante las cámaras

de televisión, desenmascarar a Krieg al pillarle los dados y lanzarlos contra una viga, comprobando que se quedaban enganchados. La cólera y el desasosiego cundieron entre los presentes, cansados ya de aguantar los despotismos de Krieg, y comenzó el tumulto. Los Macutes no fueron capaces de someter a la turba, que alzó a Krieg en volandas y lo lanzó al interior de una máquina de hacer tallarines. Su reinado apenas había durado tres meses.

Al mismo tiempo, Alejo y la Morsa lograban escapar de la prisión merced a unos apañados disfraces de nutria y llegaban a Barnacity justo a tiempo para que Alejo recuperara el trono. Para celebrar su vuelta y como agradecimiento, Alejo otorgó amnistía total a los presos de la Resistencia, legalizó el pollo frito y el agua con gas y descodificó el canal pornográfico hasta el jueves. Luego prosiguió con las ejecuciones de rebeldes por la letra del listín donde las había dejado Krieg, y todo volvió a la normalidad.

El Recallejeo

En 1998, y mientras su ejército de Fanhunters le iba conquistando toda Europa, Alejo se dedicó a rehacer BNC, reconstruyéndola a su imagen y semejanza (o sea, gorda y fofa). Tras tres años de obras inintermitidas, BNC quedó con su aspecto actual.

Alejo fijó la sede de su imperio en el Revaticano, un islote blindado en medio de la zona inundada, y la ciudad quedó dividida en 5 grandes sectores (Ensanche, Corporativo, Pedralbes, Suburbio y Revaticano). Por último, como guinda del pastel, el demente tirano senil y zampabollos puso en marcha un nefando plan urbanístico conocido como "El Recallejeo".

Durante varios años más de obras (algunas de las cuales aún no han sido terminadas), se cambiaron calles, avenidas, plazas y parques de la ciudad, se creó Neo-Barris, un nuevo distrito, y en resumen, se meneó a BNC hasta dejarla irreconocible y convertirla en el sindiós caótico que es en el 2009.



El Asentamiento de la Resistencia

Tras una breve etapa de reajustes, la Resistencia se organizó por fin como el grupo clandestino oficial de oposición al tirano despreciable y furibundo. Se nombró una cúpula dirigente, y se diseminaron bases secretas por toda la ciudad. La gente empezó a admirar el trabajo sórdido de la Resistencia por devolver la libertad al mundo, pero igualmente efectivas fueron las campañas de propaganda de Alejo, que tras su vuelta empezó a ser considerado como un auténtico héroe. La población se debatía por tanto entre dos amores. Estaban puteados y jodidos por no tener libertades y esas cosas, pero Alejo era un villano entrañable y empezaban a sentirse cómodos y seguros bajo su yugo. No obstante, esta situación tampoco duraría mucho...

El Escándalo S.O.U.F.

En Octubre del 2008, salió a la luz uno de los mayores escándalos de la era Dick. Los servicios secretos papales no pudieron actuar a tiempo de evitar que la noticia llegara a las rotativas de los diarios subversivos: la Resistencia tenía pruebas de que la Search

Biolabs, desde el cual Fanhunters malheridos, fans capturados y otros elementos marginados de la sociedad eran sometidos a un proceso que los convertía en Tintín Macutes. El asunto se hizo público tras un motín organizado por la Resistencia, durante el cual el centro fue destruido y todos los internos se dieron a la fuga.

Pese a las reiteradas declaraciones de inocencia proferidas por Alejo, nadie creyó que no supiera nada del asunto, y su imagen pública de líder carismático y pundonoroso fue reemplazada por la de vil cucaracha corrupta. El Papa se vio obligado a conceder amnistías a presos de la Resistencia y a suavizar algunos edictos para lavar su imagen, pero no consiguió convencer a la borregada, que desde entonces se decantó masivamente por apoyar a la Resistencia.

El Momento Actual

Y así llegamos hasta el día de hoy. En el 2009 la lucha intestina y aviesa entre el gobierno de Alejo y la Resistencia se ha recrudecido, si bien las informaciones son confusas y contradictorias. Mientras fuentes

papales aseguran que tienen a la Resistencia cogida por las pelotas y que sólo quedan cuatro chalados que serán exterminados en breve, la Resistencia asegura que ya tienen más afiliados que el "Canal Pus", y que la victoria final está más cerca que nunca. En los demás aspectos la vida en la ciudad parece haberse estabiliza-



Organization of Unknown Fans (S.O.U.F.), una institución benéfica que aparentemente se dedicaba a reinsertar rebeldes y a convertirlos en elementos útiles de la sociedad, era en realidad la tapadera para un centro de investigación clandestino de Trucutrú

do. La gente se ha acostumbrado a ver las barbas de Alejo saliendo continuamente por televisión para decirles que no sean malos y le obedezcan, y el ocasional tiroteo entre rebeldes y Fanhunters forma ya parte del paisaje urbano más clásico...

Malas Calles

En el 2009, BNC está dividida en seis distritos bien diferenciados: Suburbio, Ensanche, Neo-Barris, Corporativo, Pedralbes y Revaticano.

En este capítulo, el más extenso y posiblemente el más plasta de este suplemento, vamos a ver las particularidades de cada uno de ellos, dando una descripción general, así como un repaso a sus principales puntos de interés.

Niveles de Seguridad

Al principio de la descripción de algunas localizaciones de BNC, se hace referencia al nivel de seguridad que las rodea. Esto sirve para dar una idea de lo chulas que son las medidas de seguridad que rodean al lugar, así como para fijar la dificultad de los chequeos que hay que superar para saltárselas.

Si una localización carece de nivel de seguridad, es que no viene al caso (¿qué coño importa el nivel de seguridad de una farmacia?).

Hay cuatro niveles de seguridad diferentes, a saber:

Cutre

Media docena de garrulos con armas automáticas. Dificultad Fácil.

Estánder

Algunos guardias, cámaras de vigilancia y detectores de metales, pero nada muy espectacular. Dificultad Normal.

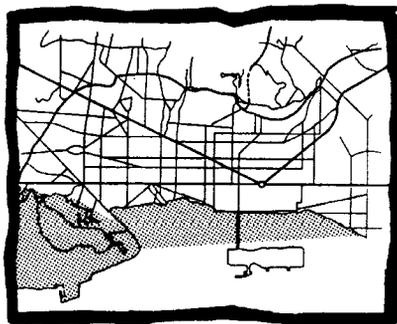
Pij

Cámaras y sensores a tutiplén y guardias bien entrenados, con perros y tal. Todo bastante Hig-Tech. Dificultad Chunga.

Ultrapij

De todo. Cámaras, lasers, sensores, drones de recoucimiento, guardias de élite con armamento suficiente para invadir un país centroamericano, y cacharros de identificación digital en todos los accesos. Y por supuesto, todo ultra blindado. Dificultad Muy chungona.

El Suburbio



Al sur de BNC se halla la zona inundada, el barrio más pútrido y cutre de la ciudad, que se extiende unos 5 Kms a lo largo de la costa, sólo roto momentáneamente por la presencia del Revaticano. Con una simple ojeada a vista de pájaro, es fácil entender por que el Suburbio no figura en ninguna guía turística de la ciudad. El Suburbio es como un chorongo, un gran cagarro, un gigantesco estercoleiro en medio de la capital del reino de Dick, paradigma de la pompa y el esplendor.

El Suburbio se compone en su mayor parte de edificios no muy altos, cuyas plantas superiores han sobrevivido a la inundación y sacan la cabeza fuera del agua. Al estar situado en el casco antiguo, bastante irregular, algunas manzanas aún se mantienen por encima de la superficie, pero en la mayoría de los casos han tenido que construirse

embarcaderos, puentecillos y demás historia para que la gente pueda circular.

El Suburbio es un lugar insano y nauseabundo, como consecuencia del continuo vertido de residuos que llevan a cabo aquí las fábricas de la ciudad. En muchas zonas el agua tiene la consistencia y el espesor de un vómito de lentejas. De resultas de este ambientillo sus habitantes son, cuanto menos, pintorescos. Aquí solo viven los inadaptados, los parias y los indigentes, y las roñosas aguas ocultan toda clase de bichos informes demasiado bizarros para existir.

Pese a no ser quizás el lugar más violento de BNC (hay algunas zonas de Neo-Barris que ríete tu de Camboya) se le considera como el más peligroso por estar aislado del resto de la ciudad. En el Suburbio no hay teléfono, ni electricidad, ni policía, ni helados, ni condones. Si te quedas tirado aquí en medio, tienes tantos números de salir con vida como de que se te engulla un crustáceo mutante. Esta es una zona incontrolada, por la que la gente sólo se atreve a pasar en deslizador.

Si viene por aquí, no deje de visitar:

1. Antizona

Seguridad: Pij

La antizona es una pequeña área de antimateria que apareció en el Suburbio en Diciembre del 2008, a raíz de una cruenta palera entre un Macute Degenerado (para más información ver pag. 54) y un grupo

de héroes de la Resistencia entre los que estaban Don Depresor y el Doctor X-Traño.

En el curso de la refriega, X-Traño se vio obligado a recurrir a su magia más potente, para librarse del Macute antes de que éste se hiciera una empanada gallega con ellos como relleno. X-Traño empleó un peligroso truco con el que logró hacer desaparecer al Macute, aunque se le fue un poco la almendra y en el proceso creó una zona de antimateria que se engulló también dos manzanas de casas. En la actualidad, la antizona es una esfera de aproximadamente 200 metros de diámetro, y se calcula que crece a razón de unos 10 centímetros al año.

Vista desde fuera parece un huevo gigante de color amarillo, totalmente opaco. Se sabe bien poco de ella, salvo que desintegra todo lo que toca. Alejo y el gobierno papal pasan un cojón del asunto ya que al fin y al cabo sólo afecta al Suburbio ¿no?, pues que se jodan. Lo único que han hecho al respecto es acordonar la zona y prohibir el acceso a la misma, ya que el lugar llegó a convertirse en favorito de psicópatas y mafiosos, pues les venía de perlas para deshacerse de los cadáveres, y aquello era un cachondeo.

2. Aquatraz. Prisión papal de máxima seguridad.

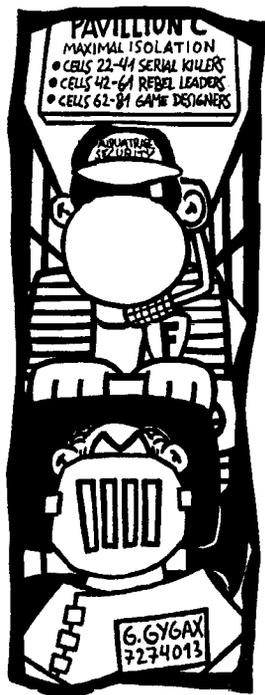
Seguridad: Ultrapij

A unos 10 Kms. de la costa, y a más de mil metros bajo la superficie marina, en el fondo de una sima de reciente aparición, se halla Aquatraz, la prisión



submarina de máxima seguridad para crímenes contra el Papado, que aloja a poco más de un millar de presos. Aquatraz comprende un área de unos quinientos metros de diámetro, cubierta por una bóveda de acero blindado y tal. Su aspecto interior es tétrico, sucio, grasiento y oscuro, con iluminación de fluorescente y tuberías gordas y oxidadas que salen de las paredes (look Alien, Atmósfera Cero y estas cosas, vamos).

Aquí podemos encontrar un variopinto muestrario de los delincuentes más joputas del reino de Dick, demasiado peligrosos para ingresar en una prisión común. Asesinos, violadores, mafiosos, cabecillas de la Resistencia y otras perlas de la sociedad, tienen en Aquatraz cama y comida aseguradas hasta que espichen. Sí, porque todos los internos en esta prisión cumplen penas no inferiores a 100 años de cárcel (aunque se les promete un puesto de trabajo para cuando salgan). El que entra aquí es para quedarse. Los propios internos son quienes se encargan del mantenimiento del centro currando en las cocinas,



las letrinas, los equipos de extracción minera, etc. La seguridad del lugar está más centrada en evitar las fugas que en controlar a los internos. Así pues, el mamoneo que corre por aquí es de órdago (hay mafias montadas, sobornar a los vigilantes es el deporte de moda, y se trafica con todo, desde drogas duras hasta chicles sin azúcar).

La prisión está compuesta por diversos compartimentos estancos por si los accidentes, y dispone de numerosas lanzaderas de emergencia para salir cagando leches si pasa algo chungo, además de los típicos trajes y vehículos de profundidad.

Sin embargo, para fugarse hay que tenerlos más cuadrados que Clint Eastwood. A la que intentas salir al exterior sin permiso, las patrullas submarinas de Fanhunters y Macutes marinos (una variante de Tintín Macute con branquias y cuerpo de foca; sus características son como las de un Macute normal) te dan caza sin encomendarse a Dios ni a su madre, y además uno tiene que preocuparse de otros detalles como la descompresión explosiva, o el rastreador que se les implanta a todos cuando ingresan. Este dispositivo emite una señal que permite a los guardias saber exactamente donde se encuentra cada preso. Además, como guinda graciosa, si el preso se aleja más de dos kilómetros del complejo sin que le desconecten el implante, éste empieza a modificar su metabolismo, iniciando una reacción en cadena que provoca que le explote la minga (o el pоторro) en pocos minutos (ay que dolor, sólo de pensarlo). No obstante, lo primero que suele hacer un preso en cuanto se queda con el rollo de como funcionan aquí las cosas, es untar al médico de la prisión para que le quite el implante.

3. La Montaña de Montjuich

Montjuich es una montañita encasquetada en el sur de BNC, entre el Ensanche y el Suburbio. Antaño era un lugar muy típico, apacible y cuco, de tono verdecillo y graciosamente vegetado, cual prado asturiano. Pero desde que se libró allí la archifamosa batalla, las cosas han cambiado. A los pocos días de la masacre empezaron a circular historias sobre fantasmas, vampiros, aparecidos y seres rocambolescos de todo tipo (hombres lobo, hombres nutria, hombres pollo...) pululando por la zona, y una densa bruma empezó a manar no se sabe de

dónde hasta cubrir la montaña. Montjuich es hoy un lugar abandonado, de ambiente tétrico y chungo (árboles retorcidos, aullidos de fondo, espesa neblina y mamoneo en general), como muy de terror y de susto. Nadie encuentra explicación al asunto. Tal vez la zona es una fuente de emanación pichurrínica, tal vez es un portal dimensional al infierno o a algún lugar peor, como Pittsburg, tal vez es un montaje del gobierno papal para mantener alejados a los curiosos porque está llevando a cabo allí algún experimento ultrasecreto, tal vez es que aún no tenemos ninguna excusa para explicarlo y ya diremos algo cuando se nos ocurra, en un próximo suplemento... La montaña de Montjuich se divide en varias zonas, a cual más terrorífica y horripilatoria



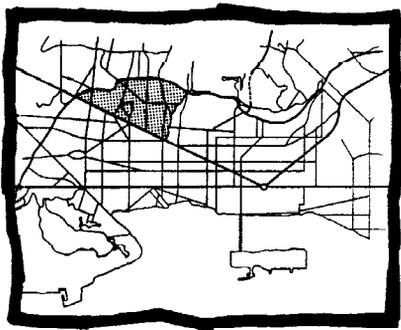
3A. **Castillo de Montjuich.** En la actualidad es un lugar encantado, en el que las almas en pena de los caídos durante la batalla se levantan de sus tumbas y reviven la contienda noche tras noche, dándose de cazos con más ganas que cuando estaban vivos, y armando un follón del cagarse (la policía les ha amenazado en diversas ocasiones con cerrarles el castillo).

3B. **Anillo Olímpico.** Este complejo deportivo, antaño orgullo de todos los barnacitenses, fue muy castigado por la artillería papal en el curso de la batalla, pues era utilizado por los rebeldes como hospital de campaña. Hoy en día no es más que un lugar en ruinas hecho un cascajo. Los Rolmasters se aventuran por aquí de vez en cuando para explorar sus cavernas y catacumbas, de las que incluso a veces regresan con vida explicando historias alucinantes llenas de monstruos errantes, trampas, tesoros y puntos de experiencia.

3C. **Pueblo Español.** Atracción turística de corte horterilla que representaba pues eso, un típico pueblo español con sus calles, sus tiendas, su plaza y su todo lo demás. Cuando Montjuich empezó a manifestarse como un lugar parachungo y fue abandonado, muchos parias y sintechos se instalaron aquí, convirtiéndolo en su hogar. Así, hoy en día es el típico pueblillo envuelto en la niebla, como los que salen en las pelis cutres de la Hammer, habitado por un centenar de tipos con cara de pan de kilo, que te espian por las rendijas de las ventanas llenas de ajos.

3D. **Parque de Atracciones.** Desde la batalla, las atracciones funcionan solas, poniéndose en marcha y deteniéndose al tuntún. La peña cree que son los fantasmas y tal, pero lo que ocurre en realidad es que el lugar está habitado por la típica familia de psicópatas anormales (Apá, Amá, el abuelo paralítico, los dos niños gordopilos y con la cara llena de granos...) que secuestran a todo el que se aventura en el parque y se lo cargan usando las atracciones (te montan en la noria y la ponen a toda leche hasta que sales despedido, te atan a las vías de la montaña rusa y te atropellan, etc). Tienen una especial predilección por los excursionistas adolescentes, y sueñan con que algún día un director de serie B lleve su vida al cine.

El Corporativo



El distrito Corporativo está situado en la parte alta de la ciudad, sandwichado entre el Ensanche y Pedralbes. Aquí es donde se mueve toda la pasta que circula por BNC. La mayoría de las corporaciones y compañías que operan en la ciudad tienen su sede en este lugar.

El distrito Corporativo es un maremágnun de rascacielos compitiendo entre ellos por ver cual es más alto, brilla más y tiene el logo en letras más gordas.

Todo el distrito está diseñado de forma funcional, pulcra e impoluta. Ni una zona verde, ni una tienda de gominolas, ni un estanco. Aquí se viene a pensar, no de farra. Todo lo que los currantes necesitan lo encontrarán en la planta de tiendas del edificio de su compañía, y si se levantan a mear, el tiempo que pierdan se les descontará del sueldo.

El distrito Corporativo presenta dos aspectos muy diferentes: de día todo es gente entrando y saliendo y hay liado un mogollón impresionante. De noche, por el contrario, lo único que se mueve son las miras láser de las armas automáticas de los guardias mientras se posan en el cogote de todo el que intenta colarse sin acreditación.

La seguridad del lugar es muy relativa. Todo el distrito está vallado y controlado por torretas y guardias, pero puedes entrar sin dar explicaciones

(excepto de noche) y pegarte fuego a lo bonzo en medio de la calle mayor, que nadie te va a decir ni mu. Los problemas empiezan cuando intentas entrar en el edificio de una corporación sin encomendarte a nadie. Ahí sí que te pueden dar de palos hasta que parezcas un cuadro cubista.

Si viene por aquí, no deje de visitar:

4. Pozuelo e Hijos S.A.

Fabricación y venta de fiambres, conservas y satélites de comunicaciones.

Seguridad: Pij

Entrañable corporación familiar puntera en el negocio de los embutidos, y que últimamente ha inaugurado un nuevo departamento dedicado a la investigación espacial (en contra de las ideas tradicionales de Pozuelo padre, que tuvo que ser convencido por sus hijos de que había que diversificar el negocio).



Hoy día no es raro ver satélites de comunicaciones en la órbita terrestre luciendo orgullosos publicidad de Pozuelo e Hijos S.A. Embutidos y Conservas.

El edificio es un rascacielos no muy alto (36 plantas) pero coquetuelo, modernillo y mucho mejor vigilado de lo que aparenta. No en vano, aquí se guarda en una caja de seguridad la receta original de las sabrosas salchichas adelgazantes Pozuelo Light, valorada en una pastarrufa gansísima y objetivo prioritario de cualquier agencia de espionaje industrial.

5. Nontiendo

Informática, videojuegos y comunicaciones.

Seguridad: Estándar.

Empresa puntera en el negocio de las maquinatas, y las consolas y los jueguecitos electrónicos. Dadas las prohibiciones que pesan al respecto en Europa (desde la llegada de Alejo) y Norteamérica (desde que fueron comprados por Sputnik Corp.), Nontiendo no gana toda la pasta que podría, pero sus departamentos de informática y comunicaciones le han bastado para poder seguir compitiendo en los mercados europeo y yanqui (además, en el mercado negro sus juegos van que vuelan).

El edificio de Nontiendo es un alto rascacielos ultramoderno y superjapo no muy vigilado, pues la verdad es que no encierra nada de excesivo valor (no, no tienen ningún almacén en el sótano lleno de videojuegos esperando a que los Njs entren al asalto y los trinquen).

6. Sputnik Corporation

De todo.

Seguridad: Ultrapij

Edificio pequeño pero espectacular, con el símbolo de Sputnik Corp. en gigante sobre la azotea, dando vueltas. El lugar está abierto y en horario de trabajo las veinticuatro horas del día. La seguridad es tosca, con guardias vestidos fachorramente, maleducados y sin el más mínimo sentido del humor. Los empleados curran por turnos en faenas monótonas y alienantes, en su mayoría cadenas de montaje y cosas así, mientras reciben mensajes subliminales por el sistema de megafonía para que corren más y hablen menos. Además, no pueden abandonar el recinto ni para cagar, bajo pena de despido fulminante.

El edificio está conectado subterráneamente a un complejo de viviendas colmena de lujo en Pedralbes, por medio de una línea privada de trenes de alta velocidad. Este complejo sirve de residencia a todos



los empleados de Sputnik Corp. en BNC. Así Sputnik se asegura de que sus trabajadores vayan directamente de casa al tajo y del tajo a casa, sin perder tiempo ni rendimiento. Todos los curretas de Sputnik Corp. tienen la misma pinta: monos de trabajo grises y sonrisas de capullo alelado en plan "llevo treinta y seis horas seguidas poniendo tuercas y ya me la pela todo". Parecen extras de una versión vodevil de Metrópolis. Jodidos pero contentos.

7. Trucutrú Biolabs Megatower

Investigaciones bioquímicas e ingeniería genética.

Seguridad: Pij

Desde que inició su fructífera colaboración con Alejo (nutriéndole de Tintín Macutes), esta modesta a la par que rumbosa corporación se ha convertido en una máquina de amasar pasta, como lo refleja el mastodóntico edificio que les sirve de sede en BNC.

Perímetro ajardinado y más de 80 plantas de superlujo, alicatadas hasta el techo y decoradas con pijillos complementos de pichiglás, todo muy en plan Jungla de Cristal.

El edificio comprende varios laboratorios, pero no hay ninguna planta de clonación (eso está en las afueras; ver la localización 25B de Neo-Barris). Desde aquí a lo que se dedican es a llevar las finanzas de la empresa, así que la mayoría del edificio está ocupada por despachos, salas de reuniones y similares. Es un lugar bien vigilado y además todo el material está asegurado, así que a los guardias no les cuesta ningún trabajo liarse a bofetones con el primer intruso que se les pone borde (y a veces, aunque no te pongas borde también recibes; como sólo entienden el gabacho y son muy susceptibles, en cuanto les hablas en otro idioma enseguida se creen que te estás cagando en sus padres y te arrearan igual).

8. Viuda de Segarra

Inversiones y finanzas.

Seguridad: Pij.

Lo que en 1890 empezó siendo una humilde tienda de empeños dirigida por William T. Segarra y Agripina Bartholdy, un matrimonio de colonos de Fresno, en el 2009 se ha convertido en una de las empresas de finanzas más prestigiosas del reino de Dick. Mueven pasta por un tubo en todas las bolsas del mundo, fluctúan y fusionan como si no hubiera dios, y están metidos hasta las narices en chanchullos de dinero negro. Su gabinete de abogados, hombres duros, desalmados y con voluntad de hierro (la mayoría ex-convictos o ex-marines, y algunos ambas cosas) les ha sacado impolutos de más de un marrón legal en el que se han metido como consecuencia de sus negocios turbios.

La sede central de Viuda de Segarra es un edificio antiguo a la par que señorial. La seguridad aquí es superheavy, ya que los archivos de la compañía

encierran información comprometedorra sobre un mogollón de empresas y personalidades pastosas e influyentes (incluyendo cardenales papales y gente del palo). Podrían hundir a quien quisieran, pero les parece mucho más divertido chantajearles.

9. K-Pow! Inc.

Armamentos.

Seguridad: Ultrapij

Los líderes mundiales sin discusión en el negocio de la fabricación y venta de armas.

Pero no es gracias al armamento convencional que K-Pow! Inc. ha logrado su merecido prestigio, si no a sus innovaciones en el campo de las armas experimentales, producto de las trasnochadas mentes de los troneras de su departamento de investigación y desarrollo.

Suyos son éxitos como las celebradas máquinas expendedoras de armas automáticas (explicadas en detalle aquí al lado), o los



revolucionarios cañones de plasma (que aún no han salido al mercado por estar todavía en período de pruebas), similares a las armas de plasma pero que disparan boñigos de plastas de vaca super caliente.

La sede de K-Pow! Inc en BNC es un robusto y tosco edificio de granito, con aspecto parecido al de un búnker. El perímetro ajardinado ha sido sustituido por una zona minada y llena de alambradas, como una trinchera de la 1ª Guerra Mundial. Además de un almacén, el edificio dispone de varias salas de pruebas donde se testean los nuevos prototipos, y algunos laboratorios donde se desarrollan nuevos tipos de munición y explosivos, así que en este lugar el hilo musical es sustituido por una constante cantinela de ráfagas, detonaciones y explosiones varias.

La seguridad del edificio comprende un auténtico ejército de guardias cargados hasta los dientes con armamento experimental de la propia corporación. Aquí todo el mundo va armado (la empresa regala pistolas automáticas a sus empleados en vez de estilográficas o ceniceros) y tanto al personal como a los visitantes se les entrega al entrar un casco y un chaleco antibalas, y se les advierte que la empresa no se hará responsable de los accidentes que se puedan ocasionar (no sería la primera vez que uno fuera a giñar,

Let's Rock! Instant Handweapon Dispenser Machines

Máquinas expendedoras de armas, instaladas por la corporación K-Pow! Inc. por todo el ensanche (hay un 50% de que los Njs tengan una cerca cuando la necesiten; para encontrarla deben superar un chequeo fácil de callejear). Con el aumento de la violencia urbana, estos trastos gozan de gran popularidad en la mayoría de las grandes ciudades del reino de Dick. Son como las máquinas de tabaco, pero lo que te sueltan por 15 MDs es una pistola automática cargada.

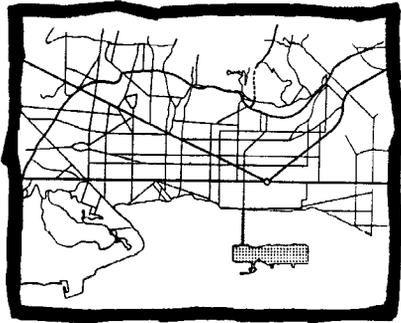
Esta pistola es irrecargable, como las botellas de whisky, lo cual quiere decir que tras disparar las 8 balas que contiene se te acabó el rollo a menos que lleves más calderilla para comprar otra. Eso en el mejor de los casos ya que, para economizar, estas armas están hechas de plasticolene y con cada disparo se van delezmando, les saltan piezas y se les van fundiendo los plomos hasta quedar hechas un moñoño.

A nivel de juego, si el narizón que está usando una de estas pistolas obtiene un Ouch en su chequeo de impacto, significa que al arma se le ha escuajaringado algo y ha quedado inservible, aunque aún no se haya vaciado el cargador. Si lo que se saca es un Argh, además de quedar inservible le detona en las manos, causándole 4D de pupas. Hombre, no son ninguna perla, pero para salir del paso en un momento de apuro van de coña.

Te he visto la sonrisa, chaval. Si estás pensando en petar la máquina y mangar todas las armas, mal rollo. El sistema antirrobo es un mecanismo que lanza una descarga de 20.000 voltios (10D de pupas) a todo el que la zarandee o intente forzarla. Así que vigila ese genio si se te traga una moneda.

y al tirar de la cadena volara hecho cachitos, porque resulta que era un falso retrete-bomba experimental que el mozo de almacén había dejado por ahí mientras iba a desayunar).

El Revaticano



Al sureste de BNC se encuentra la sede central del gobierno de Alejo I. El Revaticano es un islote construido en medio de las ruinas malolientes y putrefactas del Suburbio, de las cuales está separado por una gruesa muralla de granito, de 10 metros de alto y más de 5 de espesor. De muros para adentro el Revaticano es un lugar lujoso y solemne, todo pompa y circunstancia, lleno de palacetes pijorroneos, rascacielos ultramodernos, columnas de Fanhunters desfilando en traje de gala, y con la omnipresente imagen del papa impresa por todos lados: en las pantallas gigantes, en las banderas oficiales, en el papel higiénico, etc.

Supongo que no hace falta ser muy explícito acerca de las medidas de seguridad del recinto. Te cagas. Hay hovercrafts, deslizadores, zeppelines, helicópteros y demás, vigilando el perímetro las 24 horas del día. Si un vehículo se acerca a menos de 200 metros de la muralla sin recibir autorización, se le da un aviso lanzándole dos docenas de misiles tierra-aire. Si el intruso persiste en su actitud, la totalidad de las fuerzas de defensa de la isla abren fuego contra él al unísono hasta que sus restos puedan ser usados para dibujar al carboncillo. Y una vez dentro no se

puede decir precisamente que la cosa mejore. Todo son patrullas, controles y puestos de vigilancia atiborrados de Fanhunters deseados de estrenar sus armas poniendo tierno al primer orate que tenga la ocurrencia de colarse (a nivel de juego, TODO el Revaticano cuenta con un nivel de seguridad Ultrapij. Lo digo para no tener que repetirlo cansinamente en cada localización).

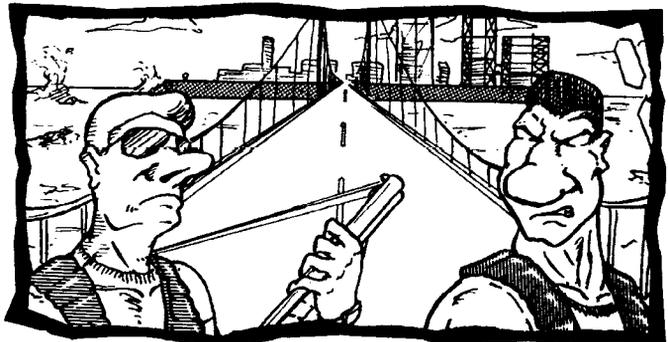
Si viene por aquí, no deje de visitar:

10. Puente Colgante

Este largo puente cruza todo el Suburbio y conecta el Revaticano con BNC. Es el único acceso terrestre que existe al Revaticano, y por ello está de un vigilado que alucinas. Aparte de los controles y helicópteros que lo patrullan día y noche, está dotado de un sistema de minas ocultas que se pueden activar y desactivar a voluntad en caso de marrón. En este puente se montan grandes desfiles y charangas cada vez que alguna personalidad viene de visita oficial, o cuando el Papa decide coger el Alejomóvil y salir a la ciudad de compras o algo así.

11. Cuarteles Fanhunters

Toda esta zona de edificios alineados está ocupada por los barracones donde viven los Fanhunters, y el campo de entrenamiento donde se ponen a punto para mutilar y machacar con mayor eficacia. Tiene de todo: pistas americanas, campos de tiro, canchas de basket, pistas de petanca, etc.



Presidiendo la zona se hallan los cuarteles generales donde los altos mandos Fanhunters planean sus misiones, y el centro de control desde el cual vigilan la ciudad. Este centro de control, conocido como "El Ojo de Dick", es un lugar gigantesco lleno de actividad febril y parece que haya sido diseñado por la NASA y decorado por un trekkie: paneles, consolas, monitores, radares, sonares, máquinas de café, y un plano gigante de BNC lleno de lucecitas que hacen "ping" y "pong" alternativamente (antes sólo hacían "ping", pero acaban de instalar un nuevo modelo japonés mucho más potente).

Aquí se computa toda la información que se recibe sobre el estado de la ciudad (lo que filman los zeppelines y las cámaras de vigilancia, lo que pillan las escuchas telefónicas y los micrófonos ocultos en los retretes públicos, etc), de manera que los Fanhunters estén al quite de como va el rollo y puedan actuar con presteza a la más mínima señal de follón.

12. Area Administrativa

Desde esta serie de edificios de oficinas se rigen los destinos del Imperio de Alejo Cuervo, y se lleva todo el papeleo referente al gobierno papal (no confundir con el Centro Central de Datos, dedicado exclusivamente a la ciudad de BNC). La mayoría de los edificios están dedicados al archivo papal, en el cual crían moho y acumulan polvo montañas de papelotes, facturas, dossiers, informes, documentos y demás coñas.

La mujer de la limpieza mantiene un reinado del terror en este sitio, y como está harta de recoger la mierda que van dejando los demás, en cuanto ve un papel desordenado va de cabeza a la basura, ya sea tanto una chorrada (facturas de las tropas papales por la compra de souvenirs en los países invadidos durante la operación Talicual) como algo de importancia vital (la única copia de la lista con los nombres de todos los cabecillas de la Resistencia), que a ella se la pela.

13. Ludocentro

El Ludocentro es un enorme archivo-almacén donde Alejo Cuervo guarda copias de la mayoría de juegos de rol, cómic books, películas con más explosiones que diálogo, y demás material subversivo existente. Se rumorea que sus estantes albergan más de 100.000 volúmenes, entre los que se encuentran la única colección completa existente del juego de cartas Machic: De Gazerin (tras completarla, Alejo organizó redadas casa por casa para localizar y quemar todas las demás), una copia de la versión íntegra del film manga-guarro Urutsujukijidojiyuju, y los originales de Karlos Pacheko de un número inédito de Lopeznó en el que el héroe se planteaba el cambio de sexo. El Ludocentro es regido por los monjes Ludovicos, una orden monástica creada especialmente para este cometido que, junto al propio Alejo, son los únicos que tienen acceso al recinto. Los Ludovicos son monjes de espíritu fuerte y sanote, que no puede ser corrompido por la naturaleza indecente y vil del material del Ludocentro. Viven internos permanentemente en el edificio sin salir nunca, y su trabajo es parecido al de un bibliotecario: velar por el material que contiene el centro e investigar continuamente en escritos y documentos para intentar conseguir copias de los juegos, pelis y cómics que aun no tienen, que no son muchos.

14. Helipuerto

El helipuerto del Revaticano es básicamente de uso militar, para traer y llevar tropas de Fanhunters a BNC con rapidez en caso de apuro, y está equipado con numerosas defensas antiaéreas por si hay que derribar a algún indeseable que quiera aterrizar sin permiso. El helipuerto contiene el famoso hangar nº 13, de acceso restringido salvo para el Papa Alejo, que se pasa horas y horas en él. Nunca se ve luz dentro, ni siquiera cuando Su Santidad está allí. Se ignora cual es su función y qué contiene, y los arquitectos y decoradores que lo diseñaron y amueblaron fueron lanzados al interior de un volcán por

Alejo al acabar su trabajo. Fuentes papales habían negado siempre la existencia de este hangar, hasta que la verdad salió finalmente a la luz en septiembre del 2006, cuando Lucendo Spinnelli, un reportero del "Barnacity Clarín" se coló dentro haciéndose pasar por una planta de interior y consiguió unas instantáneas que luego salieron veladas, pero que según él mostraban a Alejo jugando al tute subastado con Elvis Presley, Richard Nixon y los hermanos Marx (según Spinelli, Harpo golpeaba constantemente a Nixon con un gran martillo de goma y hacía sonar su bocina, acusándole de ir de farol).

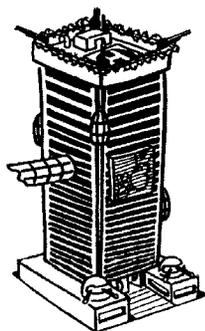
Corren todo tipo de rumores fantásticos sobre este hangar, pero por ahora la verdad sigue siendo un misterio (a ver, aquí sintonía de la Twilight Zone...vale gracias).

15. Torres Caffre

Seguridad: Ultrapij.

La silueta de las torres Caffre domina la skyline barnacitense, destacando poderosamente por encima de los demás rascacielos y de los zeppelines de vigilancia. Este es el sancta-sanctorum del Big Brother. Dos gigantes gemelos de acero y cristal, símbolos de la nueva era instaurada por el demente malhechor mamonazo e ignominioso. Dos rascacielos de 62 plantas, desde los cuales Alejo I contempla su vasto imperio. Las torres Caffre son quizás los edificios más emblemáticos de BNC.

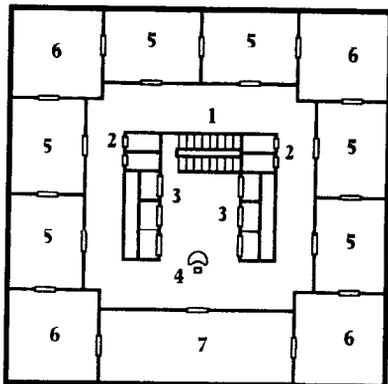
Desde que Alejo decidió instalarse en ellas, las torres han sido reconstruidas prácticamente en su totalidad para adaptarse mejor a sus exigencias. Son más altas (han pasado de 45 plantas a 61, más otras 20 plantas subterráneas), y están ultrablindadas, ultravigiladas y llenas de pijaditas como ascensores exteriores, puentes que conectan los dos edificios, una pantalla holográfica gigante que proyecta continuamente imágenes de Alejo besando niños, y otras mandangas para impresionar a los turistas y vender una imagen de esplendor, poderío y moco. Pero vamos a verlas más de cerca:



Caffre Towers (planta típica)

La mayoría de las plantas de las torres Caffre tienen el mismo aspecto general, aunque su contenido puede variar según de cual se trate. Las particularidades quedan a criterio del animador, pero más o menos esto es lo que hay:

- 1 Escaleras.
- 2 Aseos, trasteros y demás cuartuchos de servicio.
- 3 Elevadores, montacargas, conductos de ventilación, de la instalación eléctrica, del hilo musical...
- 4 Puesto de vigilancia con seguratas.
- 5 Oficinas, almacenes, estancias de los invitados, aposentos de los cardenales papales, y eso.
- 6 Despachos, archivos, salas de reuniones, centralitas de seguridad, etc.
- 7 Megarestaurante, gimnasio, aposentos privados de Alejo y toda la pesca.



Plantas Inferiores (0 a 20)

Están dedicadas a la centralita de seguridad (desde donde se controlan los monitores de las cámaras, los pilotos de las alarmas silenciosas y eso) y a las oficinas donde curra el personal de la torre.

Plantas Intermedias (21 a 45)

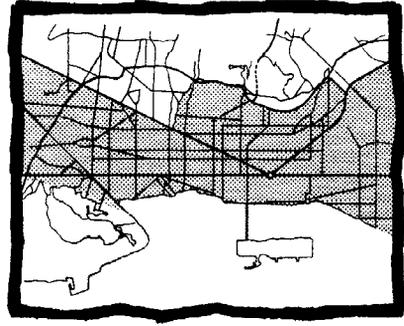
Están ocupadas por diversos despachos, salas de reuniones y demás, desde los cuales Alejo coordina y gobierna el Imperio papal. En esta zona hay un tubo exterior que conecta ambas torres.

Plantas Superiores (46 a 61)

Zona de Vips. En la primera torre se aloja Alejo y su corte papal, entre muchos lujos y exotismos asiáticos diversos, mientras que la segunda es para los invitados e incluye diversas áreas de recreo, un complejo polideportivo y un megarestaurante que te cagas por la pata abajo de lo grande que es. Las azoteas de las torres son sendos helipuertos de uso privado.

Subplantas (-1 a -20)

El sótano es común a los dos edificios (o sea, no hay un sótano separado para cada torre), y está bajo el nivel del agua. Además de un garaje, contiene el refugio antiatómico de Alejo. Aparte de ser virtualmente inexpugnable, cuenta con todos los lujos y ventajas de la vida moderna, y está equipado para que una docena de narizones resista en él durante tres años antes de que la cosa se ponga realmente dura y empiecen a agotarse los refrescos y las chocolatinas.



El distrito más grande de BNC, y donde se desarrolla la mayor parte de la vida social de la ciudad. Es la zona más típica y la favorita de los turistas. Teniendo en cuenta el nefando recallejeo y los implementos hi-tech que se le han ido encasquetando (monorrailes entre los edificios, anuncios holográficos proyectados en el cielo, zeppelines de vigilancia y otras zarandajas) su aspecto general apenas ha variado desde la llegada de Alejo al poder. Sus calles principales siguen estando abarrotadas de gente y el tráfico es aún más infernal que antes.

El Ensanche es un lugar así como futurístico-decadente, incluyendo todos los tópicos y pajilladas típicas del género chorrpunk que hemos visto en tantas y tantas películas, cómics, novelas y anuncios de colonias, pero con el toque cateto-aberrante característico de Fanhunter: hay grandes rascacielos con pantallas gigantes de video proyectando spots, pero en lugar de salir chavalas en bikini sale Alejo anunciando crema capilar, hay tenderetes ambulantes de comida callejera, pero en lugar de "sushi" y "chop suei" despachan churros y cucuruuchos de castañas, hay traficantes en cada esquina, pero en lugar de costo o pastillitas de colores comercian con juegos de Gametoy y Nontiendo, etc...



Si viene por aquí, no deje de visitar:

16. Phillip K. Dick University

Seguridad: Cutre

Aparte de cambiarle el nombre, pocas cosas ha hecho el gobierno papal por la universidad pública de BNC. La PKDU ha sido olvidada año tras año en los presupuestos, y como la matrícula es gratuita e inmediata, aquí ha venido a parar toda la hez y la escoria ciudadana, y el centro se ha ido degradando hasta convertirse en un lugar chungo, pero chungo chungo, estilo Bronx profundo. El personal docente suele dar clase con escolta, porque los motines son constantes y muchas de las clases acaban con intercambio de fuego entre el profesor y los alumnos (en el 2004, quince estudiantes de historia se hicieron fuertes en la biblioteca con un mortero, y amenazaron con disparar sobre los viandantes, si su maestro no renunciaba a sus intenciones de hacer un examen oral sobre arte bizantino, coincidiendo con la fiesta de final de carrera). Los cursos no se cuentan por licenciaturas, sino por bajas.

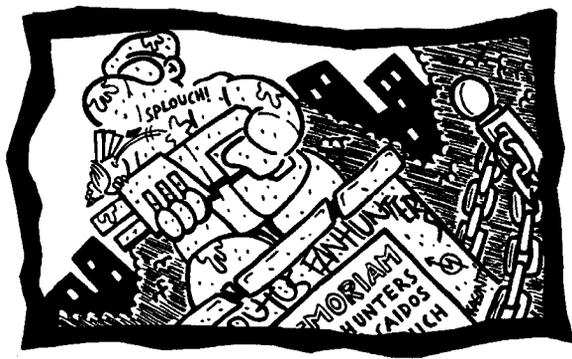
El actual director del centro (el quinto en los últimos dos años tras dos dimisiones, un suicidio y un atentado con coche bomba) es Malcom "cerdo" Brubaker, un ex-boina púrpura sin ninguna experiencia docente pero con el firme propósito de pacificar el lugar (por citar palabras suyas "La Phillip K. Dick University tiene un cáncer y yo soy el cirujano que va a extirparlo"), y cuya primera medida fue crear la policía universitaria, una peña de garrulos uniformados que patrullan las aulas y solucionan los disturbios a golpes de porra.

17. Alexis Corvus Platz

Esta plaza chulamente ajardinada es el centro neurálgico de la ciudad, donde se encuentran los edificios oficiales más importantes de BNC. Aquí están, entre

otros, el Ayuntamiento, el First BNC Bank y la Catedral de Dick, donde Alejo oficia cada 1º de Abril la misa de celebración de la instauración de la Era de Dick. La Catedral es sin duda el edificio más espectacular de BNC, a la par que el más hortera. Es una cosa superrecargada, en chillones tonos dorados y rojos, con mogollón de grabados, cenefillas y bajorrelieves. Parece un huevo de pascua gigante.

Y por dentro es la releche. Alejo pensó que debía convertirla en un lugar atractivo para que la gente acudiera en masa, y el resultado es como la Catedral de Burgos pero redecorada por Elton John. A su lado, la discoteca de Fiebre del Sabado Noche destila sobriedad. Por doquier hay imágenes de neón de Alejo que saludan cuando metes un Megadick en el cepillo, el párroco lleva smoking de lentejuelas y parece un showman televisivo (cuenta chistes, canta y baila, baja a hablar con la gente y dice cosas como "me encanta este público" o "me sucedió algo



gracioso viniendo hacia aquí"), hay vendedores de altramuces y refrescos, las misas son animadas por actuaciones musicales, números de magia, el archipopular Bingo Papal, etc.

18. Centro Central de Datos

Seguridad: Estándar

El CCD es un mamotrétrico rascacielos de más de cien plantas, que subsiste como un homenaje a la necesidad del gobierno papal. Aquí se gestiona todo el papeleo dependiente del ayuntamiento de BNC, des-

de pagar facturas de la luz hasta tramitar una denuncia, pasando por adquirir el pasaporte, el permiso de conducir y todo lo que sea hacer cola ante ventanillas y funcionarios con cara de ganso. Cuando el CCD fue creado, se vendió a los ciudadanos la moto de que iba a funcionar como una seda, y que se iban a agilizar cantidubí todos los mogollones burocráticos. ¿Sí? ¡Y una mierda!

Como es de imaginar, en el CCD impera el desorden y el caos más absoluto. Su rígida estructura departamental y la actitud borde de sus funcionarios, pueden convertir el simple hecho de pagar una multa de tráfico en un esfuerzo titánico.. Puedes recorrer las cien plantas de punta a punta sin conseguir otra cosa que sellos, pases, permisos y formularios suficientes para empapelarte el piso. Es como una bola de mierda que se va haciendo grande a medida que rueda pendiente abajo. Empiezan pidiéndote el formulario nº tal, luego que si falta sellarlo, luego que si el permiso nº cual esta caducado, luego que si al recibo del formulario le falta la firma del interventor, luego que si era todo por triplicado, luego que si como has tardado tanto el formulario del principio ya ha caducado y necesitan una copia nueva...

19. Gigamesh Platz

Esta plaza, donde antaño se encontraba la librería del mismo nombre, desde la cual el demente librero Alejo Cuervo intrigó y ploteó su plan de conquista del mundo, ha sido reconvertida para loar al mandatario tirano, abyecto y ruin más odiado del planeta. Además de un arco de triunfo con grabados sobre distintos episodios de su vida (su coronación, su primer polvo, su primera colonia Chispas...), la plaza es dominada por una emperifollada fuente llena de angelotes y chimpónfanos, en la cúspide de la cual reposa una estatua de Alejo en el momento de su coronación como Papa (una escena similar a la portada del suplemento X-Pansion Kit, pero más cabezona).

20. Sagrada Familia

En Agosto de 1989, el megamemorio dimensional Wilfred Kowalski III, una horrible criatura de quince metros con cabeza de gorila, cuerpo de mofeta y camisa de franela, se materializó en la Sagrada Familia y amenazó con rustir a los cientos de japoneses que allí había (y que, lejos de acojonarse y huir no hacían más que sacarle fotos), si el alcalde no le traía en menos de una hora 200 millones de MDs en billetes no correlativos, una avioneta con el depósito lleno, y todos los números publicados hasta



la fecha de la revista "Big Tits". Por suerte, la Dum-Dum Patrol, un grupo yanqui de superhéroes, estaba en BNC de vacaciones y al ver la situación decidieron darle una tobita de palos al bicho. El combate se alargó durante horas, con dos tiempos muertos por bando, hasta que en el momento más fragoroso, se produjo una tremebunda explosión que no dejó ni rastro de los contendientes, aunque extrañamente el edificio quedó intacto. Parecía que todo había vuelto a la normalidad, así que no se le dio mayor importancia al asunto (la Dum-Dum Patrol ni siquiera tenía colección de cómics propia, así que nadie los echó de menos), pero a los pocos días, comenzaron los sucesos parachungos.

Empezaron a desaparecer turistas, el lugar se puso a brillar con una luz como de efecto especial de serie B, las gárgolas se despegaron de las cornisas, sobrevolando la zona y cagándose sobre los viandantes y bien pronto fue evidente que la Sagrada Familia estaba habitada por ingentes miriadas de memomios, súcubos, Encarna Sánchez y seres avernales de todos los colores. El alcalde se vio obligado a recurrir a las artes mágicas del insigne doctor X-Traño para resolver el asunto. Tras unos pocos sortilegios de los suyos, X-Traño diagnosticó que la zona estaba sobrecargada de pichurrina, y que posiblemente el mogollón entre la Dum Dum Patrol y el memomio había abierto un portal dimensional con algún infierno, y de allí venían todos los problemas.

Desde entonces la Sagrada Familia está cerrada al público, rodeada de runas mágicas diseñadas por X-Traño, que crean un campo de energía que impide salir a las fuerzas maléficas. No obstante, lejos de menguar con el paso del tiempo, la actividad parachunga es cada vez mayor, especialmente desde que Alejo subió al poder. Al caer la noche, los memomios que habitan el templo montan unas fiestas de putifa, con música a toda leche y barra libre para todo el que demuestre ser una criatura de ultratumba. Arman unos follones que ni los Gremlins viendo Blancanieves. Los vecinos están hasta las narices y no dejan de llamar a la comisaría, ni de quejarse cuando los entrevistan por la calle, pero de momento el gobierno papal se muestra incapaz de

solucionar el tema. Todos los grupos especiales de Fanhunters que han enviado dentro del recinto a pedirles a sus ocupantes a ver si por favor podrían bajar la musica, no han vuelto a ser vistos con vida..

21. Ringlinglin Circus

Seguridad: Pij.

Uno de los espectáculos más populares de BNC. Se trata de un circo itinerante que llegó a la ciudad justo la noche en que Alejo entraba con sus tropas. Al acabar el asalto, el cínico y malbicho tirano zafio y opresor acudió a ver el espectáculo, para relajarse tras tres días de combates ininterrumpidos. Al parecer, el show le gustó tanto que ordenó que el circo se instalara de forma permanente en la ciudad. Desde entonces, Alejo acude a ver la función no menos de una vez por semana, para olvidarse por unas horas de los agobios del cargo de tirano maloliente y déspota, y hacerse unas risas.

Lo que pasa es que el circo Ringlinglin se ha convertido con el tiempo en una base rebelde camuflada. Todo el personal del circo, desde su director y jefe de pista, Enrico Fartuccio III, hasta los trapecistas o el que recoge las boinas de los chimpancés, son miembros activos de la Resistencia. Pese a que los servicios de inteligencia papales han advertido a Alejo de esta situación, y de la necesidad de llevar a cabo una redada en el circo para trincarlos a todos, el tío alucina tanto (sobre todo con Pumbo, el elefante) que se niega a creerles.



22. Repanoch Megatower

Seguridad: Estándar.

Este rascacielos último modelo alberga el hotel más aberrante y superchanas de BNC, donde suelen alojarse los magnates y mangantes más forrados de todo el mundo. La Repanoch Megatower es un edificio tope alto y chulapón (ascensores transparentes por el exterior, fuentecillas con surtidor en cada rellano, complejo deportivo subterráneo, Connie Selleca de recepcionista...).

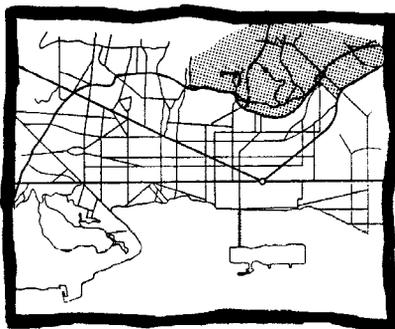
Además del hotel, sus 86 plantas albergan los despachos de multitud de pequeñas compañías y corporaciones sin bagaje suficiente para cascarse un edificio entero para ellas solas, un restaurante giratorio de seis o siete tenedores (sirven unos centollos que parecen elefantes) con hermosas vistas de toda la ciudad, y un enorme centro comercial muy pijo, de esos que parecen hechos expresamente para montarse tiroteos a lo Sam Peckinpah, con gente atravesando los escaparates a cámara lenta y cosas así.

23. Canal Dick Estudios

Seguridad: Estándar.

Estos son los estudios del canal papal de televisión, el único permitido en la ciudad, por estar totalmente monigoteado por Alejo y su gente. Se trata de unas instalaciones gigantescas, con numerosos platós y una infraestructura del copetín.

La parrilla de programación del "Canal Dick" consiste básicamente en noticiarios, películas pornográficas codificadas (inútil intentar descodificarlas), apariciones públicas de Su Santidad, teatralizaciones de novelas de Phillip K. Dick, y concursos como "La Ruleta de la Tortura" (los concursantes tienen media hora para hacer confesar a un miembro capturado de la Resistencia, y ganar el viaje a Torremolinos), o "el Telecapón" (entre los concursantes se rifa un caponazo, propinado por un bateador de baseball profesional con las espaldas más anchas que un armario ropero empotrado con las puertas abiertas).



Una cagada más, fruto de las fantasías paranoides de Alejo en su afán por recallejear BNC. En el 2002, Alejo decidió reconvertir toda la zona alta del Ensanche en un lugar de superlujo y conectarlo con Pedralbes, para que los pijeras estuvieran más espaciosos. Sin embargo, los habitantes del lugar se negaron a largarse, y la cosa fue subiendo de tono (que si una redada Macute, que si una bomba en una comisaría, que si un bombardeo de alfombra sobre el barrio) hasta llegar a la situación actual: las obras han tenido que abandonarse y el lugar es una zona de guerra, con constantes escaramuzas entre las tropas papales y los insurgentes.

Neo-Barris es similar al Ensanche, aunque más hecho polvo debido a los continuos combates urbanos que se libran en sus calles. Muchas casas tienen sacos terreros en las ventanas y sistemas caseros de defensa contra los intrusos, como minas anti-personal ocultas bajo baldosas falsas en el rellano de la escalera, cables de alta tensión conectados al portero automático para electrocutar al que llame, cochecitos de bebé bomba que se accionan por control remoto, etc. Resumiendo, a su lado los suburbios de Beirut parecen Lourdes. La mayoría de las bandas callejeras de la ciudad actúan aquí. Además, Neo-Barris es la zona de operaciones de uno de los héroes más celebrados de la Resistencia: Rubén Hood, el bandido que roba armas a los Fanhunters para

dárselas a los rebeldes (ver Fanhunter, pag. 62), auténtico ídolo venerado en todo el barrio. Su imagen aquí es omnipresente. En cada casa hay un retrato suyo, todas las paredes lucen pintadas con su nombre, y al menos el 70% de los vecinos colaboran activamente con su banda. Podría decirse que el barrio entero está bajo su control.

Sólo los Macutes más veteranos o los que han cometido alguna cagada gorda son enviados a servir a este distrito. Quizás por eso, por ser un lugar relativamente incontrolado por Alejo, la Resistencia mantiene aquí un gran número de bases secretas y garitos ilegales.

Si viene por aquí, no deje de visitar:

24. Warzone

Este lugar, ensordecido hoy por el sonido de las armas automáticas y las explosiones de las minas anticarro, fue un día la mayor zona verde de BNC. Un parque de ensueño construido por Alejo, como parte de su proyecto de ampliar Pedralbes. A tal efecto, se procedió a desalojar a los habitantes de la zona donde debía construirse el parque. Y ahí empezó la fiesta. Los vecinos se negaron a largarse, y empezaron a boicotear las obras. Hoy el parque está a medio construir y el intercambio de fuego entre los vecinos y las tropas papales es constante.

La Warzone ocupa una gran extensión de terreno y parece una jungla vietnamita, pues la vegetación, sin nadie que la cuide, ha crecido a su aire. Está ocupada por todo tipo de gente pintoresca que protagoniza escenas a medio camino entre lo que se suele ver en un parque normal y en la última media hora de metraje de La Chaqueta Metálica: vecinos emboscados en los árboles, esperando a que algún Macute pase por debajo para rebanarle el gañote, miembros de mantenimiento de parques y jardines cubriendo con armas automáticas a un compañero, que intenta podar las ramas viejas de una pared de enredaderas bajo un fuego cruzado, vendedores de

globos y piltrachos para las palomas, intercambiando disparos con una patrulla de Fanhunters junto al estanque de los patos, etc...

25. Tibidabo

El monte Tibidabo se halla a unos 3 Kms. al oeste de BNC. Es un lugar agreste y salvaje, donde la llamada de la selva se ve sólo interrumpida por la torre de algún ejecutivo, y por unos cuantos emplazamientos que el gobierno papal mantiene allí, a saber:

25 A. Centro Alphanpha de Adiestramiento Fanhunter

Seguridad: Ultrapij.

En este indómito paraje, apartado del mundanal ruido, está el centro de instrucción de Fanhunters más chuli del reino de Dick. Sus instalaciones cubren más de media hectárea de terreno montañoso donde

cada año, 2000 cades aspirantes a servir en este prestigioso cuerpo son entrenados durante un durísimo período de nueve meses. Cursos de "fitness" para que se pongan mazas e impresionen sacando bola y chicha, pruebas de supervivencia en las que deben pasar dos semanas solos en el monte sin revistas pornográficas y comiendo cosas que harían vomitar a una



cabra, simulaciones de combate con enemigos reales (se usa a presos rebeldes; les atan los cordones de los zapatos juntos y los arman con tirachinas) y otras pruebas físicas y mentales destinadas a convertirlos en supermachos sin miedo al dolor.

25 B. Planta de Experimentación y Clonación de Trucutrú Biolabs

Seguridad: Pij.

Al igual que en la mayoría de grandes ciudades del reino de Dick, Trucutrú Biolabs mantiene en las afueras de BNC una planta de clonación, capaz de nutrir a la ciudad de un flujo constante de Tintín Macutes (unos 800 al mes). El complejo consta también de varias salas de experimentación donde se crean nuevos prototipos, como los Macutes marinos, un hangar donde los Macutes son almacenados hasta que se les transporta a la ciudad, y un campo de pruebas donde se testea la fiabilidad de los recién fabricados, no sea que estén aguilpollaos por algún fallo en el proceso de clonación y se pongan a disparar cuando no deben, o algo así.

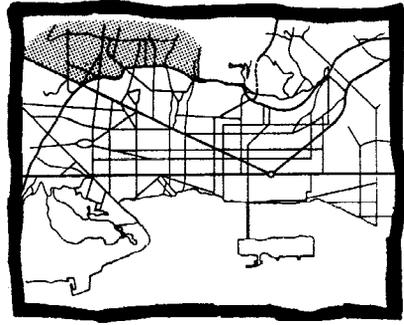
Además de fabricar Macutes como si fueran rosquillas de anís, en las plantas de clonación de Trucutrú Biolabs se llevan a cabo toda clase de oscuros experimentos secretos amparados por el gobierno papal, que rieta tu de Expediente-X.

25 C. EuroDick

Seguridad: Estándar

El mayor parque de atracciones papales del reino de Dick. Se trata de un parque temático, donde además de divertir al público se le forma en el amor a Dick y a Alejo. Junto a las atracciones más típicas, como "la Montaña Rusa", "el Tren Chu-Chu" o "el Túnel de la Risa", EuroDick cuenta con diversos museos interactivos, donde se muestra a los visitantes la importante labor que el gobierno papal lleva a cabo, y se permite a los niños participar en actividades tan apasionantes como el "Tiro al Fan" (tienes tres oportunidades de acertar con un bazooka a un rebelde atado a un poste y ganar un peluche de algún personaje papal entrañable, como Alejo o el Killer Dog) o en clinics sobre los mejores métodos para interrogar rebeldes sin dejarles marcas, que siempre despiertan gran entusiasmo, sobre todo entre los más pequeños.

Pedralbes



La zona residencial donde viven los ricos y cresos está situada al noroeste. Pedralbes está pensado como una ciudad en miniatura dentro de BNC, totalmente autosuficiente a fin y efecto de que sus habitantes no tengan que salir y mezclarse con la embrutecida plebe del Ensanche, gentuza que se ve obligada a usar los transportes públicos y a trabajar para vivir, no sea que les peguen alguna infección.

Pedralbes es un lugar idílico, lleno de espaciosas y chulas mansiones, palacetes ajardinados, y coquetuelas zonas verdes llenas de flores, arroyos cristalinos y cervatillos pastando, separado del resto de la ciudad por un foso minado de 20 metros de ancho por 6 de hondo, y un grueso muro electrificado. La seguridad de todo el sector corre a cargo de la empresa privada Armaggedón Security Systems, contratada por los vecinos, aunque dado que la mayoría son gente influyente y de pasta larga, Alejo no duda en apoyarles con brigadas de Fanhunters cuando surge algún problema.

La vigilancia aquí es extrema, y se prohíbe el acceso a hippies, grunges, melenudos en general y demás indeseables con pinta de no haber visto una raqueta de squash ni unos zapatos italianos en su vida.

Las viviendas aquí son enormes, siendo ésta la razón de que Pedralbes sea un distrito relativamente grande para los apenas 150.000 barnacitenses que lo habitan.

Si viene por aquí, no deje de visitar:

26. Bar Musical Marcelino's

El lugar de reunión habitual de todos los niños pijos del distrito cuando se van de copas, donde uno va para que los demás lo vean con sus náuticas (¿cómo se dibuja un narizón con náuticas?) y su polo nuevo, y chinchen y se roan los sostenes de envidia. Aquí tiras una granada y los pillas a todos. Es el típico antro-bodega cutre de paredes desconchadas, jamones y chorizos colgando de las paredes, el reloj de promoción de Mirinda, el cartel "Aquí vive uno del Betis ¡Casi ná!" donde los yayos jugaban a dominó y tomaban carajillos tan panchos, hasta que los pijorros lo tomaron por asalto convirtiéndolo en el garito de moda. Le han puesto una bola de discoteca en el techo y todo el rato pinchan baladitas de italianos cantando en castellano. Siempre está abarrotado de gente que habla con voz nasal y se llama Piluca, Monchu, Cuqui y demás nombres más propios de un chihuahua.

27. Discoteca Jokenoch!

Seguridad: Pij.

La única discoteca permitida en BNC. Tres plantas, parking, piscina, toro mecánico y toda la pesca. Es una concesión de Alejo a los pastosos de la ciudad por su apoyo incondicional. No obstante, si el resto de ciudadanos llegara a enterarse, Alejo quedaría como un petardo, así que oficialmente esto es una clínica dental, y se mantiene tan clandestina como los demás garitos de BNC. La diferencia es que los Fanhunters nunca hacen redadas aquí, e incluso se les suele ver tomando copas y bailando encima de la barra cuando están fuera de servicio.

28. Restaurante Coup de Grâce

Uno de los restaurantes más caros y prestigiosos de BNC. Plantas de plástico, cuadros de caza y de ambiente marinero, mesas con lamparita, música de ascensor, meaderos de porcelana, cuchillo para la carne, cuchillo para el pescado, cuchillo para el flan, todo muy repelente. Los precios le vuelven a uno el pelo blanco. Este no es el mejor sitio para tirar de menú, porque el cubierto medio sale por unos 150 MegaDicks.

No obstante, en su favor cabe decir que aquí no cascarás de un corte de digestión ni un empacho. Pese a sus rimbombantes nombres en semifranchute cazallero, el contenido de los platos es exiguo hasta la ridiculez. Así, por citar un ejemplo, la especialidad de la casa, las "Boulettes de poulet rôti en miettes avec salade niçoise aux petits pois verts de la Camargue à la Marseillaise", se compone de una pareja de croquetas Flindus ocultas bajo una hoja de lechuga de a lo sumo 4 centímetros de largo, una loncha de tomate que cabría perfectamente por la ranura de un cajero automático y una guarnición de entre 20 y 24 guisantes de tamaño, aspecto y sabor similar al de un puñado de perdigones.

El Coup de Grâce es el típico lugar de luxe para traer al/la pariente/a cuando se quiere fardar de pastoso y chulo, para luego, tras acompañarla a casa, y con más hambre que el perro de un ciego, meterse en el fast-food de la esquina y endiñarse siete Megachisburguers en canal.



BNC Boy Night

Además de la que acabamos de ver, la que se les enseña a los turistas, hay otra BNC, sórdida, cutre y chusca. Una BNC plagada de grupos secretos, bandas callejeras, garitos clandestinos, mafiosos de opereta y fauna urbana de todas las leches. Y este capítulo es una especie de poutpurri donde te los vamos a presentar a todos.

La Resistencia

La Resistencia es el grupo subversivo opositor a la tiranía de Alejo, que lucha por instaurar el antiguo orden mundial, en el que un hombre honrado podía comer alimentos con alto contenido en colesterol o alquilar Megavixens en el videoclub sin que le ahorcasen por ello. Fue fundada en 1996, a raíz de la batalla de Montjuich, y desde entonces ha sufrido multitud de cambios internos (como sin duda ya sabrás si has sido aplicado y te has leído el apartado de historia de BNC. Si no, que te jodan hombre, que parece que hablemos para las paredes).

Pese a su importancia y a la gran amenaza que representa para el gobierno de Alejo, la resistencia es en realidad una organización pequeña, charcutera y casi de andar por casa (razón por la cual son tan difíciles de localizar y exterminar por parte de las tropas papales). En BNC cuenta con poco más de 4.000 miembros activos. Lo que pasa es que su potencial de simpatizantes pasivos es tremendo. Si se quiere montar una megatangana descomunal (como en Montjuich), con unos telefonazos por aquí y unos contactillos por allá, la resistencia barnacitense es capaz de movilizar a más de 50.000 fans dispuestos a dejarse las pelotas donde haga falta.

Tras la victoria en el asalto a Montjuich, una de las pocas decisiones útiles que tomó el alto mando rebelde (antes de que Krieg se les adelantara y se nombrara sucesor de Alejo), fue la necesidad de convertir el cotarro caótico que eran entonces en una cosa organizada y digna, si querían hacer algo de provecho en la vida. Ahí nació la Resistencia como tal, y se montó el organigrama, que, con unos mínimos cambios sufridos a lo largo del tiempo, sigue vigente hoy en día. Este organigrama funciona de la siguiente manera:

La Cúpula

Es el escalafón más alto, que toma todas las decisiones importantes. Sus miembros se reúnen el primer miércoles de cada mes en el cuartel general secreto de la Resistencia, la Masía de Joe Quaid en Vilafranca del Penedés (un pequeño pueblito a 30 kilómetros de BNC) para discutir acerca del rumbo que debe seguir la organización. Los miembros de la Cúpula son siempre los mismos, salvo sustituciones por muerte, desaparición o actitud chacal de alguno de ellos. En la actualidad, son miembros de la Cúpula:

Joe Quaid: Coordinador general y voto de calidad.

Padre Merrin: Coordinador espiritual y asesor paranormal.

Rubén Hood: Coordinador de bases rebeldes.

Fian Mc Klaus: Coordinador de gangs callejeros.

Ridli Scott: Coordinador de los cuerpos especiales «Fan Letal».

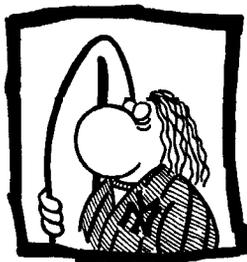
Don Depresor: Coordinador de la comisión de fiestas (es que el chaval quería tener un cargo como los demás y hubo que inventarse esto).

Las Bases de la Resistencia

El grueso de la Resistencia está organizado en bases secretas de operación, ocultas por toda la ciudad. En BNC hay 43 bases, cada una de las cuales aloja a entre 20 y 50 rebeldes liderados por un jefe. Las bases son autosuficientes y actúan cada una por su cuenta, salvo cuando la Cúpula les encarga alguna misión puntual. Suelen estar situadas en lugares apartados, usualmente bajo tierra, aprovechando tramos de cloacas fuera de uso, estaciones de metro abandonadas y similares, donde los Macutes no pueden llegar debido a su claustrofobia galopante.

Por lo general, las bases de la Resistencia no cuentan con sistemas de defensa muy cañes, centrandó más su seguridad en pasar desapercibidas y evitar ser detectadas. Cuando los Fanhunters logran desensmascarar una, ésta deja de ser útil y es mejor quemar los archivos, vaciar los ceniceros y evacuarla lo antes posible, que quedarse a aguantar el firepower demoleedoramente superior de las tropas papales.

Joe Quaid, factótum máximo de la Resistencia



Atributos

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

Habilidades

Arrojar 2, artes marciales 2, atletismo 1, callejear 2, come cocos 4, conducir 2, culturilla (música folk) 3, culturilla (cómic de mutantes y películas de tiros y hemoglobina) 3, defensa 3, idiomas (inglés, vulcano y mallorquín) 2, intimidar 2, investigar 2, nadar 2, observar 3, psicología 1, sigilo 1, talento (ser el líder nato que las hordas rebeldes necesitan en esta hora decisiva) 5, (practicar surf) 4.

Coñas

Popularidad, sentido común.

Descripción

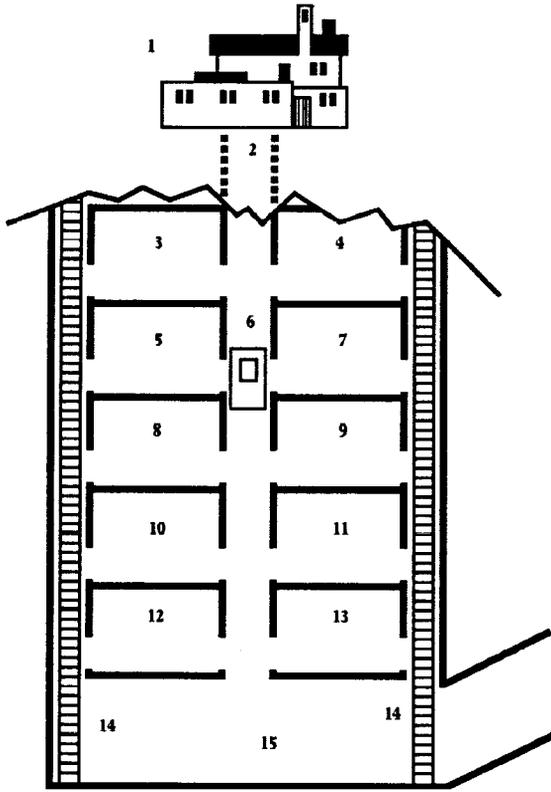
Líder nato de la Resistencia, que dirige los destinos de miles de rebeldes desde su masía de Vilafranca del Penedés. Aunque no suele participar directamente en ninguna misión, es el poder en la sombra que está detrás de la mayoría de operaciones a gran escala de la organización. Según muchos, Joe es el único miembro de la Cúpula de la Resistencia que no tiene encefalograma plano, y sin él se iría todo al carajo (por eso es el delincuente más buscado en todo el reino de Dick por el gobierno papal, que ofrece una recompensa de 10.000.000 de MDs a quien le traiga su tarro o su minga). Joe Quaid es un tipo serio y cabal, que sólo cree en el surf, la música ragamuffin, los tacos mejicanos y los polvos largos y húmedos que duran tres días.

Fan Letal

Fan Letal es el grupo de fans radicales y fundamentalistas (también llamados «fundamentalistas») de la Resistencia. Cuando necesitas voluntarios para una misión suicida, ya sabes a quien llamar. En cada base secreta hay un comando FL de al menos media docenita de individuos. Los miembros de FL están entrenados en todo tipo de acciones de infiltración, sabotaje y demolición, son expertos en técnicas de combate urbano y tienen el bonus añadido de estar sonados como una campana.

Joe Quaid's Masía

Para hacerse una idea del aspecto general de una base de la Resistencia.



1 La masía en sí misma propiamente dicha.

2 Acceso subterráneo oculto bajo una trampilla en forma de puerta secreta.

3 Arsenal.

4 Almacén general.

5 Dormitorios.

6 Montacargas con música ambiental.

7 Cocina y comedores.

8 Biblioteca, videoteca y ludoteca.

9 Sala de recreo.

10 Gimnasio, pista de baile y sala de peligro con simuladores de combate y de surf.

11 Sala de comunicaciones, ordenadores e imprenta clandestina.

12 Sala de reuniones y proyecciones.

13 Hospital y laboratorio.

14 Escaleras de emergencia.

15 Parking (gratuito para miembros de la Resistencia) con rampa que va a dar a una gruta oculta, a 2 Kms de la masía.

Los FL son terriblemente temidos por los Fanhunters por su carácter kamikaze (una de sus jugadas favoritas es el «petardo humano», que consiste en meterse corriendo en una furgona Fanhunter con un chaleco explosivo y tirar de la anilla mientras gritan ¡A TOMAR POL CULO!).

Los FL no acostumbran a mezclarse con los rebeldes comunes en misiones corrientes, y son utilizados exclusivamente en operaciones especiales de carácter suicida. Son superfanáticos de cómics, juegos, pelis y demás (suelen tatuarse el cuerpo con sus personajes favoritos), y totalmente bordes e intolerantes. Lo que más desean en el mundo es acercarse a Alejo lo suficiente para volarle los huevos de un tiro, y antes

preferirían que les metieran un paraguas por el culo y luego lo abrieran a tener que pactar con él.

Los Garitos

En BNC hay una floreciente red de garitos clandestinos que, si bien no forman parte directamente de la Resistencia, caen bajo su tutela y colaboran activamente con ésta. Un garito clandestino es cualquier local donde se puedan llevar a cabo actividades prohibidas por el régimen papal. Imprentas, editoras de fanzines, baretos musicales, tiendas de cómics, videoclubs, discotecas maquineras, y un largo etcétera. Los garitos clandestinos suelen estar ubicados en lugares que no den el canto (por ejemplo, el sótano

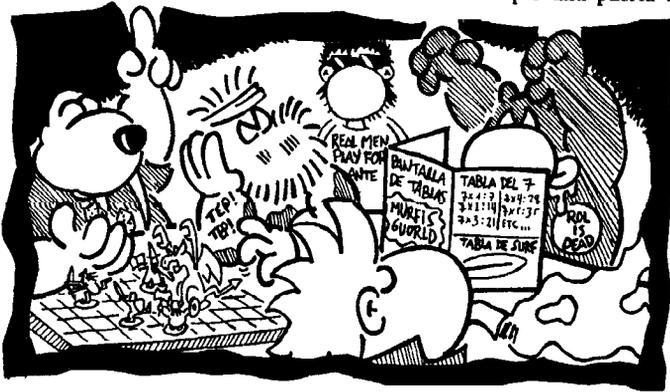
de un edificio abandonado del Suburbio), o camuflados bajo una tapadera (por ejemplo, haciéndose pasar por una bollería-ferretería).

Una relación completa de todos los garitos ilegales de BNC nos llevaría más tiempo del que os merecéis que os dediquemos (dado lo que cobramos por este suplemento), así que haremos una cosa: hemos seleccionado tres ejemplitos clásicos como muestra para que el animador se haga una idea general del asunto y pueda desarrollarlo a su antojo. Si, ya se que tenemos mucho morro, pero es que nos duele el tarro, y además hemos leído que estar muchas horas ante la pantalla del ordenador puede producir tumores, así que...

Mariano's Corner. Discobar

Seguridad: Estándar.

Típico bareto musical del buen rollo, en pleno centro del Ensanche. De día es una inofensiva farmacia regentada por el farmacéutico Mariano, un sexagenario gotoso y acartonado del que nadie sospecharía nunca; pero al llegar la noche, Mariano cambia el bastón y la bata blanca por unas gafas de espejo y un mono de lentejuelas, transformándose en DJ Mariano, y los bajos de la farmacia se convierten en un paraíso para los maquineros pastilleros (de hecho, al ser una farmacia ya tienen el material a mano), donde peta a toda pastilla (eso, eso) la música bakalao y chunda-chunda más pachanguera del momento.



El local tiene un sistema de seguridad antimarrones tope sofis; una máquina teleportadora de control remoto diseñada por los expertos de S.H.I.E.L.D. A cada cliente que entra le estampan una calcomanía especial similar a un código de barras. Si se produce una redada Fanhunter, un incendio o lo que sea, la máquina teleporta isoflautamente a todos los que lleven la calcomanía en cuestión a otro bareto con el mismo sistema, para que siga la fiesta (en BNC hay media docena de garitos más que disponen de este cacharro). Cuando los Fanhunters entran, echando abajo las puertas dispuestos a llenar varios furgones de detenidos, se encuentran un local vacío. Esto de pasarse una noche de juerga saltando de local en local, se conoce como "hacer la ruta del bonito", porque entre tanta teleportación, tanto cubata y tanta pastilla, acabas cogiendo unos pedos que no te lames y luego de la resaca te salen unas ojeras y se te pone una cara de atún que te dura una semana.

El Alakrán. Tienda de cómics, juegos de rol y videos manga

Seguridad: Cutre.

La tienda clandestina de cómics mas popular y concurrida de BNC, regida por A. Rinconete y P. Cortadillo. Está situada en el Suburbio, en los sótanos de un almacén de preservativos abandonado, que pese a estar sumergido no se ha inundado por dentro. Se accede a la tienda por un montacargas protegido por una puerta blindada que sólo puedes cruzar

demostrando que no eres un Fanhunter infiltrado (recitan-do de memoria todas las novias que ha tenido Peter Parker, la fe de erratas de las tablas de críticos de El Señor de los Tornillos, el número de veces que Joe Pesci dice "fuck!" en Uno de los Nuestros, o cualquier otra cosa que solo un auténtico fan pueda saber).

En el Alakrán reciben material de muy buena calidad, y tienen una pequeña rotativa en la que imprimen comic-books de producción propia, como Captain Alcachofa o X-Calibada. Los fines de semana se pone hasta el culo de fans que vienen a gastarse la semanada, cambiar cartas coleccionables o simplemente petarla, y el local se habilita para montar timbas de rol, hacer fiestas pijama y ver películas guarras de la Ginger (no, la Ginger Rogers no; la otra, burros, la otra).

Telefive. Canal pirata de radio y televisión.

Seguridad: Cutre.

En una desmantelada barcaza de pesca, moviéndose continuamente por el Suburbio para que las patrulleras Fanhunters no les trinquen, subsisten los estudios de "Telefive", uno de los cientos de canales de radio y televisión pirata, subversiva y chungueta de la ciudad. La cadena esta compuesta por una docena de tipos dirigidos por Marcelino Pencil, seudónimo utilizado por Pepe Sonrisas, una de las estrellas del "Canal Dick". En efecto, Sonrisas lleva una doble vida presentando de día el concurso «Telecapón» en el canal papal, y de noche los noticiarios de "Telefive", donde tralla profusamente contra Alejo y su pastelería madre (eso sí, camuflado bajo una peluca y un mostacho postizo).

La carestía de medios de "Telefive" raya lo dantesco (presentadores que dan las noticias mientras apuntalan el decorado para que no se les caiga encima, espacios gastronómicos en los que una cucaracha pasa caminando junto al plato de espárragos, debates en los que los invitados comen pizza y fuman canutos mientras hablan, etc), y su parrilla de programación es anárquica e infracutre, lo que no les ha impedido auparse a los primeros puestos del ranking, ya que no se cortan y emiten lo que el público quiere ver; las tres máximas para triunfar en televisión: violación de la ley, destrucción de la propiedad privada y tetas y culos.



"Telefive" subsiste en gran parte gracias al continuo arrebato, expolio y mangoneo de material que Sonrisas lleva a cabo en el "Canal Dick". A la salida del curro siempre se mete en el macuto un juego de enchufes, un micrófono, una caja de bombillas y cosas así, que nunca están de más. Y si hace falta algo más gordo, como una cámara o unos focos, sólo necesita que le consigan una furgoneta para cargarlo, porque tiene llaves de los estudios y se puede colar de noche a trincar lo que haga falta.

Abracadabra. Tienda de magia.

Seguridad: Cutre.

Tiendecilla oculta en un callejoncillo de Neo-Barris que casi no se ve, y atendida por Bartholomew Ferdinand Winston Craywinkle, un yoyote taciturno, apolillado y de voz cazallosa. En Abracadabra se puede encontrar todo tipo de material relacionado con los esoterismos místicos de las ciencias parachungas. Hasta el mismísimo Doctor X-Traño suele venir por aquí cuando necesita patas de cabra, ojos de saltamontes, colas de rata o alguna otra porquería para uno de sus sortilegios. Bartholomew es un hacha, y te consigue lo que le pidas: pociones, ejemplares únicos de libros antiquísimos como el

Negromorcillón, amuletos contra la caspa, bolas de cristal con antena parabólica, rifles lanza-estacas, muñequitos de vudú con la foto de Alejo, balas de plata de fogueo (por si quieres capturar a un licántropo sin matarlo), biblias firmadas por Mike Tyson, etc. Y si no encuentras lo que buscas, puedes encargarlo y en quince días máximo te lo trae.

La tienda es un local enjuto, polvoriento y destartado, con estanterías llenas a reventar de libros que parece que se te vayan a caer en el cogote de un momento a otro. No hay ni una mala alarma antirrobo, pero ni falta que hace, porque Bartholomev es un mentalista del copón, y como le toques mucho la fibra te convierte en congrio o te mete un firebolazo que te hace hombre.

Las Gangs Callejeras

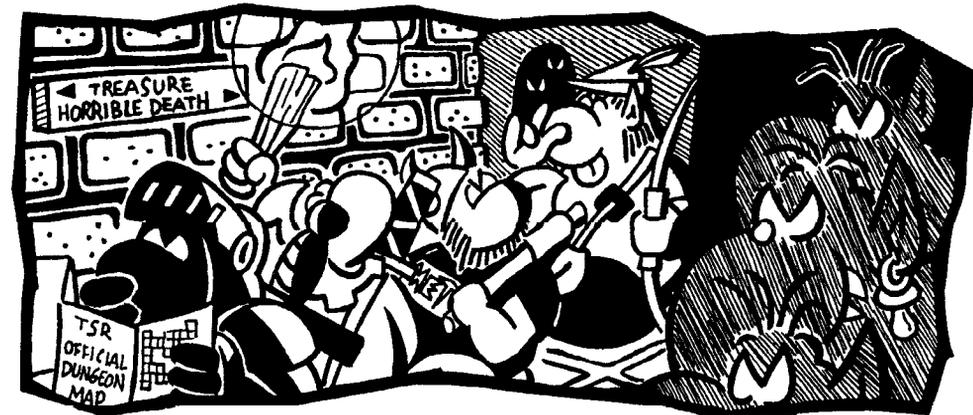
Es normal que una gran urbe como BNC esté infestada de bandas callejeras. Elementos descontentos de la sociedad que, unidos desde la marginación, han convertido las antaño plácidas calles de la ciudad en sangriento campo de bramante (¡OOOLÉ!). Hay gangs de muy diversa índole, aunque todos tienen una serie de características en común: cada gang tiene su territorio («controla» una zona de la ciudad en concreto), su número de miembros no suele superar los 100 individuos y todos destacan por su

carácter anarco-radical-ultraviolento-zumbado. Aunque generalmente los gangs callejeros no están relacionados de forma directa con la Resistencia y van muy a la suya, su nivel de implicación puede ser de tres tipos: total, relativo o nulo. En BNC hay gangs callejeros a cientos, así que vamos a ver un ejemplo de cada tipo, para que lo veas claro:

Rolmasters

Una de las bandas más conocidas de BNC. Son alrededor de 2.000 tíos dispersos por toda la ciudad en grupos de 10 a 20. Son fanáticos totales de los juegos de rol medieval-fantásticos, hasta el punto de que imitan a sus personajes favoritos (enanos, elfos, grantrascos, mediognolls, semiwraiths...) vistiendo y comportándose como ellos.

Casi todos los Rolmasters son miembros de la Resistencia, o al menos colaboran con ella de forma activa. En la batalla de Montjuich formaron una de las unidades más recordadas, al movilizar a más de 10.000 individuos y protagonizar el primer asalto al castillo a pecho descubierto, durante el cual sufrieron un 99% de bajas incluyendo la de su líder, Paconan el Bárbaro. Pese a quedar diezmados tras la batalla, su número de simpatizantes aumenta día a día, y hoy por hoy son uno de los gangs más numerosos y bien organizados de BNC. Muchos Rolmasters lo son en secreto, llevando una vida normal fuera del gang, sin que sus familias lleguen



a sospechar nunca que por las noches se calzan unas orejas postizas y una armadura de latón, y se dedican a sus aficiones favoritas: cazar Macutes (ellos los llaman goblins), jugar a rol y hacer excursiones a las ruinas de Montjuich. El actual líder de los Rolmasters (también llamado «Amo del Calaboso») es RiverViento, considerado un héroe por haber sido capaz de arbitrar la DragonDance entera (una campaña de rol de doscientos módulos que gira en torno a una discoteca de ligue para dragones), y fan de las revistas pornográficas para elfos. RiverViento otorga puntos de experiencia a los miembros del gang en razón a sus proezas, a fin de que puedan subir de nivel y ocupar los puestos más elevados en la banda.

Krazy Gang

Peña de skinheads garrulos donde los haya, que se mueven habitualmente en grupos de 15 a 30 tíos por la parte del Ensanche cercana al Suburbio. Son antiguos fans de los cómics de Krazy Kat, (un cómic antiguo sobre una gata chillada que no para de recibir ladrillazos de Ignasio, un ratón del que está locamente enamorada) que tras su prohibición se han organizado y han decidido combatir a Alejo de forma radical, máxime desde la detención y traslado de «Ignasio», el líder de la banda, a la prisión de Aquatraz.

Todos los miembros del gang llevan la cabeza rapada (el jefe de cada grupo suele ir tocado además con un gorrito del club Mickey), camisetas y parches con imágenes de sus héroes y un macuto lleno de ladrillos,

que utilizan como armas arrojadas. Sus actividades comprenden el gamberrismo ultraviolento en todas sus formas, generalmente dirigido contra el gobierno papal, aunque la falta de un líder nato les hace actuar de forma caótica, poco efectiva y desaseada. Su nivel de compromiso con la rebelión es relativo, y aunque pueden colaborar en misiones puntuales que les interesen (especialmente si entrañan vanda-

BNC Slang

Hete aquí unos ejemplitos del típico argot callejero que se utiliza en los barrios bajos de BNC, sobre todo entre la Resistencia y las bandas callejeras:

Bacalao: Material subversivo de cualquier tipo. Cómics, juegos, CDs de rock, vídeos manga, etc...

Bacalao de Islandia: Material subversivo de muy buena calidad, o muy buscado. Cómics inéditos, juegos de rol descatalogados, música rock en vinilo, versiones íntegras de vídeos manga (sin escenas de tetas y culos censuradas), etc...

Ser Michael Knight, ser un McKey: ser virguero y chanas. Molar un mazo.

Un narro: un Fanhunter de paisano, que intenta pasar desapercibido pero se le ve el plumero.

Un tieso: un Tintín Macute.

Mamoneo: Redada o emboscada Fanhunter.

Warzone: Zona de Neo-Barris tomada por la guerrilla rebelde, donde ni los Fanhunters más machotes se atreven a entrar.

Peña: Banda callejera o grupillo de la Resistencia.

Sacar un crítico: Tener un golpe de suerte.

Hacer un fumble, sacar doble pito: cagarla.

Meter un Kamehame: darle a alguien el guantazo de los domingos.

Can Fangas: Barnacity

El buitre: Alejo Cuervo

Un pajarraco: un cardenal de Alejo u otro capitoste del gobierno papal.

La pajarería: El Revaticano.

El dungeon: el Submundo.

Cambiar de plano, irse a Disneylandia: morirse, hacer cuac, cascaría.

lismo y violencia gratuita), son bastante inconstantes y prefieren ir a lo suyo. En general hay tantas posibilidades de verles apalearse con una patrulla de Fanhunters como con un comando de la Resistencia. Odian a los Rolmasters, a los que consideran una panda de hippies comeflores. Controlan la "KGWR" (Krazy Gang Weird Radio) una emisora pirata de radio super-tralla, que emite sin parar música tralla y noticias de interés para los miembros de la banda.



Los Reductores de Narices

Tribu salvaje, indomable y cafre que habita en la Warzone de Neo-Barris. Son fans de las pelis de indios y tribus salvajes, a las que intentan imitar en su aspecto y forma de vida, con unos resultados más bien ridículos debido a la falta de atrezzo adecuado (sus tatuajes de guerra son en realidad calcomanías de Pollicao, en vez de machetes van con cuchillos de cocina, el hechicero, en lugar de la típica máscara africana lleva una careta de Richard Nixon etc).

Los Reductores de Narices suelen capturar a todo dios que pillan en sus dominios y le disecan las narices, las cuales coleccionan con avidez. Hablan un dialecto inventado derivado del kiowa, el sioux y el mallorquín. Creen que BNC es una gran jungla, y han rebautizado todos sus barrios con nombres en plan tribal (Montjuich es "La Montaña Negra", el Revaticano es "La Torre del Gran Chamán Cuervo", el Suburbio es "El Lago de las Grandes Pestes", etc). Su líder, Bengayáh, es el típico jefe de tribu gordinflas, con una hija casadera que les intenta colocar siempre a todos los que captura prisioneros (cómo debe estar la chorba para que todos prefieran que les reduzcan la nariz antes que llevarse la a la piltra). Los Reductores de Narices están todos como una puta

cabra y pasan olímpicamente de la Resistencia, aunque se puede negociar con ellos si se les ofrecen alhajas que les interesen (souvenirs africanos, posters de Tarzán, discos de los indios Tabajara, etc).

Las Sociedades Secretas

En BNC abundan las sectas, sociedades secretas y demás grupos de poder independientes tanto de la Resistencia como del papado. Como de costumbre, no vamos aquí a cascarnos un tratado sobre el tema, pero hay algunos que resaltan por encima de los demás y merecen ser comentados un poquillo:

S.H.I.E.L.D.

Agencia Independiente de Contra y Recontraespionaje Internacional Sociedad Anónima. (Sí, ya, no cuadra con las siglas, pero es que S.H.I.E.L.D. es una agencia de altísimo secreto, en cuyos archivos obra información Top Secret que, de caer en manos de algún villano falto de cariño, podría dar lugar a una catástrofe mundial, y por lo tanto hasta sus siglas van de incógnito).

S.H.I.E.L.D. se creó en el año 1991, tras el primer contacto entre los terrícolas y la PPF, como agencia de información internacional en plan cascos azules,

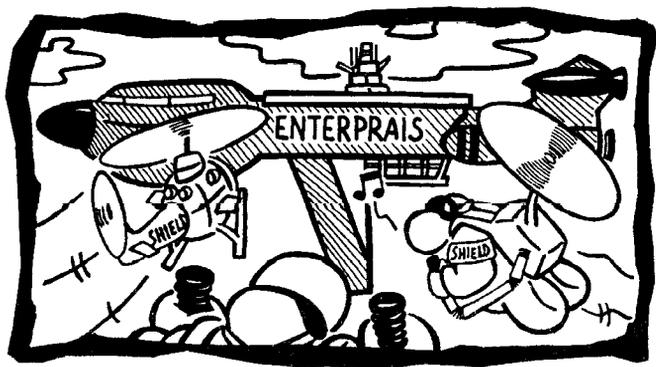
para vigilar a los de la FPF por si se les iba la almendra y decidían invadir la Tierra o algo así o lo que fuera, o peor. Pero tras el advenimiento de regímenes totalitarios de corte fascistoide que se puso tan de moda a mediados de los noventa en todo el mundo (Alejo en Europa, Sputnik Corp. en los USA, etc), la mayoría de países les retiraron las aportaciones monetarias y pasaron de ellos como del agua sin gas. No obstante, S.H.I.E.L.D. consiguió seguir adelante gracias a donativos filantrópicos, pero sobre todo al empuje y pelo en pecho de su por entonces líder, el Coronel Nicolás Furius (Fury para la prensa), qu resultó muerto durante la batalla de Montjuich. Hoy en día sus medios son mucho más cutrongs que antaño, pero siguen siendo uno de los mejores servicios de inteligencia del planeta. Tienen un pequeño ejército (algo más de 2000 narizones), tres o cuatro naves espaciales, una estación orbital, y un par o tres de cuartelillos generales (incluyendo el "Enterprais", una base aérea móvil en plan portaa-viones volante), pero todo bastante vetusto y acarajotao. Van por su cuenta combatiendo el mal, la tiranía y el comunismo allí donde aparecen, y ocasionalmente aceptan trabajos por encargo, aunque siempre que resulten ética y moralmente aceptables. No son mal vistos por el gobierno papal, que tampoco los considera una amenaza por la que preocuparse. Colaboran bastante con la Resistencia, aunque siempre de forma encubierta, para no enmarronarse con Alejo.

Fanpiro: la Mariscada.

El fanpirismo es una enfermedad mental, por el momento irreversible, que ataca de forma virulenta a los fans recalcitrantes, que no han podido digerir las prohibiciones de Alejo, y a los que la vida sin manga, videojuegos y pollo frito les resulta un infierno. El virus empezó a manifestarse de forma aislada en el Suburbio de BNC, y poco a poco ha ido extendiéndose por toda la ciudad (incluso se han registrado brotes en otros lugares, como Nueva Delhi o Conney Island). Según las últimas estadísticas de la O.M.S., en BNC existen unos 200 casos confirmados, y se calcula que el total de enfermos puede superar el millar.

Síntomas del fanpirismo

A simple vista, es difícil distinguir a un fanpiro de un fan normal, salvo por unos cambios bruscos en su comportamiento. Se vuelve irascible y taciturno, y se obsesiona con sus hobbies (cómic, juegos y similares), viviendo presa de una constante ansia por consumir material de este tipo. Los síntomas se acrecentan con el tiempo, y en las fases más avanzadas de la enfermedad, a la víctima se le ponen los dientes largos ante la sola visión de un ejemplar de cómic que no posea, o el cartel de una película de Chuck Norris que no haya visto, y acostumbra a abalanzarse sobre ella con avidez, sin poder controlarse (a menos que supere un chequeo Chungo de Agallas).



A nivel de juego, un Nj fanpiro debe anotar un nuevo valor en su hoja de narizón: los puntos de neuras. Los ptos de neuras son una medida de la gravedad de la enfermedad, y pueden aumentar o disminuir a lo largo de la vida del narizón, por los siguientes motivos (en todos los casos, se recomienda al animador que no aplique pérdidas ni ganancias de más de 2D de ptos de neuras):

1. Progresión de la enfermedad. Cada día de juego (o cuando al animador le parezca), el fanpiro debe realizar un chequeo Normal de Agallas. Si lo supera, alegría, pero como falle, le entra el flato y gana 1D de ptos de neurax. El animador puede aplicar resultados adicionales según el nivel de éxito o fracaso (ganancias extras o incluso pérdidas de ptos de neurax, en caso de sacar un Yipe o un Yuju).

Nueva Tara: Fanpirismo (-4 ptos)

Al adquirir esta tara no significa que el Nj forme parte de la sociedad fanpírica (eso estaría bien que se lo tuviera que currar, o que al menos lo justificase pillando algunas coñas y taras más, como Amigotes, Código de honor, etc.), sino que ha contraído la enfermedad. Al Nj se le aplican todas las reglas referentes a los fanpiros, incluyendo los ptos de neurax.

Por último, si algún día el animador se siente magnánimo y decide dejar que el Nj se cure, deberá encontrar respuestas a un mogollón de aspectos oscuros no contemplados aquí (¿recupera los puntos de Empatía perdidos?, ¿y a qué ritmo? ¿Y si es miembro de la sociedad fanpírica?, ¿le rompen el carnet?, ¿le rompen la cara?...). Así que más vale estarse quietecitos, ¿eh, rey?

2. Medicación. Cada vez que un fanpiro practica alguno de sus pasatiempos favoritos (jugar a rol, leer tebeos, ver pelis ultravioletas, etc) se le pasa el mono, con lo que pierde ptos de neurax a discreción del animador. Desde 1 pto por jugar una sesión de rol o similar, hasta 1 ó 2D para cosas más serias, como ver una peli de Van Damme que no haya visto, o trincar un ejemplar del cómic "El Capitán Centellas contra los Pelotaris Mutantes del Quinto Infierno" que le falte.

3. Terapia de shock. Si el fanpiro se ve sometido a alguna situación shockeante relacionada con su enfermedad (ver cómo se quema un cargamento de mangas, que su paladín de nivel 25 sea rajado por un kobold armado con un tenedor, etc), debe realizar un chequeo de pánico, y si lo falla, además de los efectos del pánico gana ptos de neurax a discreción del animador según la situación.

Cuando los ptos de neurax de un fanpiro superan su atributo de Empatía x10, se le reduce en -1 dicho atributo y todas las habilidades y poderes derivados, de forma PERMANENTE (sí, permanente hemos dicho). El Nj borra todos los ptos de neurax que tenga, y empieza a contar otra vez desde cero. Cuando su Empatía llegue a cero, la enfermedad le habrá absorbido totalmente, y quedará convertido en un vegetal baboso e inerte, que pasará a ser controlado por el animador. Hala, a tirar dados.

Hay que tener en cuenta que, como resultado de las ganancias y pérdidas de ptos de neurax, éstos pueden llegar a quedar reducidos a cero o menos. Eso no significa que el Nj se haya curado (no, esto no es tan fácil, chatos). Es perfectamente posible tener puntos de neurax negativos. Tranquilo, que ya subiran...

Mientras que el gobierno papal pasa un pueblo y medio del asunto, la Resistencia se mantiene muy alerta para detectar cualquier brote de la enfermedad en sus filas. Los afectados son aislados en el centro médico de la masía de Joe Quaid, dirigido por el profesor Ivan Helsing, de la universidad de Moller (USA), y mantenidos en observación. Se les extraen muestras de orina, de sangre, de piel y de caspa para estudiarlas y encontrar una vacuna o algo, y se les somete a terapia de grupo, a ver si mejoran. Sin embargo, los resultados hasta el momento han sido nefastos (no sólo no se ha curado a ningún enfermo, sino que incluso dos médicos se han contagiado y un tercero se ha hecho cantante de cabaret).

La Pantomima

La existencia de una sociedad fanpírica secreta es un rumor reciente. Se dice que los fanpiros están organizados y liderados por un consejo formado por los

más cachas, pastosos e infuyentes, a los que se conoce como «La Comidilla».

La Comidilla acostumbra a reunirse en asamblea secreta el primer jueves laborable de cada mes para debatir el estado actual de la situación, impartir la ley entre la sociedad fanpírica, y plotear y subplotear en pos de su objetivo último: hacerse con el control de las redes clandestinas de cómics, videos y juegos, a fin de poder nutrirse sin problemas y, ya de paso, dominar el mundo entero (como todo grupo secreto que se precie), excepto un pequeño ranchito al sureste de los Apalaches que no les interesa para nada. Para ello mantienen agen-

tes (fanpiros y no fanpiros) infiltrados en todos lados: entre la Resistencia, entre la policía, ¡entre los cardenales papales!

Todo esto, por supuesto, se mantiene en el mas absoluto secreto. Secreto que se conoce como «La Pantomima», una especie de voto de silencio que todos los fanpiros deben mantener. Un fanpiro que rompe la Pantomima y revela secretos de la sociedad fanpírica a los narizones normales (infectando a otros narizones sin permiso de la Comidilla, confesando que es un fanpiro, dando el teléfono de un miembro de la Comidilla a una revista del corazón y cosas por el estilo) ha cometido «Mamoneo», el delito más grave entre los fanpiros, que se castiga con el trinque y posterior apiole del interfecto de forma isoflauta, por desobediente y cabrito.

Los Tusquetti

Típica familia italiana, liderada por Mercedes «La Matrona» Tusquetti, y dirigida por sus hijos, que llevan el negocio según sus directrices y le rinden cuentas. Los Tusquetti trabajan el mercado negro de los cómics y los juegos de rol en BNC, y se han montado un cotarrín bastante guapo. Tienen un par de imprentas clandestinas en las que editan cómics adulterados (portadas cojonudas de Moebius o Alan Davis, e interiores infectos con refritos de Roberto Alcázar y Pedrín. Este material ya ha provocado algunas muertes por infarto entre los fans), y varios clubs privados donde se montan timbas de juegos de tablero como Circus Minimus o Squad Liendres con apuestas y se bebe licor de menta.

Los Tusquetti no se llevan demasiado bien con la Resistencia ni con Alejo, ya que ambos intentan joderles el negocio siempre que pueden. Son una familia media dentro de las mafias europeas (nunca han pasado del decimoquinto puesto en el Annual Criminal Billboard de la prestigiosa revista "Cosa Nostra"), aunque gracias a sus contactos (casi todo

Nuevo Arquetipo: Delincuente

Este arquetipo es opcional, y sólo puede ser adquirido con el permiso expreso del animador, dado que al fin y al cabo se pueden conseguir resultados similares usando los arquetipos del juego básico.

El arquetipo de delincuente engloba a todos aquellos narizones que pertenecen al mundo del crimen, ya sea por libre o como miembros de algún gang callejero u organización criminal varia. Matones, navajeros, traficantes, hampones, chorizos de guante blanco y demás calaña que vive al margen de la ley forman esta categoría. Ejemplos: Torpedo, los hermanos Dalton y Mercedes Tusquetti.

Habilidades Básicas:

Un Nj delincuente recibe 6 puntos para repartir como mejor le rote entre las habilidades de callejear, crimen, sigilo e intimidar (puede ponerse todos los puntos en una o dividirlos entre varias). Además, recibe gratuitamente (tanto si quiere como si no) la coña de amigotes (tiene que estar relacionada con el arquetipo: su banda, su familia mafiosa o algo así). Ya. De nada.

Por último, aparte de estas habilidades básicas el delincuente tiene 6 puntos libres como todo hijo de vecino, para pillarse las habilidades, coñas y/o poderes que le hagan más gracia.

federal, tras cada carta bomba, tras cada gamberrada sin sentido, únicamente una llamada a la redacción de un periódico identificándose: «Somos Los Malos y hemos volado el quiosco de la calle Pons»; nunca dejan pistas ni testigos (una vez se dejaron un donut mordido en el lugar de un atentado, y resultó ser un señuelo bomba que explotó mientras lo analizaban en el laboratorio de la policía, haciendo que uno de los doctores se tragara el microscopio por el que lo estaba mirando).

Hasta el momento, sus acciones más sonadas han sido la inundación de BNC, el incendio de Madrid, y algunos actos de terrorismo gráfico en los principales diarios, como pintar bigotes, dientes mellados y penes erectos a los personajes de las fotos de primera plana.

Se rumorea que los capitostes de organizaciones de toda indole, desde el gobierno papal hasta la Resistencia, pasando por los Yakuzzi, los Tusquetti y todas las corporaciones importantes de BNC, reciben periódicamente la visita de un críptico enviado de Los Malos que les da una serie de instrucciones que deben cumplir a rajatabla. Como acostumbran a ser chorradas en apariencia inofensivas o inverosímiles (cenar berros cada noche de luna llena, empezar todas las conversaciones diciendo ¡ñu, ñul, ponerse los calzoncillos con la raya marrón por delante, y otras gilipuerceces del palo), todo el mundo se apresura a cumplirlas y santas pascuas, pues es bien sabido que las represalias de Los Malos en caso contrario son terribles.

Sólo ha habido una ocasión en la que

alguien se atreviera a plantar cara a esta situación. En 1997, Federico Rovellons, director general de Neumáticos Rovellons, se negó a asistir a una fiesta de disfraces vestido de ratón gigante, tal como se le había ordenado. Pese a las medidas de seguridad de las que se rodeó, por si las moscas (se hacía acompañar a todas horas por dos guardaespaldas que incluso se duchaban y dormían con él), al cabo de tres días lo encontraron en el interior de su propia lavadora, centrifugándose...

El Submundo

Bajo BNC existe otra ciudad. Un complejo de catacumbas angostas y oscuras, formado por más de 2.000 Kms. de alcantarillado público, unidos a un gran número de estaciones de metro que cruzaban la parte baja de la ciudad y que tras la inundación del 92 quedaron fuera de servicio al verse anegadas. El Submundo es un lugar mugriento y ajqueroso lleno de galerías, pasadillos e incluso algunas covachas naturales. La mayoría de los corredores miden unos tres metros de ancho por tres de alto y están de agua hasta la cintura, aunque hay también algunas zonas totalmente sumergidas, o que han formado bolsas de aire y a las que sólo se puede acceder tapándose las narices y dándose un chapuzón (puaj).

Con estas premisas, uno puede hacerse fácilmente una idea de lo que se va a encontrar si se le ocurre bajar por aquí. Oscuridad, chunguez, peste, ratas como poneys, y sobre todo mierda, mierda para parar un carro. Pero a pesar de ser un lugar megacuttre y de tener más roña que el palo de un gallinero, el Submundo dista mucho de estar abandonado. Dada la claustrofobia galopante que padecen los Tintín Macutes, que les impide patrullar la zona, éste es el refugio ideal de parias y desarraigados que en la superficie no se comerían un torrado. Delincuentes buscados, grupos de la Resistencia, sectas secretas, mutantes babosos y demás marginados de la sociedad tienen aquí su refugio. No obstante, no vayáis a pensar que montarse un cotarrín en este lugar es soplar y hacer burbujas, ay no. Uno tiene que acostumbrarse a convivir con la mugre, la misma fauna mutante que uno puede encontrarse en el Suburbio suele venir por aquí de marcheta, y además, el hecho de que aquí no haya Macutes no significa que esto se encuentre dejado de la mano de Dick. Junto al típico servicio de mantenimiento, el Submundo es patrullado por una división especial subterránea de Fanhunters (más información en el capítulo BNC de la A a la Z).

Cómo moverse por el submundo

Y como aquí estamos para joder al personal, vamos a dar a continuación unas pequeñas guidelíneas para el animador por si a sus Njs les da por pasearse por este pintoresco lugar. Como ya hemos dicho, esto son líneas generales, y el animador es libre de crear reglas adicionales para casos específicos, como heridas infectadas por la mugre, narizones tragando agüilla accidentalmente, derrumbamientos, etc. Este es un lugar podrido y charca, donde el peligro y las criaturas llenas de pseudópodos acechan en cada recoveco; así que no te cortes y sé creativo.

Arriba y abajo

Uno puede entrar y salir del Submundo prácticamente por donde quiera (menos por Pedralbes o el Corporativo, cuyo alcantarillado está aislado del resto por gruesos muros para impedir que nadie se cuele desde fuera). El modo más fácil es meterse por una boca de alcantarilla, aunque hay otros accesos menos frecuentados, como las desembocaduras de las cloacas en el Suburbio (higiénicamente poco recomendable) o buscando una entrada por los andenes del metro abandonados tras la inundación



del 92 (alguna pared derrumbada que conecte, o algo similar). Así que podríamos decir que hay entradas prácticamente en cualquier punto de la ciudad (si los Njs la buscan, tienen un 50% de encontrar una cerca). Basta superar un chequeo Normal de sigilo para que nadie te vea entrar, y pa dentro.

un modificador negativo de -1 a todos los chequeos que tengan que ver con la vista, el olfato o el oído. Además, dado que el Submundo es un retorcido enramado imposible de mapear, la única forma de orientarse es ir superando un chequeo Normal de callejear por cada kilómetro recorrido, más o menos (sólo se permite un chequeo para todo el grupo,

aunque se puede aplicar la regla de trabajar en peña). Si se supera, pues no pasa nada, pero como se falle, marrón. El grupo se habrá perdido y no podrá volver a la ruta que intentaba seguir o encontrar una salida hasta que no supere otro chequeo Muy chungo de la misma habilidad.

Los Macutes Degenerados

Aunque en la actualidad Trucutrú Biolabs domina perfectamente los procesos de clonación de Macutes, los inicios fueron duros, y están plagados de experimentos fallidos propios de un Frankenstein de vía estrecha. Uno de estos experimentos fue la creación de una subespecie de Macutes que tuvieran la fuerza de diez hombres pero que salieran igual de baratos que los normales. La cosa fue un desastre. Los Macutes se volvían incontrolables y ultravioletos, se pasaban las órdenes por el forro, y se daban de cazos entre ellos continuamente. Trucutrú canceló el proyecto y se deshizo de todos los especímenes inyectándoles veneno para elefantes y arrojándolos a las cloacas. Pero no todos la espicharon. Se rumorea que aún quedan varios ejemplares con vida, que vagan por el Submundo barnacitense engullendo poceros.

Los Macutes degenerados son megabichos serpentiformes (unos cinco metros de largo del tarro a la punta del rabo), con cabeza de Macute y llenos de costras y viscosidades diversas. Dan mucho susto y aunque apenas hablan, suelen demostrar su estado de ánimo balbuceando frases cortas en francés («oh, mon dieu, mon dieu!», «ne me quitte pas!», «a revoir les enfants!» y cosas así).

Los Macutes degenerados son muy cafres, muy violentos y encajan fatal las bromas. Por lo general, todos tienen Cuerpo 6, Mente 1 y Regeneración de serie, pero dado que son bichocosas mutantes del abismo, el animador puede trufarlos con cualquier otra habilidad o poder que estime oportunos.

Al agua, patos

En este insano lugar todo está resbalizoso y viscosoide, y si no vas con cuidado puedes acabar dándote un chapuzón en sus pútridas aguas, lo cual no es cosa sana.

Para empezar, cualquiera que se meta en el agua (casi imposible de evitar), recibirá un modificador negativo de -1 a su atributo de Carisma y a todas las habilidades derivadas, hasta que se dé 1D de duchas con jabón Lagarto. Por si fuera poco, deberá superar un chequeo Normal de Múscu-

los o pillará un herpes del cagarse, y recibirá un modificador negativo adicional de -1 a todos sus chequeos y competiciones durante 1D de semanas (si el interfecto está sumergido por completo, dicho chequeo debe repetirse cada asalto, hasta que salga del agua o falle).

El Imperio de los sentidos

La oscuridad, el olor a perro muerto reinante, y los innumerables ecos y ruidillos que producen sus catacumbas, hacen del Submundo un lugar caótico donde resulta difícil orientarse. A tal efecto, cualquiera que vague por este sitio tiene automáticamente

Encuentros

Y ahora, a modo de apoteosis final y brillante colofón a este wonderfuloso suplemento, adjuntamos unas útiles a la par que bellas tablas de encuentrillos urbanos. Estas tablas han sido pensadas para que el animador se las vaya combinando según le cuadren en sus aventuras. A tal efecto, no están distribuidas por barrios ni por localizaciones, sino por temas. Así, según por dónde vayan los tiros el animador puede sacar en la misma sesión un megamemomio, un gang callejero, unos mafiosos y una lagarterana sin mayores problemas. Basta con ir cambiando de tabla. Y si no tienes ganas de comerte la pelota, y palabras como "rigor" o "coherencia" te la traen floja, pues tiras un dado, y como hay seis tablas usas la que salga y tal día hará un año.

Por supuesto, todos los encuentros se describen de forma esquemática, y el animador debe añadirles el picantillo, decidir los detalles que falten (las armas que llevan los malos, si tienen información útil para los Njs, y cosas así), y echar mano de su propio criterio y sus ganas de verbena para determinar si los Njs se van a ver metidos en medio del cocido antes de decir ni media, o se pueden mirar la escena sin entrometerse.

Modo de empleo

A la hora de utilizar cualquiera de estas tablas, el animador puede lanzar 1 ó 2D, dependiendo de si quiere que el encuentro sea normal o cafre. Un encuentro normal responde a lo que los Njs pueden encontrarse si no se cubren demasiado de mierda, mientras que un encuentro cafre es una cosa ya como más en serio. Por ejemplo, imaginemos que a los Njs les da por irse a pasear por el Suburbio, y que el animador, con muy buen criterio, decide usar la tabla de encuentros parachungos para darles un sustillo. Ahora bien, si los Njs vigilan por dónde se meten y van con ojo, el encuentro sera normal y el animador sólo lanzara 1D para consultar la tabla. En cambio, si es noche cerrada, van separados, se meten por las calles más purulentas etcétera, es como si se hubieran colgado un cartel que dijera "comednos; tenemos sabor a frambuesa", y el animador no tendrá más remedio que lanzar 2D.

Resumiendo, si el animador considera que el encuentro debe ser una cosa normalita y no muy bruta, lanza 1D. Si por el contrario considera que los Njs estan en una situación chunga chunga, quiere ponerlos realmente en apuros, o cargárselos de una vez y plegar la campaña porque está hasta los mismos, pues tira 2D. ¿Entendido? Así me gusta.



Tabla 1. Encuentros parachungos

Puedes usar esta tabla si la aventura va de terrores góticos, o si los Njs visitan lugares de reconocida actividad parachunga como la Sagrada Familia, el Suburbio o el Submundo.

1-3 Nada. Pero nada de nada.

4-5 Megaescoria típica del lugar. Borrachos, mutantes, indigentes y demás calaña buscándose la vida. Pasarán de los Njs a menos que estos intenten interactuar con ellos. Cuerpo 1, Mente 1.

6-8 Suceso de mucho sobresalto para los Njs. El espectro del tío Jacinto, que se aparece de sopetón cascándoles un susto de muerte (chequeos de pánico) y se niega a largarse hasta que no le lleven lirios a la tumba, un mogollón de ratas que se les asaltan (atacan como un solo bicho de Cuerpo 2 y Mente 1; causan 1D de pupas por impacto y pueden transmitir infecciones, piojos y otras guarradas), un omni que intenta abducirles para exponerlos en un zoo de su planeta, etc. Este encuentro está más pensado para tocar los lereles que otra cosa. No te los cargues.

9-11 1D (ó 2D si los Njs son 5 ó +) de monstruos varios, acechando en las sombras. Desde memomios hasta bichomutantes babosos, pasando por invasores extraterrestres o seres de ultratumba de diversa índole, como vampiros, zombies, gárgolas, vendedores del "Círculo de Lectores", etc. Cuerpo 4, Mente 2.

12 ó + Un megabicho dedicado a sus asuntos (vagando por ahí, crupsiéndose a algún viandante, clapando en su guarida o algo así) pero que se interesara por los Njs en cuanto los vea. Puede ser cualquier criatura de más de dos metros y con una mala ostia del topetín: el gran tiburón blanco, un Macute degenerado, el sobrino favorito de Godzilla, etc. Cuerpo 6 (como mínimo), Mente 1 y algún que otro poderillo a tu elección.

Tabla 2. Encuentros corporativos

Para usar cuando los Njs vayan por el distrito Corporativo, Pedralbes o cualquier otro lugar habitado por gente pastarrufosa.

1-3 Nada. Pero nada de nada.

4-5 1D de ejecutivos, yuppies o chupasangres similares. Pueden estar en el curro, entrando o saliendo de una reunión, comiendo un emparedado en un banco del parque mientras compran y venden acciones usando su teléfono portátil, etc.

6-8 Un famoso (una estrella de la tonadilla, un deportista, el pez gordo de una corporación...), paseando en limousine o algo, escoltado a saco y despertando gran expectación. Hasta sus guardaespaldas llevan guardaespaldas. Sólo habrá problemas si alguien se intenta colar entre la comitiva saltándose el cordón de seguridad.

9-11 Seguratas patrullando. Pueden ser los de Pedralbes vigilando los accesos al distrito, los de una corporación chequeando el edificio planta por planta, etc.

12 ó + Mamporros. Guardias de Pedralbes aporreando a unos melenudos que querían saltar la valla del distrito, seguratas de una corporación intercambiando tiros con unos ninjas (Cuerpo 4, Mente 2) que intentan poner una bomba en la azotea del edificio, etc.



Tabla 3. Encuentros papales

Tabla clásica, para cuando los Njs se metan en una zona muy controlada por el gobierno papal, o con alta presencia de sus tropas (el Revaticano, las calles principales del Ensanche, etc), para cuando Alejo ponga precio a sus narices y todos los Fanhunters de la ciudad vayan detrás suyo, y esas cosas.

1-3 Nada. Pero nada de nada.

4-5 Una patrulla de Tintín Macutes montando guardia en algún lado, patrullando en sus guaguas, o algo. En principio pasan de los Njs, pero si éstos están haciendo ilegalidades a la vista de los Macutes, puede haber percal.

6-8 Fanhunters. Patrullando la ciudad, interrogando a alguien de pinta sospechosa, deteniendo fans a golpes de porra, regulando el tráfico desde un zeppelin, etc. También puede ser un Fanhunter de paisano que intenta entablar conversación con los Njs haciéndose pasar por buena persona para sonsa-carles.

9-11 Balasera loca entre un grupo de rebeldes (Cuerpo 3, Mente 2) y una patrulla de Macutes o Fanhunters.

12 ♂ + Acto papal multitudinario. Un cardenal de compras por la ciudad, el alcalde Herminio Leyes inaugurando otro busto de Phillip K. Dick, Alejo asistiendo a la ópera, el circo o algún otro acto público, etc. Seguridad inhumana, tráfico paralizado y los Fanhunters deteniendo a sospechosos y mirones (los Njs tal vez?) que se acerquen demasiado.

Tabla 4. Encuentros criminales

Esta tabla encaja para situar encuentros en los bajos fondos, en lugares apartados como callejones y aparcamientos, o cuando uno se las está viendo con la "Cosa Nuestra" (la mafia), o simplemente cuando se quiere meter a los Njs en algún fregado que no les va ni les viene.

1-3 Nada. Pero nada de nada.

4-5 Crimen menor. Los Njs son testigos de un atraco, el robo de un coche o algo así (el que los Njs se mantengan o no al margen dependerá en gran medida de si el coche que están mangando es suyo).

6-8 Una peña de traficantes de cualquier cosa (video-consolas, cómic-books, dados de quince caras, etc), haciendo una entrega, o descargando un camión en un almacén, o etc. Están escoltados por 2D de matones (Cuerpo 4, Mente 1). En cualquier caso, van a lo suyo y no quieren que nadie les moleste.

9-11 Mañosos llevando a cabo algún asunto privado. Unos matones ajustándole las cuentas a un soplón, un capo yendo o saliendo de una reunión, una reyerta entre dos familias rivales (ej. los Tusquetti y los Yakuzzi), etc. Si ven a los Njs, habrán quantazos.

12 ♂ + Crimen mayor. Los Njs son testigos de un megarobo, un magnicidio, un loco disparando desde una azotea con un rifle de mira telescópica, u otra cosa muy bestia. Cunde el pánico, el tráfico se paraliza, la poli acordona la zona, un niño llora en la calle mientras los disparos silban a su alrededor, etc.



Tabla 5. Encuentros barriobajeros

Casi todos los encuentros de esta tabla suelen acabar a ostias. Manejarla con ojo. Es adecuada para aventuras en el Suburbio, Neo-Barris o cualquier zona margina donde las bandas callejeras corten la pana.

1-3 Nada. Pero nada de nada.

4-5 Bullas. Discusión con algún tarugo en busca de bronca (un borracho, un drogata, una pareja de mormones especialmente plastas...).

6-8 Mercado negro. Unos tíos con pinta de raperos ofrecen a los Njs algún tipo de mercancía (a elegir por el animador: armas, cómics, radiocassetes, licor de caña, etc), a un precio entre un 10% y un 60% (tira 1D) más barato de lo normal. Por supuesto, el animador es libre de dejar pasar esta oportunidad única de endosarles a sus Njs material tarado (como por ejemplo un bazooka que se encalle y los proyectiles exploten dentro), pero él se lo pierde...

9-11 Pandilleros. Un gang de 2D de pandilleros (Cuerpo 3, Mente 2) buscando gresca. Pueden ser Krazy Gangers, fanpiros hambrientos peleándose por el cómic que le acaban de levantar a un chavalín, o cualquier otra banda creada por el animador. El caso es que vayan armados (mayormente bates de baseball, navajotes, cadenas, tetrabricks de Don Simón rotos, y demás, aunque según de qué banda sean pueden ir con pipas), llven un nivel étílico importante y tengan ganas de aostiar a alguien.

12 ó + Una zapafiesta imponente, en la que se ven envueltos al menos 8D de narzones de varias bandas callejeras (Cuerpo 3, Mente 2). Pueden estar dándose de palos, asaltando una comisaría Macute, jugando al parchís con apuestas de 1 Md. por cada ficha muerta, u otros actos igualmente ultraviolentos. En cualquier caso, no les gustan los intrusos, y le darán una palera a cualquiera que se entrometa.

Tabla 6. Encuentros cotidianos

Los encuentros que se suelen dar en la ciudad normalmente. Para usar a pleno día, cuando el animador no tenga ganas de calentarse la cabeza o los Njs paseen por el Ensanche una mañana de domingo.

1-3 Nada. Pero nada de nada.

4-5 Mucha peña. Un desfile de majorettes, un grupo de periodistas filmando una noticia o acosando a algún famoso, unos turistas con chancas y camisas de flores, sacando fotos de todo y pasándola buena, o algo del palo.

6-8 Polis investigando algún caso, regulando el tráfico, deteniendo a alguien, etc. La cosa puede ir acompañada de un pique con los Fanhunters al aparecer éstos a meter las narices en el mismo caso. De cualquier modo, no hay un gran despliegue de efectivos.

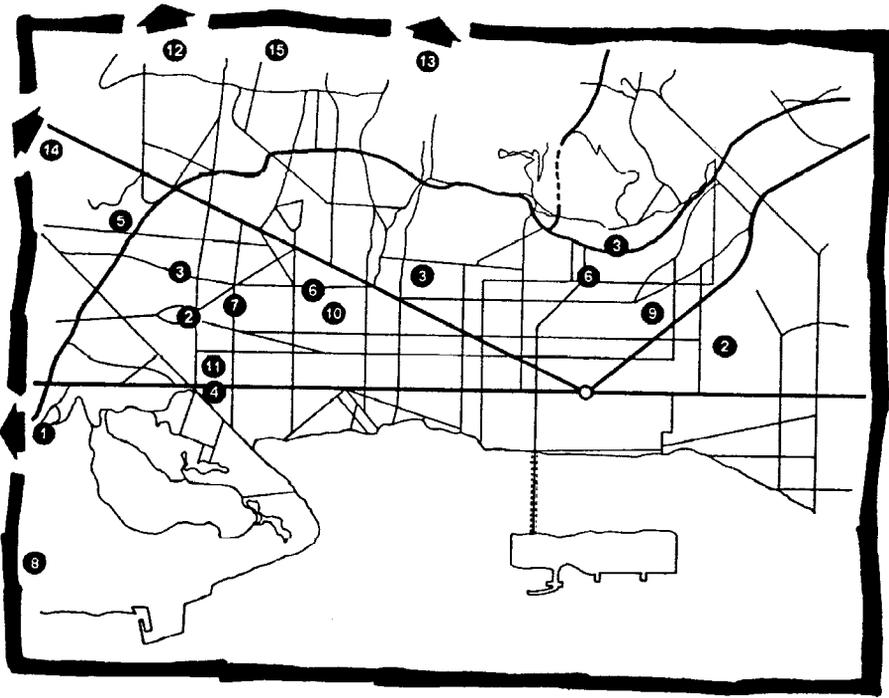
9-11 Escena violenta, a un tiempo que vistosa y espectacular. Un tiroteo entre Fanhunters y rebeldes (Cuerpo 3, Mente 2), una persecución automovilística entre guaguas Macutes y un atracador que huye en deslizador, o una tangana similar.

12 ó + Desastre. Una catástrofe de las gordas asola la ciudad. Un terremoto, un incendio, un accidente de tráfico en cadena, una lluvia ácida o cualquier otra cafrada.



El Otro Mapa

En este mapa figuran las localizaciones comunes a cualquier ciudad más o menos grande. Estas localizaciones no se explican en esta guía por ser bastante corrientes (visto un hospital o una comisaría, vistos todos), pero al animador le puede venir bien saber dónde se encuentran, por si acaso. Pues hala, buen provecho.



1. Al espaciopuerto de El Prat
2. Principales estaciones de tren
3. Principales comisarías Macutes
4. Comisaría central de la policía
5. El Nou Camp
6. Principales hospitales
7. Cárcel Modelo
8. Cementerio
9. Zoológico

10. Parque central de bomberos
11. Plaza de toros de las Arenas
12. A San Menemene del Monte (ver Fanhunter, pag. 68)
13. A San Cucufate (ver X-Pansion Kit, pag. 29)
14. A Vilafranca del Penedés (Masía secreta de Joe Quaid).
15. Torre de Telecomunicaciones

El 15 de Octubre de 1943, el buque atunero "Brávido II", divisaba en el cielo un gran objeto brillante en forma de melindro, que se desplazaba en zig-zag a tal velocidad que los bisonés de toda la tripulación salieron volando y cayeron al mar. Mientras tanto en Londres, Churchill era víctima de un brutal atentado durante su revisión bucal, cuando un espía alemán disfrazado de dentista intentó rellenarle un empaste con trilita. Estos dos hechos, que aparentemente no están conectados, en realidad no guardan relación alguna, y tampoco tienen un carajo que ver con los contenidos de este suplemento...

En esta estupenda Guía de Barnacity encontrarás todo lo que siempre quisiste saber, e incluso lo que siempre te la trajo floja acerca de la capital del reino de Dick y de cualquier gran ciudad en general en el universo de Fanhunter. Todos los lugares de interés, mapas y tablas de encuentros urbanos por un tubo, nuevas coñas, taras, arquetipos y mogollón de ideas para aventuras, en un suplemento calificado de "sonrojante sarta de mamarrachadas sin parangón en lo que llevamos de siglo" o "el mas hiriente insulto a la razón jamás publicado" por las prestigiosas revistas "Tragón" y "3D6+2".

Visita la Sagrada Familia, infestada de memomios, las Torres Caffre, desde donde el infame Alejo rige su imperio del horror y el crujir de dientes, la Warzone, plagada de bandas callejeras dispuestas a convertir tu aparato digestivo en un instrumento de viento, las cloacas del Submundo, donde moran los repugnantes Macutes Degenerados... Si tus jugadores creían que ya las habían pasado de todos los colores... ¡oh, chico, ahora sí que van a saber lo que es terrorismo...!

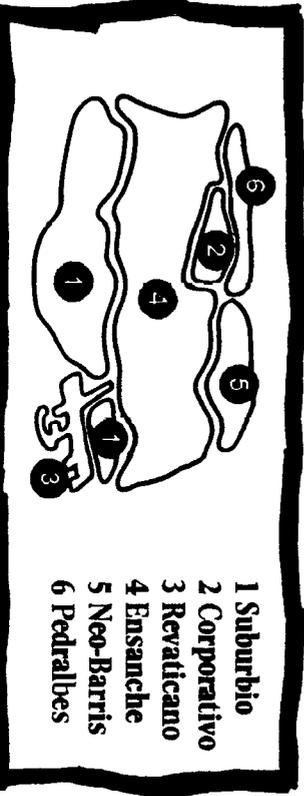
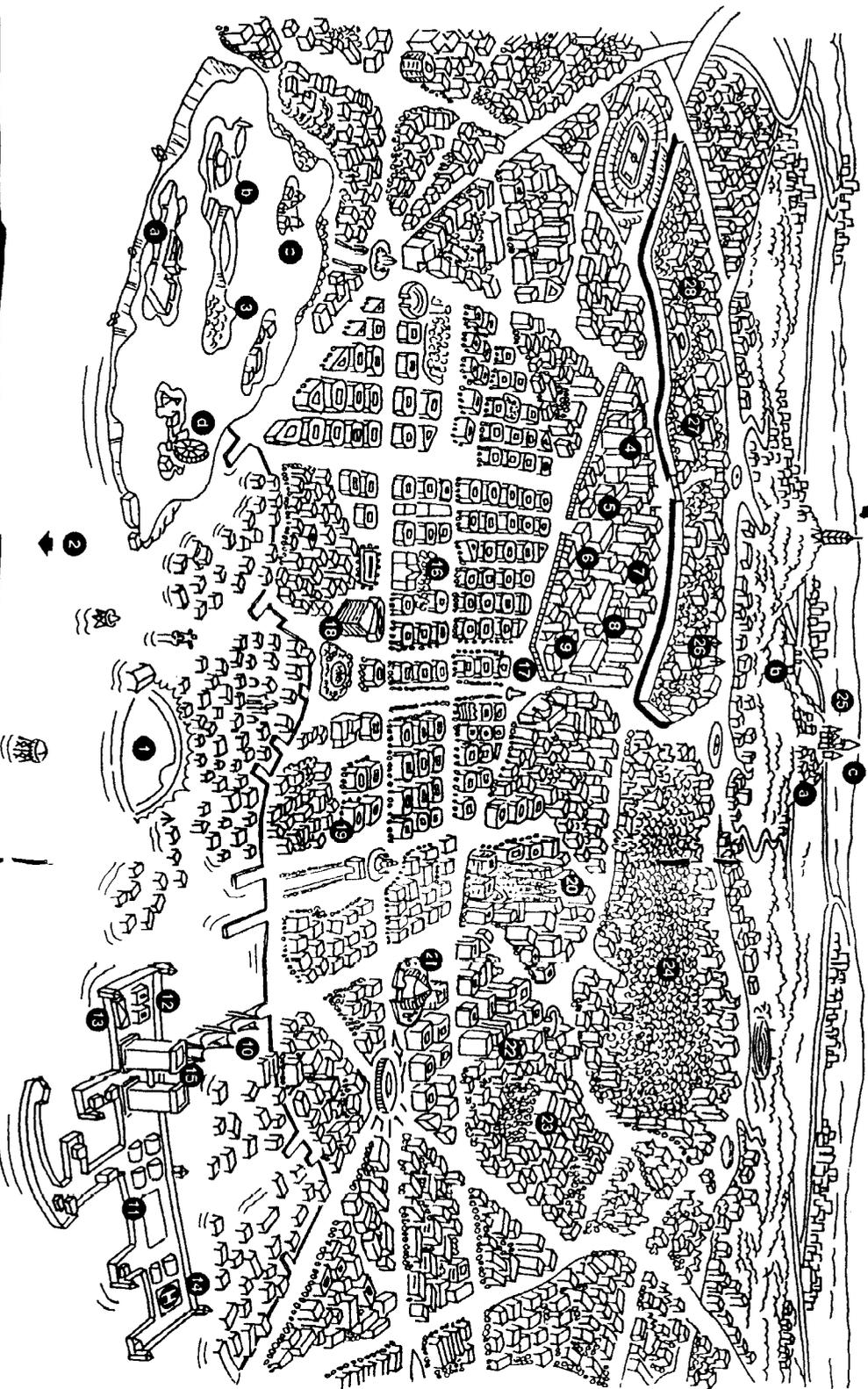
Aviso Importante: esta guía ensalza la violencia gratuita, el consumo de alimentos ricos en colesterol y el sexo con animales pequeños y peludos. Así que todos los padres quedan advertidos. Si su hijo se la compra, tal vez usted también debería hacerlo, para comprobar que su lectura sea adecuada a la edad del crío (oye, si cuea, cuea...).

Farsa's Wagon
C/ Gran de Gràcia n° 227 08012 Barcelona (Spain)



Mapa de BNC

Si Viene por Aquí, No Deje de Visitar:



- 1 Suburbio
- 2 Corporativo
- 3 Revaticano
- 4 Ensanche
- 5 Neo-Barris
- 6 Pedralbes



Escala:
 0 /Algunos kms Muchos kms Una Barbaridad de kms

FANHUNTER EL JUEGO DE ROL EPICODICADENTE

- 1 Antizona
- 2 Prisión Aquatraz
- 3 Montaña de Monfuih
 - 3A. Castillo
 - 3B. Anillo Olímpico
 - 3C. Pueblo Español
- 4 Pozuelo e Hijos S.A.
 - 5 Nontiendo
 - 6 Sputnik Corp.
- 7 Trucutru Biotabs
- 8 Vinda de Segarra
 - 9 K-Powl Inc.
 - 10 Puente Colgante
- 11 Cuarteles Fanhunters
- 12 Area Administrativa
 - 13 Ludocentro
 - 14 Helipuerto
 - 15 Torres Calife
- 16 Phillip K. Dick University
- 17 Alexius Corvus Platz
- 18 Centro Central de Datos
 - 19 Gigamesh Platz
 - 20 Segrada Familia
- 21 Ringlinglin Circus
- 22 Repanoch Megatower
 - 23 Canal Dick
 - 24 Warzone
- 25 Tibidabo Mountain
- 25A. Centro Alphapha de Adiestramiento Fanhunter
- 25B. Planta de Clonación de Trucutru Biotabs
 - 25C. Eurodick
- 26 Bar Musical Marcelino's
- 27 Discoteca Jokenochi
- 28 Restaurante Coup de Grâce