FANHUNTER

BATALLITAS

SUBURBIA

Furiosas refriegas entre Fanhunters y mutazoides en las cutrefactas cloacas de Barnacity

FANHUNTER

BATALLITAS

SUBURBIA

INDICE

Intro	3
Nuevas Reglas	5
Nuevo Arsenal	19
Nuevas Tropas	24
Lista de Tropas	29
Escenarios	33

CREDITOS

Farsa´s Wagon Proudly presenta el lº tomo de la Gran Encicloped... errh, digo no, Suburbia.

Escrito y dirigido por **Chema Pamundi y su Yeti** (¡Bien!)

Maquetado, coloreado, puesto en bonito y todo lo demás que realmente importa por **Verónica Ramírez** (¡Bien!)

Ilustrado profusamente por el enorme **David Esbrí** (¡Bien!) y por **Chema Pamundi** (¡Bien!)

Playtesteado (¿oigo risas?) contrarreloj por **Alex Caramé** (¡Bien!), **Miquelino Flint** (¡Bien!), **Mario Tarrades** (¡Bien!) y **Miguel Antón** (¡Bien!).

Con las inestimables aportaciones estelares de **Manolito "Tariroriro" Ros** ("Oye, ¿Tienes curro o me puedo pasar por tu casa y echamos unas manitas de Magic?"), y **Pedrito Clua** ("Oye, ¿Tienes curro o me puedo pasar por tu casa y echamos un Blood Bowl?"), auténticos marines espaciales y fuente de inspiración constante.

Agradecimientos a cubos para los **Angeles Exterminadores** por el Gae, **Ramón Sarobe** por el co-diseño del Armatoste de Asalto, todos los **Fans Letales** del club de rol C.R.U.A.B. por el escenario "Twist and Shout", **Dicky Milagrillos** por las charlas filosófico-metafísicas aplicadas al diseño de juegos y por la gota malaya constante, y **Xavi Garriga** por el silencio y las sonrisillas de "como no lo entregues rápido te mataré, bastardo" ante los continuos e inexcusables retrasos.

Suburbia es © 1999 de Farsa's Wagon, y está basado en los comics Fanhunter, de Gusa Comics y en los personajes creados por... sí hombre, el chico ese de la cara redonda... el que en el Salón del Comic tenía mas cola de fans esperando para firmar que Stan Lee... **Cels Piñol** creo que se llama, Roque González, Chema Pamundi, y docenas de guionistas no acreditados. Ninguna parte de este juego puede ser reproducida sin el permiso expreso del editor en todo el Reino de Dick. Que no, que no y que no.

INTRO

"Aquí Travis. Hay un foso que desciende al subnivel 3. Vamos a bajauaaarh... ¡¡clonk, clink, clang, PATAFF!!"

"Aquí Sargento Palomeque ¿Se encuentra bien, Travis? Conteste."

"Fi feñor. zodo ferfezto agí afajo."

"Aquí Scottex, en el corredor de ventilación. Movimiento en el scanner, señor. Cinco marcas. Están a veinte metros."

"Aquí Sargento Palomeque. Pasamos a infrarrojos, nenes. Escuadra Charlie, avancen hacia las marcas en formación de doble cuchareta. Escuadra Rivel, despliéguense al bies y en oblicuo, cubriendo los flancos por el centro. Y por Cristo, que alguien despierte a Hicks."

"Hicks no está dormido, señor, está tieso."

"¿Está seguro, Mazurski?"

"Tieso como una polla, señor."

"Mmmh. Bueno, en ese caso..."

"¡Aquí Scottex! ¡Movimiento a nueve metros, señor! ¡Múltiples señales! ¡Ocho metros, siete...!"

"¡Aquí Sargento Palomeque! ¡Fuego al máximo, mis Fanhunters! ¡Recordad, ráfagas largas y erráticas"

"¡Let's Rooock!" "¡K-Pow, K-Pow, K-Pow!" "¡Ratatata!" "¡Joder, están por todas partes!" "¡Piñau Piñau Piñau!" "¡Me cago en mi calavera, me quedaban dos semanas para licenciarme, y ahora me tendrán que sacar de esta cloaca en una bolsaaa!" "¡Ra-tatatata-ta, K-Pow, K-Pow, Kaboom!" "¡Arrrgh, no, en los huevos nooo!" "¡Bang! ¡Bang! ¡Bang!" "¡Joder, Mazurski, me está disparando a mí. Los pellejudos están detrás suyo, idiota del demonio!" "¡Tapoketa Poketa Poketa!" "¡Brubeiker, repliéguese por escuadras!" "¡Braka-aka-aka-aka!" "¡Mierda puta, una bolsa de Gae! ¡Cúbranse, va a explot...!"

Fin de Transmisión

Escuadras Charlie y Rivel, de la compañía Pachuli, División Undercity de Fanhunters, durante la limpieza del sector Omaha de las cloacas de Barnacity. Ultima transmisión por radio antes de la pérdida total de contacto.

Pero bueno, vamos a ver ¿De que va esto? ¿Eh?

Los escenarios de Suburbia tienen lugar en las ponzoñosas y miásmicas (esta palabra no se ni si existe) aguas protofecales del alcantarillado barnacitense. Las cloacas de Barnacity resultan un entorno de parachunguez inigualable, muy distinto a la superficie; un lugar purulento, ponzoñoso (y viceversa), oscuro y maloliente que funciona según sus propias normas. Combatir en las calles de Barnacity está bien, lo pasas chupi y conoces gente. En cambio, pegarse de tiros en un lugar angosto, que huele como si el perro se hubiera tirado un pedo, donde no se ve un pijo, y pisando chorongos de tamaño familiar a cada paso, es otra cosa muy distinta.

(sigue)

En las cloacas de BNC nadie puede oir tus gritos (bueno, si que se puede, pero para el caso que les hacen...), básicamente porque siempre hay montado un follón que paqué. Los interminables corredores son perpetuamente patrullados por patrullas (lógico) de Fanhunters. La Resistencia usa las cloacas para infiltrar sus comandos de Fans Letales en misiones de incógnito, y mover su contrabando de tebeos y dados de ocho. Los Mutazoides acechan tras cada tubería, listos para rebanar todo gañote papal que se les ponga a tiro. Los terribles Macutes Degenerados vagan arriba y abajo en busca de carne fresca. Y para acabarlo de adobar está el Gae, el misterioso gas pichurrínico cuyas emanaciones generan toda clase de efectos parachungo-pirotécnicos.

Hola cuquis. Qué, de vuelta a las andadas ¿eh? Mira que os lo advertimos con cada nuevo suplemento que sacamos, pero vosotros dale que te pego. Los ojos están abiertos, la boca se mueve, pero el cerebro ya hace tiempo que se fue a dar una vuelta ¿eh? Bueno, vosotros sabréis lo que hacéis. En estos meses de ausencia del mundillo editorial, hemos tenido que soportar toda suerte de calumnias. Nos han llamado vendidos, fracasados, estafadores... ¿Vendidos? ¿Y quién no lo es? ¿Fracasados? de acuerdo, aceptamos barco ¿Estafadores? ciertamente nuestra relación calidad precio no es la mejor, pero ¿Borrachos? Ah ¿Que nadie nos ha llamado borrachos? Bueno, pues también somos unos borrachos, qué cojones (si en la página 4 ya andamos por este nivel de absurdo, imagínate cuando llevemos treinta).

En fin, sea como sea, bienvenidos todos a Suburbia, el esperadísimo y retrasadísimo primer suplemento para el juego Fanhunter Batallitas. Si en el momento de su aparición, Fanhunter Batallitas ya supuso la reost y la repanoch, con Suburbia hemos rebasado por completo nuestro cenit editorial, alcanzando cotas de perfección hasta ahora sólo soñadas por la industria del juego. Todo lo que Farsa´s Wagon publique desde ahora tiene que ser, por fuerza, cuesta abajo. Nos encontramos ante una descomunal obra de tintes épicos (arrea, cáspita y sopla), que ha de marcar un punto de inflexión, un antes y un después (y, si me apuran, me atrevería a decir que hasta un mientras tanto), no ya en el mundo de los juegos de estrategia, si no en el de la prosa escrita del siglo XXI. Y vosotros os preguntaréis ¿Son necesarios casi dos años de curro para cascarse un mísero suplemento de cuarenta páginas? Indudablemente no, pero como reza el proverbio, "sólo trabaja aquel que no tiene talento para nada más". Bueno venga, basta ya de chuminadas ¿Empezamos o qué?

Componentes de Suburbia

Tableros

Suburbia incluye cuatro primorosos tableros, numerados del 9 al 12, que complementan a los ocho tableros que ya había en Fanhunter Batallitas, numerados del 1 al 8. Así, cuando uno de los escenarios de este suplemento indique que debe usarse un tablero numerado del 1 al 8, se refiere a un tablero de Fanhunter Batallitas, mientras que si se trata de un tablero numerado del 9 al 12, se refiere a un tablero de Suburbia. Chupao ¿No? Malegro. Estar atentos, que a partir de ahora se complica.

Los tableros de Suburbia, a diferencia de los de Fanhunter Batallitas, no representan calles de Barnacity, sino secciones del vasto entramado de cloacas que se extiende por las entrañas de la ciudad. Por ello, aunque estos tableros tienen el mismo tamaño que los de Batallitas, no encajan con ellos, ya que representan una zona de la ciudad que está directamente DEBAJO de los tableros de Batallitas. Tranquilos, no haya pánico; todo esto se explica de forma inteligible en las páginas siguientes.

Fichitas y narizones recortables

Suburbia incluye además una plancha de cartón con cienes y cienes de nuevas fichas, marcadores, cartas de evento y narizones recortables para usar durante el juego. La utilidad de estas nuevas fichas y marcadores se explica en detalle a lo largo de este reglamento. Los narizones recortables que se incluyen representan a los nuevos tipos de tropa que aparecen en Suburbia. Tanto las unas como los otros se recortan y se montan según las mismas instrucciones que figuraban en Fanhunter Batallitas (no me hagáis repetir las cosas, que me pone nervioso). Las nuevas Cartas de Evento deben unirse a las que salían en Fanhunter Batallitas, para conformar dos mazos (papal y rebelde) con un total de 18 Cartas de Evento cada uno.

NUEVAS REGLAS

Bichos Gordopilos

Los Bichos Gordopilos son, pues eso mismo, Gordopilos. Se trata de narizones de tamaño enorme y legendaria mala gaita. Pueden ser producto de terribles mutaciones, como los Macutes Degenerados, o armas de las fuerzas papales, como los Armatostes de Asalto Fanhunters, o criaturas mitológicas, como los Megamemomios y los luchadores de Sumo. Más adelante, en la descripción de cada nuevo tipo de tropa que aparece en Suburbia, se indica cuáles de ellos son Bichos Gordopilos (en el apartado de Coñas y Taras). Aparte de la dificultad para encontrar esmoquins de tu talla, ser Gordopilo tiene diversas consecuencias especiales en el devenir del juego. Estas:

Gordopilos y Escuadras

Los Gordopilos no suelen encajar bien en la estructura de una escuadra, ya sea por su poca movilidad, por su tendencia a comerse a sus compañeros mientras duermen, porque les cabrea tener que ponerse en la fila de atrás en las fotos de grupo, o vete tú a saber los porqueses. En cualquier caso, los Gordopilos no se ven sujetos a la regla de distancia de mando. O sea, que pueden colocarse a la distancia que les rote del líder de su escuadra, y no ganarán marcadores de Pájara por ello. Además, los Gordopilos nunca pueden recibir puntos de Liderazgo ni de Protoliderazgo de nadie.

Volumen de los Gordopilos

A pesar de su tamaño molicio, los Gordopilos ocupan siempre una sola casilla. Sí, sí, ya sé que sus figurinhas son más grandes que las de los demás narizones, y que esto puede resultar un poco engorroso, pero tú mismo. Era o eso, o seis páginas de reglas y diagramas para contemplar todas las posibilidades, y esto todavía no es el ASL, así que arreando.

Gordopilos y Movimiento

Los Gordopilos acostumbran a calzar del 54 para arriba, lo cual tiene sus cosas buenas y sus cosas malas. Por un lado, sólo pueden moverse hacia adelante y en linea recta, o girarse, pero no pueden moverse hacia atrás, ni de lado, ni en diagonal. Por otro lado, los Gordopilos tratan las casillas obstaculizadas como si estuvieran vacías, y las obstrucciones menores como si fueran sólo obstáculos (esto también quiere decir que no les otorgan cobertura, y que pueden acabar su movimiento sobre ellas). Eso sí, las obstrucciones mayores les afectan como a todo hijo de vecino (una cosa es saltar por encima de los sofás, y otra distinta atravesar los tabiques a cabezazos).

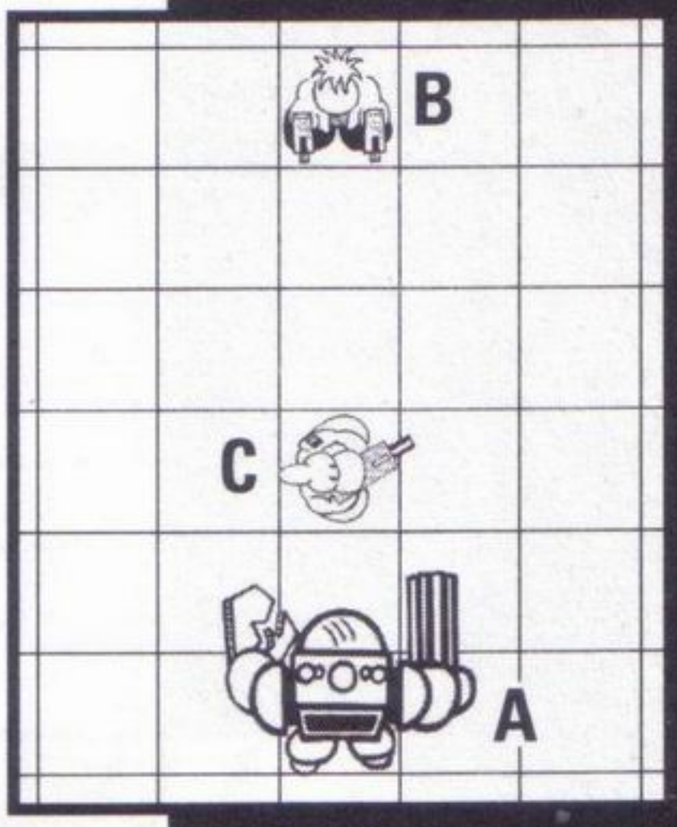
Gordopilos y Disparo

La chepa de los Gordopilos destaca más que la de los demás narizones. Por ello se les puede disparar siempre, incluso aunque sean líderes de escuadra y no sean el blanco enemigo más cercano. Sin embargo, precisamente gracias a su gran estatura, los Gordopilos pueden otear el campo de batalla cual si de aguiluchos se tratara. Al determinar la LdV de un Bicho Gordopilo hasta su blanco, ésta no se verá interrumpida por otros narizones que la crucen, a menos que los susodichos sean también Gordopilos, o se encuentren más cerca del blanco que del Gordopilo que está disparando. ¿Se ha entendido algo? Ni un pijo ¿No? Me lo temía. Mira que sois tochos. A ver, rápido, un ejemplo. Ah, perfecto, aquí al lado hay uno.

Además de todo lo anterior, los Gordopilos también pueden verse afectados por reglas especiales que se detallen en próximos suplementos o escenarios, como se indicará cuando sea menester.

Ejemplo de Bicho Gordopilo disparando

El narizón Gordopilo del dibujo (A) quiere abrir fuego sobre un avieso enemigo (B) que está a 5 casillas de distancia; pero para su desgracia hay un tercer narizón (C) estorbando en una casilla que cruza justo la trayectoria del disparo. ¿Hay LdV o que? Pues no, padre, porque el narizón estorbante está más cerca del Gordopilo que del blanco. ¡Tachaaan!



Cargas

En lugar de enchufarle a su oponente en cuerpo a cuerpo de forma normal y como si no hubiera Dios, un narizón puede cargar sobre él (sobre su oponente, se entiende, no sobre Dios) para desplazarle. Una carga se resuelve igual que un ataque cuerpo a cuerpo, sólo que en lugar de utilizarse el atributo de Combate para impactar, se emplea el de Músculos. Esto también afecta a la regla de enemigos cachosillos (o sea, que si el atacante tiene menos Músculos que el defensor, lanza un dado menos para impactar). De igual forma, si un narizón de tamaño normal intenta una carga sobre un oponente gordopilo, lanza otro dado menos de lo normal. O sea que por ejemplo, un Fanhunter intentando cargar sobre un Macute Degenerado tirará en total un solo dado para impactar (-1 por tener menos Músculos, y -1 por la diferencia de tamaño). Como de costumbre, si el número de dados a tirar por el atacante se ve reducido a cero, no puede llevar a cabo la acción en cuestión, y pierde los puntos invertidos en ella.

Una vez lanzados los dados para impactar, los posibles resultados se leen de la siguiente forma:

-Éxito (o sea, al menos uno de los dados ha sacado un 5 ó 6) El defensor sufre pupitas y es empujado una casilla.

-Fallo (o sea, en todos los dados se ha sacado 4 o menos) No paaacha nada.

-Crítico (o sea, al menos uno de los dados ha sacado un 5 ó 6, y el dado infernal ha sacado un 6) El defensor sufre pupitas, es empujado una casilla y resulta derribado (y además pierde la cartera, y los niños le tiran piedras, y viene un enano y le encula, y...).

-Cagada (o sea, en todos los dados se ha sacado 4 o menos y además el dado infernal ha sacado un 1) El atacante sufre pupitas y resulta derribado en la casilla en la que se encuentra.

Pupita: Empujar a alguien no es tan contundente como soplarle un mascao en plena jeta. Para reflejar este bello factor, si el resultado de una carga indica que el defensor sufre pupitas, el atacante tirará la mitad de dados de pupita (redondeando hacia arriba) que tiraría normalmente con el arma de cuerpo a cuerpo que está empleando (por ejemplo, un narizón de Músculos 3, armado con un katanote, lanzará 2 dados de pupas en lugar de los 4 habituales).

Ahora bien, como hemos dicho, esto sólo afecta al narizón defensor. Si el resultado de la carga indica que es el atacante quien sufre pupitas (básicamente mediante una Cagada), el defensor causa el daño íntegro del arma de cuerpo a cuerpo que lleve encima (o sea, el narizón del ejemplo anterior lanzaría sus 4 dados de pupitas íntegros, como un pepe). Eso sí, toda la pupita sufrida como resultado de una carga, tanto para el atacante como para el defensor, es pupita noqueante.

Empujones: Un narizón que resulta empujado es desplazado a una casilla adyacente a la que se encuentra. Las casillas a las que puede ser empujado el narizón dependen de la dirección desde la que venía el empujón, como se muestra en los Diagramillas de Desplazamiento adjuntos, y es el jugador que controla al narizón empujante quien decide a qué casilla exacta será desplazado el otro. Pochupuesto, este movimiento es gratis para el empujado, y no le cuesta ptos. de acción.

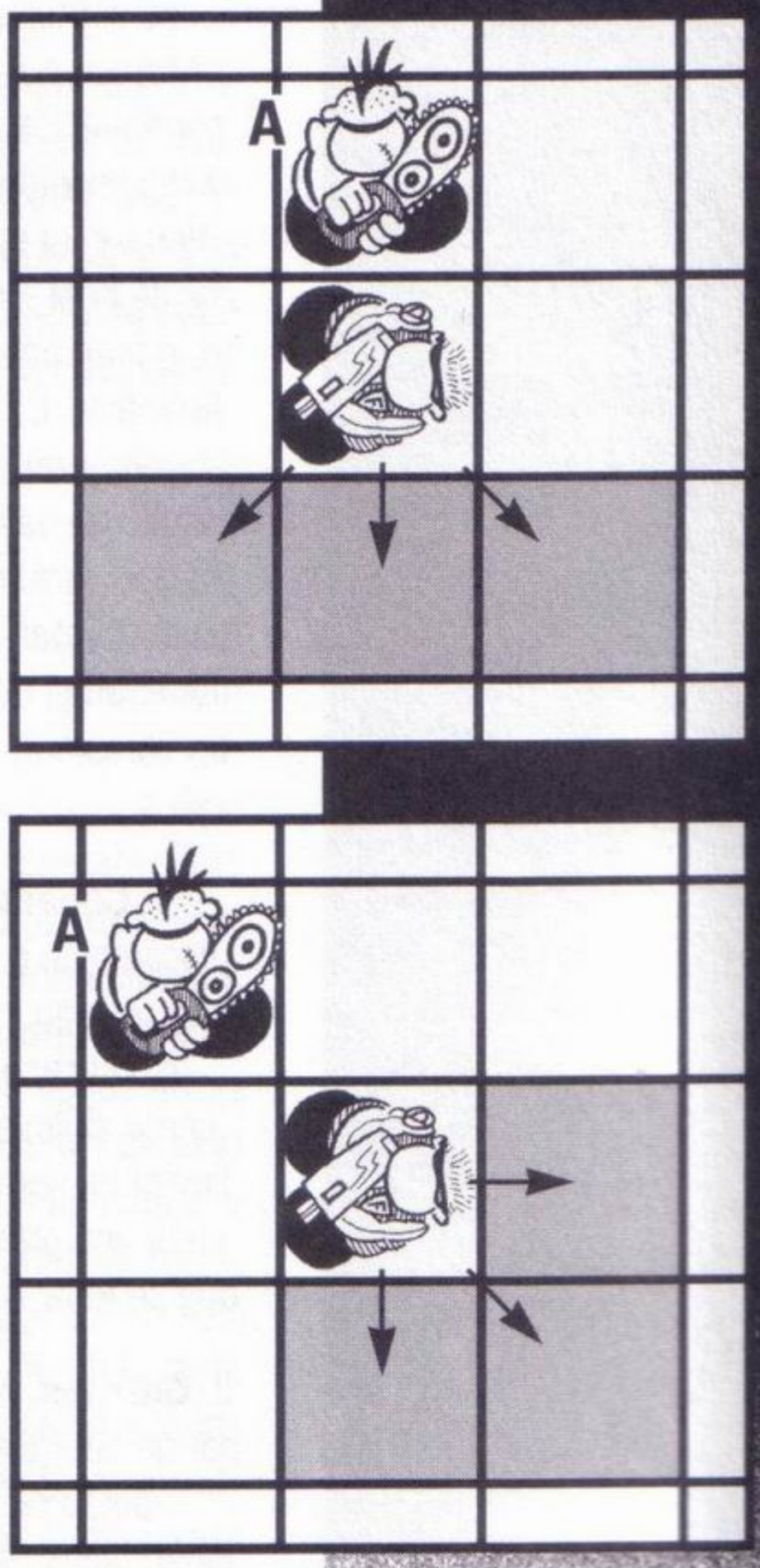
Si se puede elegir, un narizón siempre deberá ser empujado a una casilla vacía u obstaculizada. Si resulta que todas las casillas elegibles están ocupadas por otros narizones, se le empuja a una de ellas, y el narizón que se encontraba originalmente en dicha casilla resulta a su vez empujado, según estas mismas reglas, formándose así una cadena de empujones hasta que alguien resulte desplazado a una casilla libre, y el cachondeo finalice.

La única restricción a todo este sindiós que acabamos de explicar es que un narizón nunca puede ser empujado fuera del tablero. Si se da el caso de que un narizón no puede ser empujado a una casilla legal, pues mira, se queda donde está y santas pascuas. No vamos a pelearnos por esto.

Derribos: Cuando un narizón resulta derribado por cualquier motivo (por ejemplo, como resultado de una carga), su figurinha se coloca tumbada en la casilla correspondiente. Mientras permanezca derribado, el narizón no puede llevar a cabo ninguna acción excepto levantarse, que es una acción variopinta (dos puntitos). Cuando un narizón derribado se levanta, puede situarse en cualquier encaramiento que desee. No se puede cargar sobre un narizón derribado, pero sí atacarle en cuerpo a cuerpo normal. En tal caso, siempre cuenta como un ataque por sorpresa, esté donde esté el atacante. Si el atacante saca una Cagada en su tirada de combate, el narizón derribado no puede atuñinarle. En lugar de eso, se levanta del suelo y se encara hacia su atacante de forma automática y sin tener que invertir ningún punto de acción.

Cargas por sorpresa: Cuando un narizón lleva a cabo una carga por sorpresa (o sea, carga contra un narizón que está de espaldas a él), se aplican las mismas reglas que se describen en Fanhunter Batallitas para los ataques cuerpo a cuerpo por sorpresa. Esto es así incluso para los casos en que el atacante obtenga un resultado de Cagada en su tirada de impacto.

Diagramillas de Desplazamiento
Un narizón que sea empujado como resultado de una carga, puede ser desplazado a una de las casillas indicadas por estos dos bellos diagramas, dependiendo de si el narizón oponente (A) le ha empujado en linea recta o en diagonal.



Bueeeno, pues ya estamos. Parece mentira que para explicar una regla tan gilitonta como esta haya necesitado dos páginas; en fin, lo siento, estoy un poquito espeso.

Los Macutes Degenerados (1)

Hace algunos años, Trucutrú Biolabs, la empresa que fabrica los Tintín Macutes, llevó a cabo una serie de experimentos encaminados a la creación de una subespecie de Macutes que fueran diez veces más fuertes que los actuales, y que de paso no fueran tan subnormales, pero que saliesen igual de baratos. Por supuesto, la cosa fue un desastre. Los Macutes resultantes eran incontrolables y ultraviolentos, se pasaban las órdenes por el forro de las pelotas y se comían a sus superiores. Trucutrú Biolabs decidió dejar correr el asunto y se deshizo de todos los especímenes inyectándoles veneno para elefantes y arrojándolos por el desagüe. Sin embargo, parece que algunos sobrevivieron... (sigue)

Nuevas Coñas y Taras

Coñas

-Mutación Atómica: Un narizón con esta coña ha sufrido algún tipo de horrorible mutación causada por la ingestión indiscriminada de detritus tóxicos, que si bien ha resultado fatal para su vida social (tener cuernos, piel membranosa, y una segunda cabeza surgiendo del vientre suele tener un efecto negativo entre tu círculo de amigos, a la hora de invitarte a fiestas), en combate suele resultar bastante efectiva. En Suburbia se contemplan seis tipos distintos de Mutación Atómica, que se describen a continuación de esta parrafada. Cuando la descripción de un narizón indique que tiene esta coña, puede o bien especificar de cuál mutación se trata en concreto, o bien poner simplemente "Mutación Atómica". En este último caso, antes de empezar a jugar un escenario con el susodicho narizón, lanza un dado, que te indicará cuál de las seis mutaciones tiene el interfecto (las mutaciones están numeradas del 1 al 6, así que no parece un cálculo muy complicado de hacer; ánimo campeón).

1. Cucaracho. La piel del narizón es escamosa, o le ha crecido un caparazón de tortuga, o una chepa biónica, o algo así. El caso es que a nivel de juego es como si llevara una armadura de Metakevlar (si resulta que el interfecto ya llevaba una armadura de Metakevlar, pues que se joda; haber mutao de otra forma).

2. Garritas. Al narizón le han crecido un par de cuernos (sí, a lo mejor no son producto de la mutación, pero le sirven igual), unas garras tamaño familiar, unos bellos y aparentes tentáculos con sus ventosas y todo, o lo que sea. El caso es que pierde -1 a su atributo de Disparo, pero gana +1 a su atributo de Combate y cuando ataca en cuerpo a cuerpo con un arma de mano causa Mu+1* pupitas.

3. Bicharraco. El narizón da mucho susto, ya sea por su amenazador aspecto, su cara de culo, sus ojos saltones como los de los caracoles, su hortera vestimenta estilo Toni Manero, o una habil combinación de todo lo anterior. Cuando un narizón enemigo se active estando adyacente a un Bicharraco (aunque no tenga LdV hasta él), el jugador que lo controla deberá hacer inmediatamente una tirada de ¡Buuuh! con un dado. De 1 a 3 no pasa nada, pero de 4 a 6 al interfecto se le pone el pelo rubio de puro espanto, y gana automáticamente un marcador de Pájara. De igual forma, cualquier narizón enemigo que entre en una casilla adyacente al Bicharraco deberá realizar de inmediato una tirada de ¡Buuuh! (y deberá hacer otra tirada por cada nueva casilla adyacente al Bicharraco a la que se mueva). Un Bicharraco puede también hacer ataques de ¡Buuuh! a discreción. Para ello, sólo tiene que realizar una acción variopinta, lo cual provocará que todos los enemigos adyacentes deban hacer de inmediato la consabida tiradita de ¡Buuuh!.

Of course, esta Mutación no afecta a otros narizones Bicharracos (¿tú has visto nunca que Drácula se asuste de ver a la momia? No hombre, no).

4. Blandiblub. El narizón se ha convertido en una masa bulbosa y semiamorfa, que sólo recuerda vagamente a la persona normal que una vez fue (o sea, como la mayoría de jugadores de rol). Cada turno, cuando se le activa, uno de sus atributos le aumenta en +1, y otro le baja en -1. El Atributo que aumenta lo puede elegir el jugador que controla al narizón, pero el atributo que disminuye se decide aleatoriamente, lanzando un dado y consultando la siguiente tabliña.

1-2	Acciones
3	Disparo
4	Combate
5	Músculos
6	Pupas

Si la tirada indica que los Atributos que suben y que bajan son el mismo, o que algún Atributo se va a quedar reducido a cero, ambos efectos se anulan y el narizón no sufre ninguna mutación ese turno (o sea, que todos sus Atributos se quedan tal como estaban).

5. Regeneración. Las células dañadas del cuerpo del narizón se autorregeneran a una velocidad pasmosa. Cada turno, al activarse, recupera una de las pupas (ojo, no marcadores de Pájara) que haya perdido durante el juego (ojo again, esto sólo le permite recuperar pupas que haya perdido, no aumentar el Atributo de Pupas por encima de su nivel original). Además, si en algún momento las pupas del narizón son reducidas a cero, se le retira del juego y en su lugar se pone un marcador de Papilla (sí, también hemos incluido marcadores de Papilla), a menos que la haya palmado por el pepinazo de un marcador de explosión o de fuego (un Flambeador, una Granada, un Incinerador...). En ese caso, se supone que sus restos arden hasta quedar como la ceniza de un puro, por lo que se le retira completamente del juego, sin sustituirlo por ningún marcador de Papilla. Pero vamos a lo que estábamos. Cada turno, cuando toque activar a la escuadra donde militaba el narizón, el jugador que la controla puede lanzar un dado por el marcador de Papilla. De 1 a 4 no pasa nada, pero con un 5 o un 6 la Papilla se regenera. Retírala del juego y vuelve a poner en su lugar al narizón, con su Atributo de Pupas a nivel 1, y con un marcador de Pájara. El narizón podrá ser activado para actuar ese mismo turno.

Un marcador de Papilla se considera un obstáculo. No se le puede atacar directamente, pero si su casilla es afectada por un marcador de explosión o de fuego y la Papilla pierde aunque sea una sola pupita, es retirada del juego por completo.

6. Acido molecular. Este muchacho tiene ácido molecular en lugar de los fluidos corporales corrientes y molientes, como la sangre, el sudor, las babillas o los meaos. Por ello, cuando le impactan en un ataque cuerpo a cuerpo y le causan pupas, el arma empleada queda destruida tras resolver el combate. Si le estaban atacando con un arma de mano, ésta no es destruida, evidentemente, pero en su lugar el narizón atacante desarrolla un bello muñón donde antes tenía los deditos. De resultas de esto pierde una pupita de forma automática, y su Atributo de Combate se reduce en -1. Además, cuando este narizón sufre cualquier pérdida de pupas, tiene la mala costumbre de salpicar con ácido a todos los que estén adyacentes a él, causándoles tantos dados de pupas como pupas ha perdido él mismo (por ejemplo, si le impactan con una pistola y pierde dos pupas, causará 2D de pupas a todo bicho viviente adyacente). Of course, el narizón es inmune al ácido de cualquier otro narizón con esta mutación (chinpón).

Los Macutes Degenerados (2)

Los Macutes Degenerados son horroribles criaturas semiinformes de mucho espanto, mezcla de troll y Maurice Chevalier, que miden unos cinco metros de largo desde el rabo de la boina hasta la punta de la colita, y tienen un aspecto similar al de un Tintín Macute al que le hubieran metido una bomba de bicicleta por el culo y lo hubieran inflado. Están llenos de costras, cicatrices y protuberancias viscosas, y tienen unas afiladas garras y una enorme boca llena de dientes. Su dieta básica se compone de poceros, Fanhunters de la División Undercity, Mutazoides despistados, y cualquier otra cosa de aspecto comestible y de tamaño inferior a un elefante africano (en latín, loxodonta africana).

(sigue)

Los Macutes Degenerados (y 3)

Aunque estas bestias pardas suelen comunicarse mediante gruñidos, en momentos de crisis pueden chapurrear latiguillos en gabacho ("mon dieu" "coup de grace", etc). Pero esta reminiscencia de su pasado Macute no significa ni mucho menos que sean seres civilizados. De hecho, son protocafres hasta los límites más indómitos, y todos los intentos del alto mando papal por domesticarlos se cuentan por fiascos. Hasta ahora, los únicos que han logrado aplacar su mala leche son, oh sorpresa, los Mutazoides, que al parecer mantienen algún tipo de lazo empático con ellos. A pesar de ello, no es extraño que a veces pierdan el control, y que un Macute Degenerado se papee al resto de miembros de su propia escuadra.

Protolíder

El narizón es un genio militar y un megahéroe de guerra, con la suficiente visión estratégica para dirigir hacia la victoria a un gran número de tropas, no sólo a una simple escuadra. Este tío es la materia de la que están hechas las leyendas: Patton, Napoleón, Groucho Marx en Sopa de Ganso... A todos los efectos de juego, esta Coña se trata exactamente igual que la de Liderazgo, pero aplicando las siguientes modificaciones bellas:

- Esta Coña sustituye a la de Liderazgo. Un narizón no puede tener ambas.

- En una misma escuadra no puede haber más de un narizón Protolíder.

- El Protolíder será siempre el líder original de su escuadra, aunque hayan en la misma otros narizones con Liderazgo.

- El Protolíder puede repartir sus puntos de acción entre TODOS los narizones de su mismo bando. No tiene porqué limitarse a hacerlo sólo entre los miembros de su propia escuadra.

- Al igual que con la Coña de Liderazgo, el Protolíder puede repartir entre los demás narizones tantos puntos de acción como su atributo de Acciones. Sin embargo, el Protolíder NO descuenta los puntos que vaya repartiendo de sus propios ptos. de acción. Evidentemente, el Protolíder no puede repartir más puntos por turno de los que indica su atributo de Acciones, así que habrá que llevar igualmente la cuenta de los ptos. de acción que se van repartiendo. Dicho de otro modo, que por ejemplo, un Protolíder con 6 Acciones tiene cada turno 6 puntos de acción para él mismo, y otros 6 para repartir entre sus muchachos (sí, ya, menuda cafrada). Ah, por cierto, para los más listillos, un Protolíder no puede utilizar esta coña para repartirse puntos de acción a sí mismo.

Además de todas estas propasadas, y por si fuera poco, el estatus de alto mando militar y megahéroe máximo del Protolíder le permite acceder a todo tipo de recursos humanos y materiales para salir victorioso. Por ello, una escuadra en la que figure un Protolíder permite al jugador que la controla robar una carta extra de Evento al principio del juego.

Taras

-Estupidez: El efecto acumulativo de frecuentes golpes en la cabeza con un mazo de cricket, una infancia sin bicicleta ni tren eléctrico, engancharse el pito en una toma de alta tensión... muchos son los motivos que pueden reducir a un narizón a un estado semivegetal. Los narizones Estúpidos son seres sometidos a la dictadura del scanner plano, que necesitan quince minutos de concentración previa para llevar a cabo incluso las tareas más sencillas, como dejar de sonreir o volver a meter la lengua dentro de la boca. Por ello, los narizones Estúpidos nunca pueden recibir puntos de Liderazgo ni de Protoliderazgo, y no pueden ser elegidos líderes de escuadra a menos que sean el único integrante de dicha escuadra que queda en juego.

Además, cada turno, en cuanto el narizón Estúpido sea activado, el jugador que lo controla debe lanzar un dado. De 2 a 5 no pasará nada raro, pero con un 1, el narizón se hará la picha un lío y decidirá que en realidad está luchando en el otro bando. Se le activará normalmente, pero será el jugador oponente quien le hará actuar, invirtiendo sus puntos de acción como le de la gana (por ejemplo, para atacar a compañeros de su misma escuadra). A todos los efectos, el narizón Estúpido contará como un miembro del bando enemigo. En cuanto acabe sus acciones, el narizón Estúpido se dará cuenta de que ha metido la gamba hasta el fondo, y volverá a la normalidad.

-Fobia: Un narizón con esta Tara siente un miedo irracional a algo en apariencia inofensivo (la crema irlandesa, los pantalones de campana, los enanos...), y cuando se ve enfrentado a ese algo le entra el yuyu máximo y los retortijones finales.

En Suburbia se contemplan seis tipos distintos de Fobia, que te explicaremos enseguidita. Cuando la descripción de un narizón indique que tiene esta Tara, puede especificar de cuál Fobia se trata en concreto (por ejemplo "Pifiofobia"), o bien poner simplemente "Fobia". En este último caso, antes de empezar a jugar lanza un dado, que te indicará cuál Fobia padece el interfecto (si has sabido cómo hacerlo con la Coña de Mutación Atómica, es de suponer que no te costará mucho repetirlo ahora).

1. Cloacofobia. Pánico a los lugares oscuros y angostos y eso. Cada vez que se active al narizón estando en un tablero de cloacas, hay que tirar un dado. De 1 a 4 todo va bien, pero con un resultado de 5 ó 6, el interfecto se ganará de inmediato un marcador de Pájara.

2. Cielofobia. Pánico a la lux y al cielo abierto. Cada vez que se active al narizón estando en un tablero de exteriores (cualquiera de los ocho tableros de Fanhunter Batallitas lo son), el narizón se comerá automáticamente un marcador de Pájara, excepto si se encuentra en el interior de un edificio.

3. Enemigofobia. El jugador que controla al narizón debe elegir a algún tipo de enemigos contra los que se vaya a enfrentar durante el escenario (Fanhunters, Fans Letales, etc). El narizón ganará un marcador de Pájara cada vez que se active estando a 3 casillas o menos de uno o varios de dichos enemigos (ojito, que sólo ganará un marcador en total, no uno por cada enemigo).

4. Pifiofobia. Pánico a cagarla. El narizón ganará un marcador de Pájara cada vez que obtenga un resultado de Fallo o de Cagada en cualquier tirada de disparo o de combate cuerpo a cuerpo.

5. Solofobia. El narizón es un inseguro del copetín, y cuando le dejan solo y a su suerte le empieza a salir espuma por la boca. Por ello, ganará un marcador de Pájara cada vez que se le active estando a más de 2 casillas de distancia de cualquier otro narizón de su propia escuadra.

6. Miedofobia. El narizón se caga vivo sólo de pensar en todas las cosas chungas que le pueden pasar a uno en una situación de combate. Por ello, siempre que tenga que ganar Pájara, ganará un marcador de Pájara más de lo indicado.

Nota importante sobre las Fobias

Por si ha nadie se le ocurre deducirlo, se avisa que las ganancias de Pájara indicadas por estas Fobias son acumulativas con cualquier otra ganancia de Pájara derivada de cualquier otro efecto simultaneo (joder, tíos, esto que acabo de decir no lo he entendido ni yo). Por ejemplo, si un narizón con Solofobia se activa estando a la vez a más de seis casillas de su líder, y a más de dos casillas de cualquier compañero de escuadra, pierde por completo el control de sus esfínteres y se chupa dos marcadores de Pájara (bueno, un marcador de Pájara y una Pupita), uno por cada cosa (ah, vale, ahora ya lo he pillao).

La División Undercity

Fundada en el 2005 por el Cardenal Pierre de Golondrinne, la División Undercity se encarga de patrullar las cloacas a la caza de cualquier tipo de delincuentes subterráneos. A pesar de las cuantiosas pagas extras, la vida en la División Undercity no es ninguna bicoca. Debido al entorno fecaloide en el que se mueve, esta división es la que registra una mayor mortandad de todo el cuerpo de Fanhunters. Además, el continuo contacto con los efluvios letrinosos del Gae, causa a los Fanhunters de la Undercity una especie de fiebre del Gae, conocida como "Fiebre del Gae" (aquí risas), que provoca alucinaciones, desórdenes flatulentos de magnitud variable, y el desarrollo ocasional de fobias.

(sigue)

Juego con Varios Niveles

El hecho de que la acción de Suburbia se desarrolle en las putrefactas y protochungas cloacas de Barnacity aporta una novedad notable a las partidas de Batallitas: la posibilidad de jugar escenarios con dos o más niveles (la calle y las cloacas). Lo que sigue a continuación son todas las reglas necesarias para practicar la carnicería indiscriminada en estos escenarios "multinivel".

Niveles

A lo largo de este texto vamos a utilizar profusamente (joder, al fin, llevo años queriendo utilizar esta palabra) el término "nivel". Pues bueno, que no se espante nadie. Un nivel no es otra cosa que uno o más tableros que se encuentran a la misma altura. Un escenario normal de Fanhunter Batallitas tiene un solo nivel (es el caso de los escenarios del juego básico, por ejemplo), pero los escenarios de Suburbia pueden tener dos o incluso más niveles. Cuando se hable de niveles, el primer nivel siempre es el superior (por lo general, la puta calle), el segundo nivel es el que queda inmediatamente debajo del primero (las cloacas), el tercer nivel es el que queda por debajo del segundo (más cloacas), y así ad nauseam (más cloacas aún). ¿Sí? Venga hombre, respira hondo chavalote, que no es tan complicado como aparenta.

Fosos y Trampillas

Tanto si eres gallego como si no, subir o bajar de un nivel a otro se hace siempre a través de un foso o una trampilla. Básicamente, tanto el uno como la otra son un agujero en el suelo que da a un nivel inferior (bueno, mirado desde abajo son un agujero en el techo que da a un nivel superior, pero supongo que ya nos entendemos). La diferencia entre ambos es que los fosos son un simple burejo accidental, y las trampillas son una cosa más currada, con su escalerilla de mano y todo. Los fosos y las trampillas vienen representados por unos bonitos marcadores de vivarachos colores, que se distribuyen por los tableros antes de empezar el juego, y que indican por cuales casillas pueden cambiar de nivel los narizones.

Cada foso o trampilla utiliza dos tipos de marcadores diferentes: el de foso o trampilla propiamente dicho (según toque), y el de sombra, que indica a dónde lleva el foso o trampilla en cuestión. Si el susodicho foso o trampilla se comunica con más de un nivel, se utilizarán marcadores adicionales de foso o trampilla para indicarlo (ya empezamos otra vez a hacernos la picha un lío). Por ejemplo, una trampilla que empiece en el primer nivel y baje hasta el tercero, utilizará dos marcadores de trampilla (uno para el primer nivel y otro para el segundo), y uno de sombra (para el tercer nivel, que es a donde va a dar). Para no torrarse y saber a qué trampilla o foso corresponde cada marcador de sombra y todo eso, los marcadores vienen ordenados por letras; ya sabes, la A con la A, la B con la B, etc (dificultad de preescolar, vamos). En los diagramas de los tableros que acompañan a la descripción de cada escenario "multinivel" se señalará con exactitud meridiana en que casillas deben colocarse todos los marcadores de foso, trampilla y sombra correspondientes.

Efecto de los Fosos y las Trampillas

Los marcadores de foso y de trampilla no bloquean la LdV, pero se consideran obstáculos. Quiere decirse con esto, que entrar en una casilla que contenga un foso o una trampilla cuesta +1 pto. de acción de lo normal. Por descontado, esto afecta únicamente a los marcadores de foso y de trampilla, no a los marcadores de sombra. Los marcadores de sombra no tienen ningún efecto especial ni raro sobre el devenir del juego.

Utilizando los Fosos y las Trampillas

Of course, un narizón sólo puede cambiar de nivel a través del mismo foso o trampilla por el que ha entrado, y siempre irá a parar al nivel inmediatamente superior o inferior (excepto con un resultado de "Mala Caída" al intentar saltar un foso, como veremos más adelante). O sea, que si bajas por la trampilla A del primer nivel, solo puedes ir a parar al marcador de trampilla (o de sombra) A del segundo nivel. Las reglas de teleportación las dejaremos para otro suplemento ¿Eh, chato? Ahora bien ¿Cómo se cambia de nivel? Pues mira, depende.

Trampillas: la típica trampilla cloaquil con escalera de mano adosada. Una trampilla se puede usar para subir o para bajar desde cualquiera de los niveles que comunica, y se puede acceder a ella tanto desde las fichas de trampilla como desde las de sombra. Subir o bajar por una trampilla no cuesta ningún punto de acción adicional, mas allá de los que haya que pagar para moverse a la casilla del nivel inferior o superior (recuerda que las casillas de trampilla cuentan como obstaculizadas). Un narizón puede situarse en el encaramiento que desee tras subir o bajar por una trampilla, y puede terminar su movimiento sobre la trampilla sin que le ocurra nada.

Fosos: Son simples burejos en el suelo, y resultan más jodidos que las trampillas, ya que hay que saltarlos y te puedes dejar el comedor en los adoquines. Los fosos no pueden subirse, sólo bajarse (o sea, pasar a un nivel inferior), y no pueden cruzarse. Saltar un foso no cuesta ningún punto de acción. En cuanto un narizón entre en una casilla con foso, saltará automáticamente al nivel inferior. Cuando el narizón salta, el jugador que lo controla lanza un dado al grito de "cógeme Pancho, que me tiro" y consulta la siguiente tabla:

1-4 Caída prefeta (¡Hopla!). El narizón aterriza sin problemas en la casilla del nivel inferior, con el encaramiento que prefiera.

5 -6 Mala caída (¡Ouch!). El narizón cae desequilibrado y con los dientes por delante, pegándose la castaña padre. Se le coloca derribado (como en una carga) en la casilla de sombra a la que va a dar el foso, y se come 2D de pupita noqueante por cada nivel que cruce en su caída (por ejemplo, si cae desde el nivel 1 al 3, se chupará un total de 4D de pupita noqueante; 2D por caer al nivel 2, y otros 2D por caer al nivel 3).

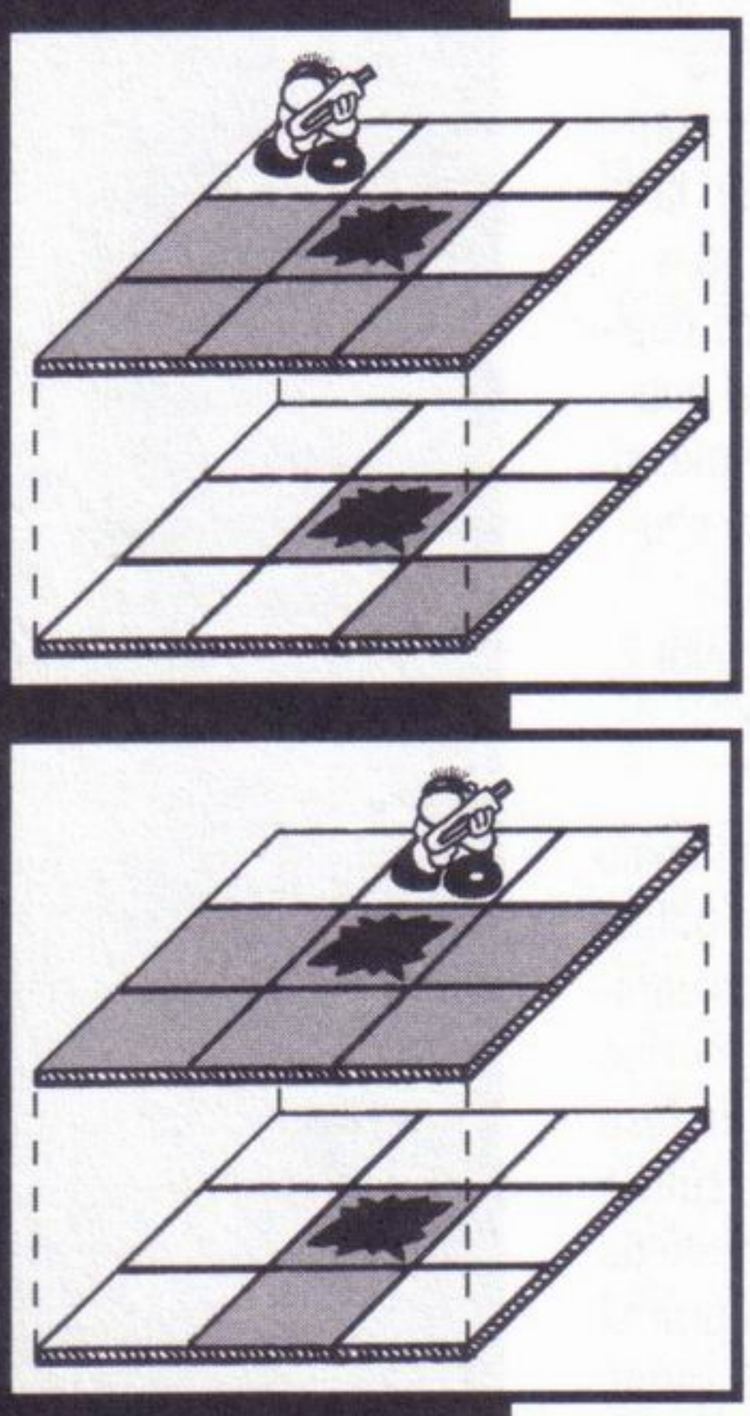
El resultado de "Mala Caída" es el único modo de bajar más de un nivel de golpe, y no se puede intentar de forma voluntaria. En cambio, si un narizón es movido involuntariamente a una casilla de foso (por ejemplo, porque le empujan), sufrirá de manera automática un resultado de "Mala Caída", sin posibilidad de tirar el dado para saltar.

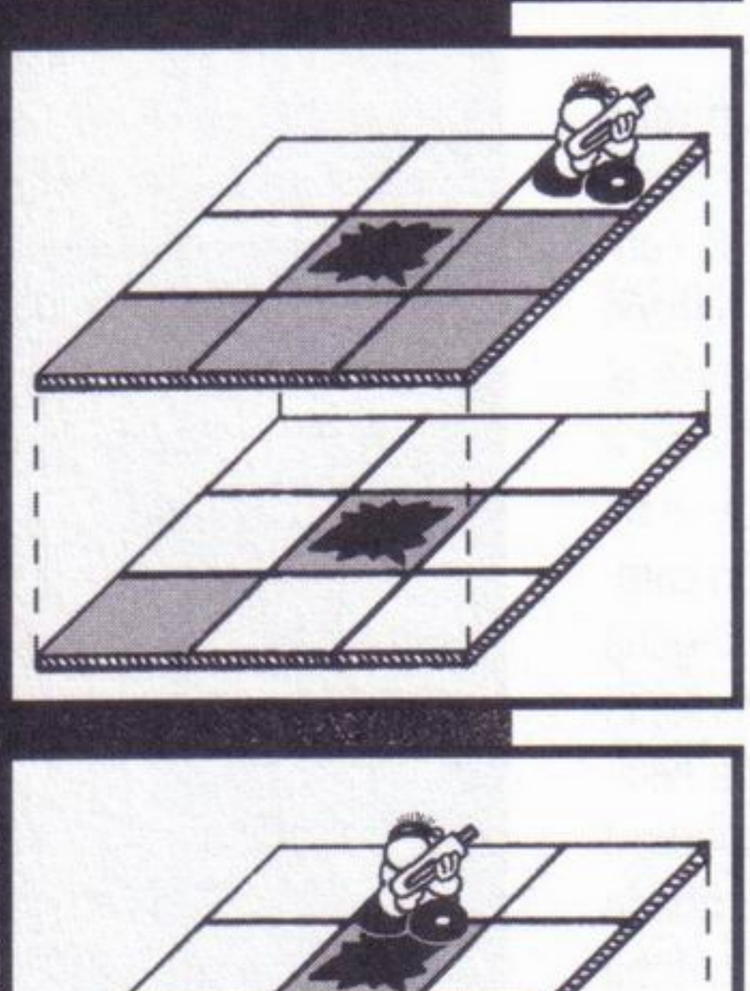
Saltando a Casillas Ocupadas

Si la casilla a la que se salta está ocupada por otro narizón, el jugador que lo controla tirará un dado. De 1 a 3, el narizón de abajo consigue apartarse a tiempo; el jugador que lo controla lo puede mover a cualquier casilla adyacente vacía, y el de arriba puede proceder a saltar. En cambio, si saca de 4 a 6, o no hay ninguna casilla vacía a la que pueda moverse, el narizón que estaba saltando le cae encima. En tal caso, el de abajo se apartará del mismo modo, pero quedará derribado (como en una carga), y el que saltaba sufrirá automáticamente un resultado de "Mala Caída", sin necesidad de tirar el dado. Para acabarlo de adobar, AMBOS narizones se comerán los 2D de pupita noqueante de rigor por cada nivel que haya caído el narizón que saltaba.

Además de todas estas miserias, si tenemos en cuenta que en la División Undercity te pasas el día pisando morcillas por catacumbas malolientes en las que no se otea una leche, rodeado de cucarachos, ratas, Mutazoides y Morciégalos (una suerte de abejarrucos mutantes, similares a los murciélagos pero más gordos y con más dientes), y que a las dos semanas de servicio el olor a requesón ya no se va con nada, es fácil de comprender que el número de voluntarios para este servicio sea más bien escaso. De hecho, servir en la División Undercity se considera un descrédito para cualquier Fanhunter, y las plazas necesarias suelen ser asignadas a dedo, como un castigo para degradar a los Fanhunters que la han cagado a lo grande en la superficie.

Diagramillas de LdV entre niveles
Las casillas sombreadas indican a donde tiene LdV este simpático narizonte.





Combate Cuerpo a Cuerpo Entre Niveles

Los narizones pueden combatir cuerpo a cuerpo (ya sea mediante un ataque normal o una carga) a traves de niveles adyacentes, siempre y cuando el blanco esté en la casilla directamente encima o debajo del atacante.

Se puede combatir cuerpo a cuerpo a traves de una trampilla, pero no a traves de un foso (más que nada, porque en cuanto entras en una casilla de foso te vas pabajo, y no te da tiempo a decir ni pío).

Dicho de otro modo (es que me parece que no se ha entendido), para poder atacar cuerpo a cuerpo de un nivel a otro, el atacante debe estar sobre una casilla de trampilla (o de sombra de trampilla), y el defensor debe estar sobre la casilla de trampilla (o de sombra) directamente encima o debajo suyo. Que ¿Está más claro ahora? ¿Como que no? ¿Que quieres un ejemplo? Anda, anda, alma de cántaro...

El combate cuerpo a cuerpo entre niveles se resuelve de forma normal, salvo que se lanza un dado menos para impactar y para el daño (incluso si has sacado un resultado de Cagada y es el defensor quien te arrea), y que no se puede atacar de un nivel a otro como parte de un ataque de barrido. Ah, y además tampoco se puede atacar por sorpresa de un nivel a otro, bajo ninguna circunstancia. Hala, ya está.

Disparo Entre Niveles

Un narizón puede abrir fuego hacia arriba o hacia abajo a través de un foso o de una trampilla, ya sea en disparo normal o en fuego de alerta, siempre y cuando cumpla todas las reglas pertinentes a la LdV, el alcance (la distancia hasta el blanco se cuenta de la forma usual) y todas las demás zarandajas que se suelen tener en cuenta al disparar. No obstante, hay algunos casos específicos que merece la pena estudiar por separado. Vamos a verlos.

LdV entre niveles: Un narizón puede trazar LdV a través de un foso o una trampilla sólo si se encuentra adyacente al mismo. No obstante, su arco de visión será bastante limitado, y la mayoría de las veces solo tendrá LdV hasta la casilla directamente encima o debajo del hueco, y como mucho hasta alguna de las adyacentes. Ya que explicar esto de viva voz resulta una tostada impresionante, y no tengo ganas de calentaros la cabeza, mejor que os fijeis en los diagramas adjuntos de esta página, donde se detallan todas las posibles LdV a través de un foso o una trampilla. Un narizón que ocupe una casilla de foso o de trampilla bloquea la LdV a través del hueco. Un narizón que ocupe una casilla de sombra no bloquea nada de nada.

Armas de área de efecto: Las armas de área de efecto sólo afectan a casillas del nivel al que son disparadas. O sea, que si el proyectil impacta en el primer nivel, la explosión sólo afectará a casillas de ese nivel, aunque el marcador de explosión caiga justo sobre un foso o trampilla. Las granadas son un caso aparte. Si el punto final de impacto de una granada es una casilla de trampilla, lanza un dado. De 1 a 3, la granada detona en ese nivel, pero de 4 a 6, cae al nivel inferior y detona allí (a menos que caiga sobre otra trampilla, en cuyo caso se tira de nuevo el dado). Una granada cuyo punto final de impacto sea una casilla de foso caerá automáticamente al nivel inferior y detonará allí.

Blips

La expresion "Blip" simula el sonido que hace un scanner cuando detecta movimiento (¡Blip! ¡Blip! ¡Blip!...), y en el argot de las escuadras de Fanhunters que patrullan las cloacas de BNC, es señal inequivoca de marrón máximo. Decir que hay "Blips" rondando significa que hay presencia de enemigos en las cercanías, pero que aún no se ha establecido contacto visual con ellos. En Suburbia, algunos narizones pueden entrar en combate en forma de Blips. Un Blip es una ficha que representa a un narizón que aprovecha la oscuridad parachunga de las cloacas para actuar sigilosamente y sin ser detectado. El enemigo le oye moverse, puede determinar su posición aproximada, pero no está seguro de quién se trata, ni de lo gorda que es su pistola (por una vez, aquí obviaremos el chascarrillo soez de rigor).

Descripción de los Blips

En cada escenario de Suburbia se indica si alguna de las escuadras participantes entran en juego como Blips. Al empezar la partida, los jugadores que vayan a utilizar Blips deben seleccionar un juego de Blips diferente para cada escuadra. En Suburbia se incluyen cuatro juegos diferentes de Blips, cada uno de un color distinto. Todos los miembros de una misma escuadra deben utilizar Blips del mismo color.

Cada Blip tiene por su anverso (la cara de arriba, que es la que se mantiene en juego) un bello dibujilio fosforescente, y por su reverso (la cara de abajo) un número del 1 al 6. ¿Ya lo has comprobado? Pues bueno, al trincar los Blips debes anotar en tu Hoja de Escuadra a que narizón representa cada uno. Basta con anotar el número del Blip al lado de la descripción de cada narizón y punto. Para ello, puedes emplear el criterio que desees (por ejemplo, el 1 para el líder, el 2 para el del arma pesada, etc).

Características de los Blips

Un Blip dispone de 5 puntos de acción (sin importar cuántos puntos de acción tenga el narizón), con los que sólo puede llevar a cabo acciones de movimiento. Además, no puede utilizar ninguna de las Coñas o Taras del narizón, y no es afectado por las Coñas o Taras de otros narizones. Un Blip se mantiene siempre en juego con la cara del dibujilio fosforescente boca arriba. Un jugador es libre de examinar sus propios Blips (o sea, mirar la cara de abajo para ver a qué narizón corresponden) cuando le venga en gana, pero no puede examinar ningún Blip enemigo hasta que sea revelado (paciencia, esto se explica más alante).

Movimiento de los Blips

Los Blips operan de forma bastante similar a un narizón normal, excepto que:

- Carecen de encaramiento, por lo que tienen LdV en todas direcciones y nunca necesitan girar. Se pueden mover en cualquier dirección simplemente pagando 1 pto. de acción por casilla.

- No se ven afectados por las casillas con obstáculos u obstrucciones menores. Pueden cruzarlas sin ningún problema pagando 1 pto. de acción, como si estuvieran vacías. Obviamente, no pueden terminar su movimiento sobre una casilla con una obstrucción menor. Las obstrucciones mayores, paredes, puertas y casillas ocupadas por otros Blips o narizones les afectan como a todo quisque.

- No pueden cambiar de nivel ni entrar en una casilla de foso o trampilla bajo ningún conceto (el conceto, eso es lo importante). En cambio, sí que pueden entrar en casillas de sombra.

- No pueden situarse en LdV de narizones ni Blips enemigos, ni tampoco en casillas adyacentes a narizones ni Blips enemigos, aunque dichos enemigos no tengan LdV hasta ellos.

Los Armatostes de Asalto

Las escuadras Pesadas de Fanhunters que aparecen en este suplemento van equipadas con "Armatostes de Asalto"; ahora bien ¿Que cojones es eso? Los Armatostes de Asalto son una especie de vehículos blindados de combate, con forma antropomórfica, de unos tres metros de alto y conducidos desde su interior por un piloto especialmente adiestrado para ello, que de un tiempo a esta parte se han popularizado bastante entre todos los ejércitos modernos. Y el ejército papal, claro, (que para otras cosas son unos carcas, pero para los gadgets y cachivaches de alta tecnología son como los críos), no podía ser menos y también ha adquirido unos cuantos de estos juguetitos.

(sigue)

Los Armatostes de Asalto (2)

En materia de Armatostes de Asalto, el cuerpo de Fanhunters se ha inclinado por el novedoso modelo THX 1600 Killerwalker, fabricado por la compañía alemana Kaputt Tech. El THX 1600 es un Armatoste de líneas estilizadas y vivos colores, que quedan bien en cualquier ocasión. Se trata de un típico modelo de combate urbano , ligero, con un poderoso blindaje y un armamento de potencia media, que se puede intercambiar según el tipo de misión. Normalmente suele operar integrado en escuadras Pesadas de Fanhunters, aunque, si el nivel de carnicería de la misión se preve especialmente heavy, pueden encontrarse escuadras estándar o incluso de Antidisturbios, reforzadas por uno de estos trastos.

(sigue)

Revelando Blips

Revelar un Blip equivale a retirarlo del juego y poner en su lugar al narizón correspondiente. Para ello, se le da la vuelta al Blip, mostrando el número que figura en su reverso, y se retira del tablero, sustituyéndolo por el narizón al que representa. El jugador que controla a dicho narizón puede colocarlo en la misma casilla que ocupaba el Blip, o en cualquier casilla adyacente que esté vacía u obstaculizada, y con el encaramiento que prefiera. La única restricción a este respecto es que, si tiene oportunidad de elegir, no puede colocarlo en una casilla adyacente a un narizón o Blip enemigo. Por cierto, revelar un Blip es una situación que puede tener lugar tanto de forma voluntaria como involuntaria. Veamos las diferencias:

Revelación Voluntaria: Un jugador puede revelar voluntariamente uno de sus propios Blips en cualquier momento en que tenga que activarlo para actuar. Esto debe hacerse antes de que dicho Blip actúe; si realiza cualquier acción que le cueste puntos, ya no podrá ser revelado voluntariamente hasta el turno siguiente. Cuando un Blip es revelado por este procedimiento, el narizón que aparece puede llevar a cabo su turno inmediatamente y de forma normal (usando sus propios puntos de acción, su arsenal, sus Coñas y Taras, etc).

Revelación Involuntaria: Un jugador está obligado a revelar uno de sus propios Blips cuando éste quede en LdV de algún narizón o Blip enemigo. Un jugador debe también revelar de forma automática un Blip si éste se dispone a recibir dados de pupita o marcadores de Pájara por cualquier motivo (por ejemplo, al verse afectado por el radio de acción de una granada). En este caso, antes de lanzar los dados de pupita o aplicar ningún marcador de Pájara, todos los Blips afectados deben ser antes revelados y convertidos en los correspondientes narizones. Por último, un Blip debe revelarse automáticamente si un narizón enemigo se coloca adyacente a él, tenga o no tenga LdV hasta el susodicho Blip.

Si un Blip es revelado de forma involuntaria mientras estaba llevando a cabo sus acciones, finalizará de inmediato su turno y no se podrá seguir actuando con el narizón que aparezca en su lugar.

La Línea de Mando, los Blips, y la Madre que los Parió

Bueno, tomemos oxígeno porque esto que viene es un poco liado de explicar. A ver si me sale a la primera... Los Blips no se ven afectados por las reglas referentes a la línea de mando; o sea, que pueden alejarse cuanto quieran del líder de su escuadra sin recibir marcadores de Pájara ni nada por el estilo (of course, en cuanto el Blip se revele y se convierta en narizón, pasará a verse afectado por esta regla de forma normal). Ahora bien, ¿Qué pacha si una escuadra tiene a uno o varios narizones revelados, pero ninguno de ellos es el líder original? ¿Cómo se mira la línea de mando, eh?. Tranquis, troncos. En cuanto se revela el primer Blip de una escuadra, dicho narizón se convierte de inmediato en el líder provisional de la misma. Esta situacion durará hasta que pasen una de dos:

1) Que se pasen por la piedra al susodicho narizón, en cuyo caso se elegirá de isoflauto otro líder provisional, o, si no hay más narizones en juego, se esperará a que se revele el siguiente Blip para elegirlo como nuevo líder provisional.

2) Que se revele el Blip del líder original, en cuyo caso éste tomará ya mismo el mando de la susodicha escuadra, haya o no haya líder provisional en juego.

(bueeeno, no ha sido tan terrible después de todo ¿No? Hala, pues; sigamos).

El Gae

El gae es un misterioso gas cutrefacto que se extiende por las ponzoñosas cloacas de la ciudad. Los científicos papales han sido de momento incapaces de aislar una muestra para analizarla, por lo que se ignora su origen o composición. No obstante, se cree que puede tratarse de algún tipo de emanaciones residuales de la pichurrina, e incluso algunos opinan que es una entidad viva, con voluntad e inteligencia propias. Sea como sea, el Gae puebla todos los rincones del alcantarillado barnacitense, y se le considera responsable de los extraños fenómenos que allí se producen, desde las bolsas de Gae concentrado que causan terribles explosiones de fuego y mierda, hasta las horroribles mutaciones atómicas que desarrollan quienes lo inhalan de forma prolongada, como los Mutazoides y los Macutes Degenerados.

El Gae en Juego

Cada vez que se vaya a jugar un escenario de Fanhunter Batallitas utilizando tableros de cloacas, hay que tirar un dado y consultar la siguiente Tabla del Gae, a ver cómo se manifiesta su presencia en dicha zona de las alcantarillas. La mayoría de los resultados de la tabla necesitan hacer dos tiradas de dado, la primera para determinar la categoría general del Gae, y la segunda para determinar el efecto concreto que tendrá el Gae en el juego, dentro de la susodicha categoría.

La tirada en la Tabla del Gae debe hacerse después de colocar todos los tableros en posición, pero antes de desplegar a ninguna escuadra sobre ellos. El resultado obtenido en la Tabla del Gae es el mismo para todos los tableros de cloacas que intervengan en el escenario (o sea, no hay que tirar un efecto diferente para cada tablero), y por supuesto, no afecta de ninguna forma a los tableros que no sean de cloacas.

La Tabla del Gae (Lanza 1D6)

1. Charcos de Gae. Vuelve a tirar:

1-3 Gae Líquido: El Gae se ha diluído en el agua de las cloacas, dándole una textura pegajosa que no se va ni con lejía Conejo. Entrar en todas las casillas que contengan agua (aunque sólo sea en parte) costará 1 pto. de acción más de lo normal. Este +1 es adicional a cualquier otro modificador. Por ejemplo, entrar en casillas obstaculizadas costará un total de 3 puntos de acción (+1 por estar obstaculizadas, y otro +1 por efecto del Gae).

4-6 Gae Escarchado: El Gae se ha solidificado formando una película de escarcha altamente resbalizosa, y haciendo que el combate parezca una coreografía musical de los payasos del circo sobre hielo. Cada vez que un narizón entre en una nueva casilla (ya sea por voluntad propia o empujado por algún joputa), el jugador que lo controla debe lanzar un dado. Con un 1, el narizón cae derribado en la casilla a la que ha entrado (como si hubiera sido derribado en una carga).

2. Gae Tóxico. Vuelve a tirar:

1-3 Gae Venenoso: El Gae, mezclado con los detritos propios de toda cloaca que se precie, ha creado aquí una especie de fermento purulento, que suelta un tufo a sobaquillo de choto moruno capaz de volver rubio al más pintado. Al principio del juego, antes de desplegar a ninguna escuadra, cada bando debe trincar un marcador de Granada Lacrimógena y colocarlo en la casilla que prefiera de cualquier tablero de cloacas (decide aleatoriamente quién lo coloca primero). Estos marcadores permanecerán ahí durante toda la partida, y se tratarán igual que la explosión de una Granada Lacrimógena. Además, cualquier narizón que sea activado en una casilla afectada por uno de estos marcadores de tufo, se comerá isoflauto 2D de pupita noqueante.

4-6 Gae de la Risa: Esta forma del Gae, incolora, inodora y en apariencia inocua, es en realidad un potente alucinógeno, cuyos efluvios afectan al celebro y pueden hacer que el más aguerrido guerrero vea ratones colorados, o se crea que es el pato Donald, Sir Winston Churchill, o incluso una mezcla entre ambos (¿Sir Winston Donald? ¿El pato Churchill?). Cada vez que se active a un narizón en un tablero de cloacas, el jugador que lo controla debe lanzar un dado. Con un 1 o un 2 el narizón entrará en plena fase de alucinación psicotrópica, y se ganará inmediatamente un marcador de Pájara.

Los Armatostes de Asalto (y 3)

El THX 1600 funciona con una batería interna que le garantiza 36 horas de autonomía, aunque en casos de emergencia extrema cuenta con un enchufe externo, que puede conectar a cualquier toma de corriente para seguir funcionando como Dios manda. No obstante, este sistema de alimentación es poco recomendable, ya que el cable del enchufe apenas tiene 5 metros de largo (lo cual obliga al Armatoste a combatir pegado a la pared, porque si se aleja demasiado puede desenchufarse), y además un Armatoste de Asalto necesita chupar tanta energía, que puede dejar sin luz a un área de hasta varios kilómetros en torno suyo.

3. Bolsas de Gae. Vuelve a tirar:

1-3 Potaje de Gae: El Gae ha formado una neblina en la que se ve menos que un gato de escayola en la ópera. Por ello, a efectos de calcular el alcance de un disparo, cada casilla de cloaca contará como dos de distancia. Nótese que un narizón sigue pudiendo disparar contra enemigos adyacentes con un arma corta; lo único que ocurre es que a efectos de calcular el alcance le contará como si se encontrara a dos casillas de distancia, pero el blanco sigue estando adyacente.

Además de lo anterior, en un escenario con Potaje de Gae cualquier ataque cuerpo a cuerpo que no se lleve a cabo desde una de las tres casillas frontales del defensor se considerará un ataque por sorpresa.

4-6 Gae inflamable: Hay flotando en la atmósfera unas virutillas de Gae, apenas perceptibles pero altamente inflamables, que al contacto con el más mínimo fogonazo pueden transformar el lugar en un hornillo microondas. Cada vez que alguien dispare y saque un 2 en el Dado Infernal, significa que el fogonazo del arma ha enganchado por banda una de estas virutas. El resultado del disparo quedará anulado (sea cual sea), y la situación se resolverá igual que una Granada de Fragmentación que explote en la casilla del narizón que ha efectuado el disparo.

4. Tromenta de Gae. Vuelve a tirar:

1-3 Erupción de Gae: Una burbuja condensada de Gae ha reventado con un sonoro CHOFROST, creando una ola que ha hecho subir el nivel de mieeerda hasta el techo en menos que canta un gallo. Es como si toda Barnacity se hubiera puesto de acuerdo para cagar y tirar de la cadena a la vez. Al principio del juego, antes de desplegar a ninguna escuadra, tira un dado por cada narizón que vaya a participar en el escenario. Con un 1 o un 2, ha quedado pringado de caquita y Gae solidificado, con lo que pierde movilidad y debe restar -1 a su atributo de Acciones por el resto del juego. Esto afecta tanto a las escuadras que empiezan desplegadas en un tablero de cloacas, como a las que empiezan fuera del tablero pero entran en juego por un tablero de cloacas.

4-6 Corriente de Gae: Por esta sección de las cloacas corre una ventisca de polvo de Gae que se caga el palomo. El polvo de Gae arrastra gran cantidad de carga estática, lo que interfiere las comunicaciones y no hay Dios que se entienda, ni hablando a grito pelado. Es como intentar recitar los nombres de los Reyes Godos con la cabeza metida en una pecera. Por ello, la línea de mando de las escuadras es de 3 casillas en lugar de las 6 habituales, y los líderes de escuadra no pueden utilizar sus coñas de Liderazgo ni de Protolíder para pasar puntos de acción.

5. Gae Inteligente. Vuelve a tirar:

1-3 Gae Mutante: El Gae en esta zona de alcantarillas es altamente inestable, y está continuamente mutando de forma. Al principio de cada turno, el primer jugador en activar una escuadra debe hacer primero una tirada en la Tabla del Gae, y aplicar el resultado que se obtenga para todo el resto del turno. Al final de cada turno, cuando todas las escuadras hayan actuado, el efecto del Gae se disipará con un chisporroteo como de pedorreta, y al inicio del siguiente turno deberá generarse un nuevo efecto en la Tabla del Gae, por el mismo procedimiento (si al generar un nuevo efecto se vuelve a obtener un resultado de Gae Mutante, ese turno el Gae no afectará al juego en modo alguno).

4-6 Elemental de Gae: Inesperadamente, el Gae adquiere forma semisólida y se pone a repartir galletas hasta quedarse más solo que la una menos cuarto. Al principio de cada turno, antes de activar ninguna escuadra, cada bando debe tirar un dado, y quien saque más alto (en caso de empate, volved a tirar hasta desempatar), puede elegir a cualquier narizón que haya sobre el tablero. Alrededor de dicho narizón se formará un bizarro nubarrón de Gae, que le seguirá por donde vaya. Cada vez que el narizón lleve a cabo cualquier acción durante ese turno, el nubarrón de Gae le soltará un rayo pichurrínico que le producirá dolorosos calambres en el culo y el pene. O sea, 2D de pupita noqueante al canto (esto tiene lugar después de resolver la acción que el narizón ha llevado a cabo).

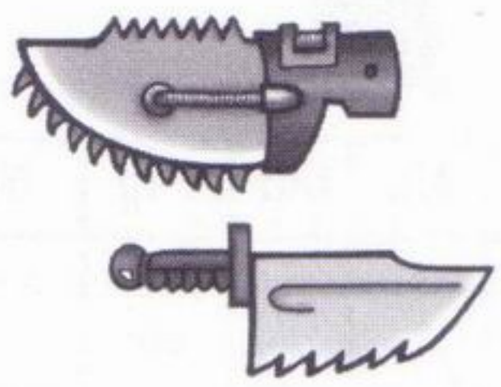
6. Gae Concentrado.

En esta zona, la concentración de Gae es mucho mayor de lo normal. Las paredes, el suelo, las tuberías y todo lo demás está pringado de un espeso moquillo fosforescente, y los detectores de pichurrina parecen una tragaperras que acaba de dar el Jackpot. Por ello, hay que volver a tirar dos veces en la Tabla del Gae, aplicando conjuntamente en la partida los dos resultados que se generen. Al hacer estas dos tiradas, Ignora cualquier otro resultado de Gae Concentrado que obtengas, y repite cualquier tirada que genere el mismo resultado que la primera. Y hala, a divertirse.

NUEVO ARSENAL

Armas de cuerpo a cuerpo

Bayoneta serrada



Tipo	Pupita	Notas
Cuerpo a cuerpo	Mu	Se puede acoplar a cualquier arma de disparo corta o larga.

La bayoneta serrada es una hoja de monofilamento toledano extremadamente afilado, que se puede acoplar al cañón de casi cualquier arma de disparo, para proporcionar innumerables horas de diversión, destripamiento y degüello. Todo narizón tiene la opción de acoplar gratis una bayoneta serrada en cualquiera de sus armas de disparo cortas o largas (no en las pesadas). La bayoneta serrada causa más daño en cuerpo a cuerpo que un arma de mano, pero resta -1 a la CdF del arma que la lleva acoplada. Si esto reduce la CdF del arma a cero o menos, no se puede disparar con ella (el arma queda demasiado descompensada por el peso de la bayoneta). Si el arma de disparo es destruida (por efecto de una Cagada, una Carta de Evento o similar), la bayoneta quedará también inservible, pa que se joda.

Las armas cortas equipadas con una Bayoneta Serrada permiten además llevar a cabo un tipo de ataque especial, mezcla de disparo y navajazo trapero, conocido como Killer-Combo. Un Killer-Combo sólo puede realizarse contra un blanco adyacente, y por tanto sólo puede llevarse a cabo con un arma corta. El Killer-Combo consiste en, con un único y gracioso giro de muñeca, hincarle al oponente la bayoneta hasta los intestinos, mientras se le descerraja un tiro en plena tripa. No es una maniobra fácil, pero cuando sale bien es pura magia. Un narizón que intente un Killer-Combo debe anunciarlo antes de llevarlo a cabo. Cuesta 2 ptos. de acción, como un disparo normal, pero se resuelve a todos los efectos como un ataque cuerpo a cuerpo. El atacante lanza tantos dados como su habilidad de Combate, y si impacta causa tantos dados de pupita como las pupitas combinadas de la bayoneta y del arma de disparo que está utilizando. Por supuesto, no puede intentar llevarse a cabo un Killer-Combo si la CdF del arma empleada ha quedado reducida a cero por culpa de la bayoneta.

Powerporra

Tipo	Pupita	Notas
Cuerpo a cuerpo	5*	Si no te tumba de una leche no te hace pupas.

La Powerporra es un arma de cuerpo a cuerpo, diseñada especialmente para largar una descarga energética que deje a la víctima inconsciente y más tostada que el café torrefacto, pero sin matarla. Por ello, a menos que la Powerporra elimine a su víctima de una sola leche (o sea, que la deje a cero pupas), no le causará ninguna pupita, más allá del marcador de Pájara de rigor (y si la víctima ya llevaba puesto un marcador de Pájara, pues ni siquiera eso).

Ejemplo de Killer-Combo

Imaginemos a un narizón con la coña de precisión, y con los atributos de combate 3 y Músculos 2, llevando a cabo un Killer-Combo con un Pistolón. La CdF del Pistolón es de 1, +1 por la coña de precisión, y -1 por llevar acoplada una Bayoneta, con lo cual se queda en 1, y permite llevar a cabo dicho ataque (de no ser por la coña de precisión, la CdF del arma sería de cero, y no se podría intentar). El narizón gastará dos ptos. de acción, lanzará 3D para impactar (su atributo de combate), y en caso de conseguirlo causará 4D de pupas (2 por las Pupas que causa el Pistolón, más 2 por sus músculos, que son las pupas que causa la Bayoneta).

Ejemplo de utilización de la Powerporra

Braulio el Fanhunter le endiña a un Macute Degenerado con su Powerporra, con la esperanza, tal vez vana, de dejarlo fuera de combate antes de que la bestia mutante se lo meriende. El ataque impacta, y en la tirada de pupas Braulio lanza los 5D de rigor y saca 3, 4, 5, 6, 6. En buena lógica, el Degenerado debería comerse un marcador de Pájara y dos pupitas, pero como esto no es daño suficiente para pelárselo (estaba a tope de Pupas), el Degenerado sólo recibe el marcador de Pájara, y el resto del daño se disuelve como un azucarillo, tras lo cual Braulio se dispone a ser engullido.

Dado que este arma no mata en realidad, si no que deja a la víctima inconsciente, los narizones con la habilidad de Regeneración que resulten eliminados por una Powerporra serán retirados del juego por completo, sin quedar convertidos en marcador de Papilla.

Armas de disparo

Remendona

Tipo	Alc.	CdF	Pup.	Notas
Corta	3	1	4	Encasquilla con 1 ó 2, se pueden usar dos a la vez.

La Remendona, también llamada Curra, es una curiosa arma corta de disparo, mezcla de recortada y de trabuco bandolero al estilo Curro Jiménez (de ahí lo de Curra), que se ha hecho muy popular entre los pandilleros de los bajos fondos barnacitenses. Resulta un arma bastante imprecisa y de calidad nefanda y berrenda, pero a cambio sale muy barata, y suelta unos zurriagazos que si te engancha bien te puede teleportar a Marte.

Una Remendona pifiará (o sea, se encasquillará) siempre que en el dado infernal salga un 1 o un 2, sin importar si el disparo impacta o no en el blanco (en caso de impactar, la Remendona se encasquillará tras resolver la tirada de pupas). Nótese que normalmente las armas sólo pifian si se falla el disparo y el dado infernal saca un 1 (ya, sí, una putada). Eso sí, para compensar, se pueden usar dos Remendonas a la vez, según las mismas reglas que para usar dos pistolones.

Lanzamocos

Tipo	Alc.	CdF	Pup.	Notas
Corta	4	1	Especial	Arma de área de efecto, moquea a la víctima.

Los lanzamocos disparan una sustancia chiclosa que pringa y emplasta a la víctima,dificultando sus movimientos. Este arma se ha demostrado muy eficaz para inmovilizar manifestantes, de forma que luego sea más facil rematarlos a tiros, por lo que ha sido incluida sin dilación en las escuadras de Fanhunters Antidisturbios, sustituyendo al arma pesada.

Los Lanzamocos son armas de área de efecto, igual que los Flambeadores o las Granadas, y obedecen todas las reglas al respecto. Cualquier narizón dentro del área de efecto de este arma debe lanzar de inmediato un dado; de 1 a 3 no es afectado, pero de 4 a 6 le pilla de pleno y resulta moqueado. Cuando un narizón resulta moqueado, se lleva de inmediato un marcador de Pájara y recibe un -2 a su Atributo de Acciones. Si el narizón ve reducido a cero su Atributo de Acciones por efecto del moqueo, queda eliminado del juego. Para indicar que el narizón ha sido moqueado, el jugador que lo controla debe anotar una M en su Hoja de Escuadra, al lado de la descripción del susodicho narizón. Debe anotarse una nueva M cada vez que el narizón vuelva a ser moqueado.

Un narizón moqueado puede intentar limpiarse. Para ello, debe llevar a cabo una acción variopinta y lanzar un dado.

de 1 a 3 se limpiará, y podrá borrar una de las M que tiene anotadas en su Hoja de Escuadra, con lo cual recuperará de inmediato dos de los puntos de Acción que había perdido. Sin embargo, de 4 a 6 seguirá moqueado (puede intentar limpiarse las veces que le dé la gana hasta que consiga quitarse todo el moqueo de encima; eso sí, cada intento son dos puntitos de acción). Un narizón moqueado no puede intentar limpiarse si tiene encima un marcador de Pájara.

a cabo antes de lanzar los dados. Al dispararlo en rociada, se le trata como un arma de área de efecto, pero causando un dado de pupas menos de lo normal (o sea, causa 2D de pupas al narizón que enganche en la casilla donde impacte, y 1D de pupas a todos los adyacentes).

Tras resolver el disparo en modo de rociada, el Escopetón se encasquillará automáticamente, sin importar un carajo si la tirada de impacto ha obtenido un éxito, un fallo, un crítico o lo que sea.

Nota aclaratoria sobre los Lanzamocos

Dado que este arma no mata realmente, si no que inmoviliza paulatinamente a la víctima hasta dejarla inútil, los narizones que tengan la Mutación Atómica de Regeneración y resulten eliminados por un lanzamocos serán retirados del juego por completo, sin convertirse en marcadores de Papilla.

Escopetón

Tipo	Alc.	CdF	Pup.	Notas
Larga	8	1	3	Se puede disparar como arma de área de efecto.

El bienamado Escopetón, o Shotgun, es la típica escopeta corredera que en las pelís hace tanto ruido y abre esos agujeracos tan gordos, tanto en las paredes como en las personas. Es un arma archipopular, sobre todo entre los más peques de la casa, y de la que existen numerosos modelos, desde el taiwanés "Double Trouble" de dos cañones, típicamente callejero, hasta la más moderna "Burguer Maker" del calibre 12, con la que son equipados los Fanhunters Antidisturbios, por su capacidad para convertir en mermelada de fresa a varios manifestantes de un solo gatillazo.

El Escopetón se puede disparar de forma normal o en modo rociada. Ambas modalidades cuestan dos puntos de acción, pero debe anunciarse cuál se va a llevar

Subfusil Inteligente TOW 3000

Tipo	Alc.	CdF	Pup.	Notas
Larga	6	2	2	Puede memorizar un blanco al que haya impactado.

Las cloacas de BNC son un laberinto fecal (vaya descripciones que me casco; he de dejar de aspirar pegamento ya), donde la oscuridad y el olor a boñiga embotan los sentidos de los Fanhunters, impidiéndoles devolver el fuego enemigo con eficacia. Para paliar esto, el alto mando papal encargó a la megacorporación K-Pow Enterprises que fabricaran un arma de asalto apropiada para luchar en un entorno tan hostil. El resultado, tras tres años de experimentación con la más alta tecnología, es el prototipo TOW (Total Over Weapon) 3000, más conocido como "Subfusil Inteligente". El TOW 3000 es un arma capaz de fijar sus blancos y dispararles proyectiles trazadores de gran calibre, que les persiguen subiendo o bajando escaleras, doblando esquinas y cascándose las piruetas que

haga falta hasta impactarles en pleno cráneo, lo cual, en un lugar como las cloacas, donde no se ve un pijo, es un factor que puede decidir cualquier combate.

Desde principios del 2010 se ha empezando a equipar a las escuadras de Fanhunters de la Undercity con TOW 3000 como arma básica de dotación, sustituyendo al clasico Fusilaco MK-32.

Si se impacta a un narizón con el TOW 3000, se le puede poner un marcador de Cu-Cu. Esto es independiente de que el arma le haya causado pupas o no; sólo es necesario haberle impactado. Mientras el blanco tenga un marcador de Cu-Cu, se le puede seguir disparando con el TOW aunque no se tenga LdV hasta él. O sea, que no es obligatorio medir la distancia en línea recta, sino que puede desviarse por las casillas que se quiera, para esquivar los obstáculos que vayan surgiendo (obviamente, la línea de tiro no puede atravesar obstrucciones mayores ni casillas ocupadas). El TOW sólo puede disparar de este modo sobre el narizón que lleve SU marcador de Cu-Cu (tranquis todos, hemos incluido marcadores de Cu-Cu en varios colores). Un blanco pierde su marcador de Cu-Cu cuando se dispara el TOW sobre cualquier enemigo que no sea él.

Armas pesadas

Incinerador

Tipo	Alc.	CdF	Pup.	Notas
Pesada	6	3	3	Munición limitada (12), el fuego dura un turno.

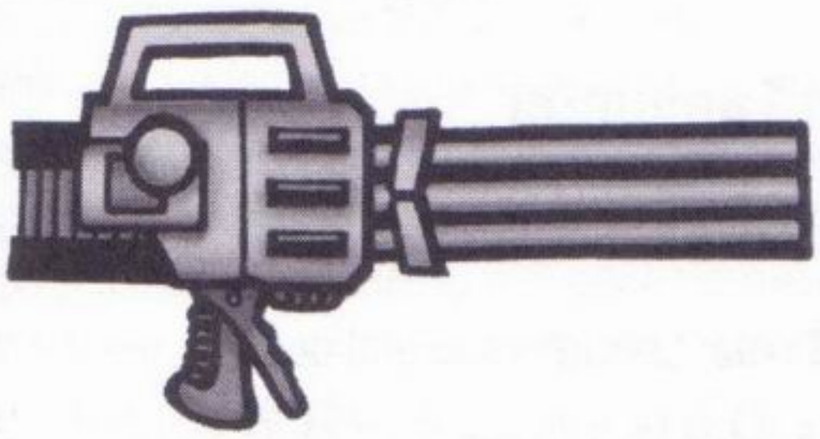
El incinerador Avernus C-14, de la compañía gallega Torquemada Systems, es el arma de apoyo que suele sustituir al Flambeador en las escuadras de Fanhunters de la División Undercity. Suelta chorrillos de un líquido similar al Napalm, que se inflama al contacto con el aire. Es un arma menos devastadora que el Flambeador (o sea, que mientras el Flambeador reduce a sus víctimas a una papillita informe, el Incinerador simplemente las carboniza), pero en entornos angostos, como las cloacas de BNC, resulta mucho más versatil, y además sus impactos dejan un agradable aroma a eucalipto.

El Incinerador sólo puede dispararse a distancia corta, y se dispara contra casillas, no contra narizones (aunque puede dispararse a casillas ocupadas, que es de lo que se trata). Es un arma sumamente manejable y precisa, y por ello nunca es necesario tirar para impactar: sus disparos dan automáticamente en las casillas designadas, y si en alguna de ellas hay un narizón, éste sufre automáticamente los dados de pupas del arma.

Por lo demás, el Incinerador se dispara siguiendo las reglas normales para cualquier arma de ráfaga, solo que en cada casilla a la que se dispare, o por la que pase la ráfaga, se coloca un marcador de Fuego (ojo con esto, he dicho marcador de Fuego, no de Explosión; en Suburbia hemos incluido los marcadores de Fuego necesarios). Si se dispara varias veces a una misma casilla, se debe poner un marcador de Fuego por cada disparo. Al final de cada turno, después de que todas las escuadras hayan actuado, se retirará un marcador de Fuego de cada casilla incendiada (esto es importante: se quita un solo marcador de Fuego de cada casilla incendiada, aunque hayan varios). Las casillas incendiadas bloquean la LdV pero se pueden cruzar. Eso sí, cada vez que un narizón entre en una, se comerá ipso-facto 2D de pupas por cada marcador de Fuego que contenga la casilla. Un narizón puede terminar tranquila-

mente su movimiento en una casilla incendiada, pero en cuanto se le active para actuar estando en una casilla incendiada, se comerá los 2D de pupas de rigor por cada marcador de Fuego.

Ametralladora Cyclone



Tipo	Alc.	CdF	Pup.	Notas
Pesada	8	4	3	Munición limitada (16), si pifias se encabrita.

El Cyclone, también llamado Impaciente o Cerda, es una ametralladora pesada de fabricación casera, y es lo más parecido a un arma de apoyo con lo que pueden contar las escuadras rebeldes. El Cyclone es una de las armas con mayor velocidad de tiro del mercado, y larga unos cañamones que tiembla el misterio. No obstante, su manufactura clandestina y algo chapucera hace que cuando se recalienta tenga una peligrosa tendencia a encabritarse, vaciando su cargador en todas direcciones mientras se agita como un gato metido en una lavadora. Y evidentemente esta particularidad, con tanto potencial para la comedia, tenía que verse reflejada en el juego.

Así pues, si un narizón obtiene un resultado de Cagada en alguno de sus disparos con una Cyclone, el arma se encabritará y disparará de inmediato el resto de tiros que le queden hasta vaciar TODO su cargador (ojo, hasta vaciar el cargador, no hasta agotar su CdF). Los disparos de una Cyclone encabritada se llevan a cabo siguiendo todas las reglas pertinentes a cualquier arma de ráfaga, excepto que antes de resolver cada tiro se lanza 1D. De 1 a 3, el jugador que controla la Cyclone puede decidir a dónde irá el disparo, pero de 4 a 6 es el jugador oponente quien lo decide. Si una Cyclone encabritada vuelve a sacar una Cagada en uno de sus disparos, se encasquilla y deja de disparar. Una vez que la Cyclone se encasquilla o vacía todo su cargador, las cosas vuelven a la normalidad.

Armaduras

Escudo Antidisturbios

Este es el típico escudo de acero reforzado que utilizan las escuadras Antidisturbios del cuerpo de Fanhunters cuando tienen que disolver manifestaciones a ostia limpia (o sea, siempre). A nivel de juego, cuando se dispara o se ataca en cuerpo a cuerpo a un narizón equipado con un Escudo Antidisturbios, el atacante lanza un dado menos para impactar.

Blindaje Pesado

El Blindaje Pesado es quizás la forma de armadura más poderosa que existe (digo quizás, porque a lo mejor en el próximo suplemento se me ocurre otra más bestia). Está fabricado en Plasticolene Enriquecido, un revolucionario material (descubierto de forma casual en el 2007 por la corporación Chino-somalí Flap Flap Aerosystems, cuando a uno de sus operarios se le cayó una caja de buñuelos de pocholate en la cubeta de mezclas), que auna la resistencia del acero colado con la ligereza y flexibilidad del plástico. Por ello, cuando un narizón equipado con Blindaje Pesado es afectado por cualquier arma, el atacante lanza dos dados menos de pupita de lo normal. Sí amiguitos, me temo que esto quiere decir que un arma cuyo atributo de pupita sea de 2 o menos no le causará ni la más mínima rascada (a menos, claro, que el atacante obtenga un crítico en su tirada de impacto, en cuyo caso le causará una pupita automática y santas pascuas).

NUEVAS TROPAS

Nota importante sobre los Tintín Macutes

Como todo occidente sabe, uno de los fallos de fabricación más flagrantes que padecen los Tintín Macutes es su claustrofobia galopante, que les impide operar con eficiencia en espacios cerrados y angostos (bueno, tampoco se puede decir que en los espacios abiertos les vaya mucho mejor). Para reflejar esto en el juego, a partir de ahora todos los Tintín Macutes, incluyendo a los sargentos, adquirirán isoflautamente la tara de Cloacofobia (ver página 11), sin obtener a cambio el más mínimo tipo de compensación (bah, después de todo no son más que malditos invasores gabachos clónicos; ¡que se jodan!).

A continuación se detallan los nuevos tipos de tropas, tanto papales como rebeldes, que aparecen en los escenarios de este insigne suplemento.

TROPAS PAPALES

Capitán Fanhunter

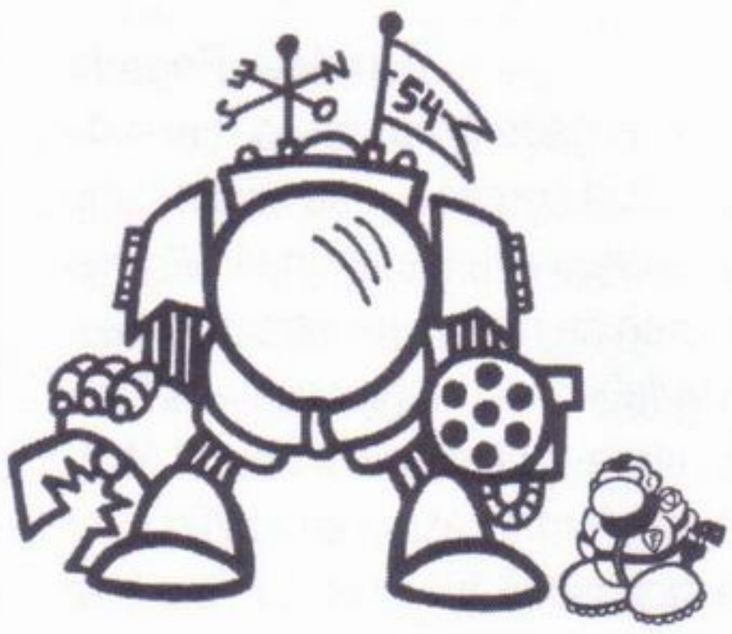
Acc.	Disp.	Comb.	Musc.	Pupas
6	3	3	3	2

Coñas y Taras: Estrategia, Protolíder.

Arsenal: Subfusil y 3 Granadas / Metakevlar.

Reglas Especiales

Los Capitanes Fanhunters son altos mandos del rodillo militar papal, llamados a liderar grandes gestas, y no están para misiones chorras. Un Capitán Fanhunter sólo puede tomar parte en un escenario si las fuerzas papales se componen de un mínimo de dos escuadras de Fanhunters (contando a la suya). Además, nunca se puede utilizar más de un Capitán Fanhunter por escenario, independientemente de cuantas escuadras de Fanhunters participen en él.



Armatoste de Asalto Fanhunter

Acc.	Disp.	Comb.	Musc.	Pupas
6	4	4	4	Especial

Coñas y Taras: Bicho Gordopilo.

Arsenal: Variable / Blindaje Pesado.

Reglas Especiales

Arsenal: El arsenal de un Armatoste de Asalto es variable, y puede ser elegido por el jugador que lo controla antes de empezar cada escenario. Se pueden elegir dos armas cualesquiera, con la única limitación de que sólo una de ellas puede ser pesada. Por ejemplo, un Armatoste podría ir armado con un Kañonaco y una Chainsaw, o con un Incinerador y un Fusilaco, etc. Además, lleve el arsenal que lleve, un Armatoste de Asalto va siempre protegido por una armadura de Blindaje Pesado.

Piloto del Armatoste: Un Armatoste de Asalto es conducido por un piloto Fanhunter, que no afecta al juego en modo alguno a menos que se vea eyectado fuera del Armatoste. Para ello, basta con hacer que el Armatoste lleve a cabo una acción variopinta, y poner en juego la figurinha del piloto, en cualquier casilla adyacente al Armatoste. El piloto puede también ser eyectado de forma involuntaria y sin coste alguno en ptos. de acción, si el Armatoste sufre algún fallo de los sistemas (ver seguidamente). Un piloto eyectado pasa a quedar integrado en la escuadra del Armatoste, y no puede activarse para actuar en el mismo turno en que ha sido eyectado. Hete aquí sus Atributos:

Acc.	Disp.	Comb.	Musc.	Pupas	Coñas y Taras	Arsenal
6	3	3	3	2	--	Pistolón

Una vez el piloto de un Armatoste de Asalto ha resultado eyectado fuera del mismo, no puede volver a subirse en él. El Armatoste quedará inutilizado por el resto del escenario, sin poder llevar a cabo ninguna acción. A nivel de juego se le considerará eliminado, pero no se le retirará del tablero, sino que se le tratará como una obstrucción mayor (no obstante, si al enemigo le hace ilusión, podrá seguir atacando al Armatoste con la esperanza de obtener un resultado de explosión en la tabla de Fallo de los Sistemas).

Fallo de los Sistemas: Los Armatostes de Asalto no tienen Atributo de Pupitas propiamente dicho, ya que son entelequias mecánicas que ni sienten ni padecen, y que lo mismo pueden seguir funcionando con un brazo amputado, que quedar inservibles por un simple disparo que haya alcanzado el churrusflinador de iones o la antena de subconexión tripolar. Para reflejar esto, cada vez que el Armatoste sufra cualquier pérdida de pupitas, el jugador que lo controla debe anotarlo en su Hoja de Escuadra y hacer un chequeo para ver si alguno de sus sistemas internos hace pefa. Para ello, debe lanzar un dado, sumando a la tirada el total de pupitas que lleva sufridas el Armatoste desde que se ha iniciado el juego, y consultar la siguiente tabla de Fallo de los Sistemas:

Tabla de Fallo de los Sistemas

Tirada	Efectos
4 o -	**Todos los sistemas funcionando.** No ocurre nada.
5	**Recalentamiento menor.** El Armatoste gana un marcador de Pájara.
6	**Computadora de combate colapsada.** El Armatoste pierde -1 a su Atributo de Disparo por el resto del juego.
7	**Sistema de armamento destruido.** El Armatoste pierde una de las armas de su arsenal, elegida al azar. Si ya no le quedan armas, uno de sus brazos resulta inutilizado, con lo cual pierde -2 a sus Atributos de Combate y de Músculos por el resto del juego.
8	**Girostato atascado.** Anota este resultado en tu Hoja de Escuadra. Por el resto del juego, el Armatoste no podrá girar en una dirección aleatoria (tira un dado: De 1 a 3 no podrá girar a la derecha, y de 4 a 6 no podrá girar a la izquierda). Si sufre este resultado por segunda vez, no podrá girar hacia ningún lado (o sea, no podrá cambiar de encaramiento). Si el Armatoste ya ha sufrido este resultado dos veces, cada resultado adicional de Girostato atascado se deberá tratar como un resultado de Refrigerador escacharrado.
9	**Refrigerador escacharrado.** Anota este resultado en tu Hoja de Escuadra. Por el resto del juego, cada vez que el Armatoste se active para actuar, lanza un dado. El resultado obtenido será su Atributo de Acciones para ese turno. Si el Atributo de Acciones del Armatoste se ve reducido por cualquier motivo (por ejemplo, por efecto de un Lanzamocos), la reducción deberá aplicarse después de lanzar el dado. Si obtienes este resultado más de una vez, cada turno debes lanzar un dado por cada Refrigerador Escacharrado que tenga el Armatoste, y quedarte con el dado que saque más bajo.
10	**Sistema vital desconectado.** El Armatoste es alcanzado en una zona vital y queda neutralizado por el resto del juego, sin poder llevar a cabo ninguna acción. El piloto del Armatoste resulta eyectado automáticamente.
11 o +	**Generador a tomar pol culo.** El Armatoste explota con un gran Kabum. Trátalo exactamente igual que la explosión de un Flambeador, centrada en la casilla del Armatoste. El Armatoste resulta completamente destruido, y es retirado del juego. Lanza un dado por el piloto. De 1 a 3 no le da tiempo a decir ni pío y la espicha por completo. Con un 4 o más, resulta eyectado automáticamente.

Nota sobre el arsenal de los Armatostes

Si al elegir el Arsenal de un Armatoste de Asalto el jugador opta porque el arma pesada sean las granadas, el Armatoste no es equipado con una sola granada (sería un putadón), si no con un dispositivo lanzagranadas automático, cargado con seis granadas (a elegir entre de fragmentación y lacrimógenas). A nivel de juego, estas granadas se tratan exactamente igual que las granadas de mano convencionales, pero a efectos de la tabla de Fallo de los Sistemas del Armatoste, el dispositivo lanzagranadas cuenta como una sola arma (o sea, que con un resultado de Sistema de Armamento Destruido, se van al carajo todas las granadas que queden por disparar).

Los Mutazoides
Los Mutazoides son una especie de okupas de las cloacas, parias sociales que han encontrado refugio entre estas montañas de roña, convirtiéndolas en su hábitat natural. Delincuentes buscados, indigentes, ex-Fanhunters de la Undercity que han enloquecido y se han cambiado de bando, experimentos genéticos fugados de alguna corporación... En resumen, pobres diablos, perdidos en este infecto laberinto, que no saben donde están y ya no les interesa (luego están también los pobres diablos que si saben donde están, les interesa y no están perdidos, o los que no tienen claro si saben donde están o si están perdidos, y les interesa relativamente; pero de todos estos ya hablaremos en otro suplemento).
(sigue)

Los Mutazoides

Mutazoide Menor

Acc.	Disp.	Comb.	Musc.	Pupas	Coñas y Taras	Arsenal
5	2	2	2	3	Cielofobia, Mutación Atómica	Variable

Mutazoide Mayor

Acc.	Disp.	Comb.	Musc.	Pupas	Coñas y Taras	Arsenal
6	2	2	3	3	Cielofobia, Liderazgo, 2 Mutaciones Atómicas	Variable

Reglas Especiales

Escuadras de Mutazoides: Los Mutazoides son unas gentes bastante caóticas y descerebradas, incapaces de organizar nada más complicado que una fiesta infantil de cumpleaños. Sin embargo, sorprendentemente, en el campo de batalla suelen mantener un nivel de disciplina bastante aceptable. Sus escuadras tienen dos configuraciones básicas: las escuadras Estándar y las escuadras de Megaescoria. Las escuadras Estándar, que son las más comunes, están formadas por cinco Mutazoides Menores y un Mutazoide Mayor. Por su parte, las escuadras de Megaescoria están formadas por cuatro Mutazoides Menores, un Mutazoide Mayor y un Macute Degenerado (ver la página de aquí al lado). En la descripción de cada escenario de Suburbia se indicará cuál es la configuración de las escuadras de Mutazoides que toman parte.

El Gae: Los Mutazoides, tanto los Menores como los Mayores, están acostumbrados a la naturaleza parachungoide y suprafecal de las cloacas barnacitenses, por lo que son totalmente inmunes a los efectos indicados por la tabla del Gae.

El arsenal mutazoide: Al vivir entre la ponzoña y lo marginal, los Mutazoides rara vez tienen acceso al wonderfuloso armamento del que disponen el resto de las huestes rebeldes (bueno, tanto lo del armamento wonderfuloso como lo de las huestes es un decir). Las escuadras de Mutazoides suelen ir equipadas de forma muy variada y poco ortodoxa, según lo que han ido pudiendo pillar rebuscando por los desagües, saqueando los cadáveres de sus enemigos, participando en concursos y sorteos, etc. A nivel de juego, esto significa que el arsenal de las escuadras de Mutazoides se decide de forma aleatoria. Cuando se vaya a jugar un escenario usando escuadras de Mutazoides, e inmediatamente antes de hacer ninguna otra cosa (antes incluso de determinar qué Mutaciones Atómicas padecen), se debe lanzar 1D por cada Mutazoide que vaya a tomar parte en el juego, y consultar la correspondiente tabla de Arsenal Mutazoide, que si no me equivoco debe andar por aquí cerca. El resultado obtenido indicará el

armamento del que dispone dicho narizón para ese escenario. No obstante, habrás notado, oh perspicaz lector, que hay dos tablas diferentes de Arsenal Mutazoide ¿Es ello posible? Efetivamente. ¿Y por qué es ello? Pues porque, como ya llevamos 27 páginas repitiendo, el submundo cloaquil es un lugar protoagreste, suprasalvaje, paraindómito y bla, bla, bla, (me está empezando a patinar el cerebro con los adjetivos, lo noto; espero que este suplemento no se alargue mucho más), donde impera la ley del más fuerte. Aquí no se andan con sutilezas: el que la tiene más gorda (lo que sea) es el que manda. Las escuadras de Mutazoides funcionan según una estructura muy rígida, en la que el individuo más cachas, mejor armado y con la voz más grave es siempre el líder nato. Por ello, a la hora de determinar el armamento de una escuadra de Mutazoides, los Mutazoides Menores utilizan la tabla de Arsenal Indecente, mientras que el líder de la escuadra, el Mutazoide Mayor, utiliza la tabla de Arsenal Decente, que es un poquitiño mejor.

Tablas de Arsenal Mutazoide

1D6	Arsenal Indecente	Arsenal Decente
1	Pistolón o Remendona	Elige un resultado de la tabla de Arsenal Indecente
2	Remendona + Katanote	Remendona + Chainsaw
3	2 Pistolones o 2 Remendonas	2 Subfusiles
4	Remendona + 2 granadas	Subfusil o Escopetón + 2 granadas
5	Escopetón	Remendona + 6 granadas
6	Subfusil	Cyclone

Macute Degenerado

Acc.	Disp.	Comb.	Musc.	Pupas
7	0	3	6	6

Coñas y Taras: Bicho Gordopilo, Mutaciones Atómicas (Bicharraco, Regeneración), Estúpido, Zoquete.

Arsenal: Ninguno.

Reglas Especiales

Escuadras de Mutazoides: Algunas escuadras de Mutazoides han conseguido semidomesticar a estas fieras corrupias, y se pueden permitir el lujazo y el mocarro de incluir a un Macute Degenerado en sus filas, sustituyendo a un Mutazoide Menor. No obstante, los Macutes Degenerados son bichocosas mutátiles procedentes del fondo de los abismos cloaquiles más ignotos, que no acostumbran a mezclarse con la gente salvo para comérsela, y resultan muy raros de ver incluso para los más familiarizados con las cloacas, como los Mutazoides. Por ello, el bando rebelde nunca puede utilizar más de un Macute Degenerado por escenario, independientemente de cuántas escuadras de Mutazoides participen en él. En los escenarios de Suburbia se indicará qué escuadras de Mutazoides incluyen un Macute Degenerado (si hay alguna).

El Gae: Los Macutes Degenerados, al igual que los Mutazoides, están acostumbrados a la ruda vida cloaquil, y por tanto son completamente inmunes a los efectos indicados por la tabla del Gae.

La vida en este caótico y malsano entorno de ponzoña y detritus que son las cloacas es extremadamente dura. Una dieta sana y equilibrada a base de diversas variedades de chorongos, cagallones, zurraspas, palominos, pechugas de rata y agua estancada, la continua exposición a la radiación y a los gases tóxicos que emanan por todas partes, y los efectos parachungos del Gae, el misterioso gas inteligente y con propiedades parachungas que habita las cloacas, hacen que los escasos inquilinos que no estiran la pata a los pocos meses de haberse mudado aquí, acaben desarrollando terroríficas mutaciones atómicas por todo su cuerpo, transformándose así en las horroribles criaturas a las que se conoce como "Mutazoides".

(sigue)

Los Mutazoides (y 3)

Los Mutazoides odian con saña a los Fanhunters, que les dan caza sin compasión por considerarlos aberraciones de la naturaleza (y bien mirado, razón no les falta), y ello les ha llevado a alinearse con la Resistencia, de la que son aliados muy valiosos. Los Mutazoides se conocen las cloacas al dedillo, lo cual es de gran utilidad para la Resistencia a la hora de mover tropas o material clandestino de tapadillo por Barnacity. Además, en el combate los Mutazoides suelen adoptar una actitud de descerebramiento kamikaze muy acorde con las sutiles tácticas de la Resistencia. Por último, los Mutazoides son los únicos que hasta el momento han tenido éxito (bueno, relativo) en domesticar a los monstruosos Macutes Degenerados.

NUEVAS ESCUADRAS

Una de las bellezas máximas que aporta este suplemento a las partidas de Fanhunter Batallitas es una mayor variedad de tipos de escuadra. Lo que sigue es un listado de los nuevos tipos de escuadra que se pueden utilizar en los escenarios de Suburbia. Y no sólo eso. Si te molestas en usar el archibello sistema de puntos que te explicamos en la página siguiente, (sería un detalle, que para algo nos lo hemos currado) puedes también jugar cualquier escenario ya incluido en Fanhunter Batallitas utilizando estas nuevas escuadras.

Nuevas Escuadras Papales

Escuadra de Fanhunters de la División Undercity

- 1 Sargento Fanhunter con Pistolón, 3 Granadas y Metakevlar
- 2 Fanhunters con TOW 3000 y Kevlar
- 2 Fanhunters con 2 Subfusiles y Kevlar
- 1 Fanhunter con Incinerador y Kevlar

Especial: TODOS los integrantes de una Escuadra de Fanhunters de la División Undercity reciben automática e isoflautamente la Tara de Fobia. Ajito y agua.

Escuadra de Fanhunters Antidisturbios

- 1 Sargento Fanhunter con pistolón, 3 Granadas (lacrimógenas) y Metakevlar
- 2 Fanhunters con Escopetón, 2 Granadas Lacrimógenas y Kevlar
- 2 Fanhunters con Powerporra, Escudo antidisturbios y Kevlar
- 1 Fanhunter con Lanzamocos, Escudo antidisturbios y Kevlar

Escuadra Pesada de Fanhunters

- 1 Sargento Fanhunter con Subfusil, 3 Granadas y Metakevlar
- 2 Fanhunters con Fusilaco y Kevlar
- 2 Fanhunters con Flambeador o Incinerador (a elegir), y Kevlar
- 1 Armatoste de Asalto Fanhunter

Nuevas Escuadras Rebeldes

Escuadra estándar de Mutazoides

- 1 Mutazoide Mayor con Arsenal variable (ver página anterior)
- 5 Mutazoides Menores con Arsenal variable (ver página anterior)

Escuadra Megaescoria de Mutazoides

- 1 Mutazoide Mayor con Arsenal variable (ver página anterior)
- 4 Mutazoides Menores con Arsenal variable (ver página anterior)
- 1 Macute Degenerado

LISTA DE TROPAS

Bueno sigamos, que vamos fatal de páginas. La lista de tropas que figura a continuación permite a los jugadores de Fanhunter Batallitas confeccionar sus escuadras por puntos, eligiendo exactamente (bueno, más o menos exactamente) las tropas que quieren utilizar en cada misión, así como el arsenal con el que van equipadas. Esto, que puede parecer una soberana chuminada, de hecho le da una caña al juego que paqué, ya que puedes repetir cienes y cienes de veces el mismo escenario, usando innumerables combinaciones diferentes de tropas (bueno, no tantas, pero ya nos entendemos). ¿No te lo crees? Pues más te valdría, tete, porque si esperas que saquemos un suplemento con escenarios nuevos cada tres meses, vas más de craneo que el Motorista Fantasma.

En todo caso, las siguientes reglas se pueden utilizar con cualquier escenario de Fanhunter Batallitas jamás parido, o todavía por parir, siempre y cuando todos los participantes estén de acuerdo en ponerlas en práctica. Si resulta que la mayoría de vosotros sí quereis usarlas, pero teneis al típico jugador brasas dando por saco con que no quiere jugar por puntos, os conminamos a que uséis cualquier método a vuestro alcance para disuadirle de su actitud, incluyendo los que se sirven de sopletes, hierros candentes y bates de baseball.

Los escenarios de este suplemento, así como de los suplementos posteriores de nuestro bello juego, incluirán siempre (al menos siempre que nos acordemos) el valor en puntos de todas las escuadras que tomen parte, para poder jugarlos tanto de la forma normal como por el sistema de puntos que viene a continuación. En cuanto a los escenarios del juego básico, puedes convertir las escuadras directamente a puntos sin comerte mucho la almendra. Por ejemplo, en el escenario 6 de Fanhunter Batallitas, llamado Calles de Fuego, toman parte 2 escuadras de Tintín Macutes (12 puntos cada una) y una escuadra Estándar de Fanhunters (24 puntos), contra 1 escuadra de Fans (20 puntos) y otra de Fans Letales (28 puntos) ¿Vale?. Pues bien, esto nos da un total de 48 puntitos para el bando papal, y otros 48 para el bando rebelde. ¿Lo coges? pues hala, tira.

Tipos de escuadras de Fanhunters

En Fanhunter Batallitas, todas las escuadras de Fanhunter eran exactamente iguales. Pues bien, esto se ha acabado, amiguitos. Para mostrar el variopinto abanico estratégico del alto mando papal en su lucha contra las barbáricas hordas rebeldes, a partir de ahora las escuadras de Fanhunters pueden ser de cuatro tipos: Estándar (la escuadra típica de Fanhunter Batallitas), Undercity (especializadas en misiones cloaquiles, como ya hemos explicado antes), Antidisturbios (con armamento más ligero, y usadas para disolver manifestaciones y someter multitudes), o Pesadas (armadas hasta los dientes y utilizadas contra enemigos especialmente burros, o en misiones que implican la demolición de edificios).

LISTA DE TROPAS PAPALES

- Escuadra de Tintín Macutes (12 puntos)
- Escuadra Estándar de Fanhunters (24 puntos)
- Escuadra de Fanhunters Antidisturbios (18 puntos)
- Escuadra de Fanhunters de la División Undercity (20 puntos)
- Escuadra Pesada de Fanhunters (30 puntos)

(para los menos avispados, recordad que las escuadras de Tintín Macutes y las escuadras Estándar de Fanhunters son las que aparecen en el reglamento de Fanhunter Batallitas. De nada)

Opciones

- Sustituir a un sargento Fanhunter por un capitán Fanhunter equipado con un Subfusil, 3 granadas (a elegir) y Metakevlar*	+5 ptos
- Sustituir el Pistolón de un sargento Fanhunter por un Subfusil	+2 ptos
- Una recarga extra de munición para el arma pesada de un Fanhunter, Tintín Macute o Armatoste de Asalto	+2 ptos
- Reemplazar todo el arsenal de un Fanhunter (que no sea el líder de la escuadra) por un Flambeador o un Incinerador, con una recarga extra de munición**	+5 ptos
- Reemplazar a un Fanhunter (que no sea el líder de la escuadra) por un Armatoste de Asalto***	+10 ptos
- Equipar a un Fanhunter (que no sea el líder de la Escuadra ni lleve arma pesada) con 3 granadas (a elegir)†	+2 ptos

* Un Capitán Fanhunter sólo puede tomar parte en un escenario si las fuerzas papales se componen de un mínimo de dos escuadras de Fanhunters (contando la suya). Además, nunca se puede utilizar más de un Capitán Fanhunter por escenario, independientemente de cuántas escuadras de Fanhunters participen.

** En cada escuadra sólo puede haber como máximo dos Fanhunters equipados con armas pesadas (esta norma se refiere concretamente a los Incineradores, Flambeadores, y otras armas de disparo, y no incluye a las granadas).

*** En cada escuadra sólo puede haber como máximo un Armatoste de Asalto.

† Cada Fanhunter puede llevar un máximo de 3 granadas.

LISTA DE TROPAS REBELDES

Escuadra de Fans (5 puntos)
No, no empieces todavía a reirte, listillo. Por estos 5 puntos tienes una escuadra pelada, esto es, cinco Fans y un Fan Letal, pero sin ningún arsenal. Eso hay que comprarlo aparte para cada miembro de la escuadra, gastando puntos adicionales de la lista de arsenal rebelde que figura más abajo. Las restricciones a la hora de elegir arsenal para una escuadra de Fans son que el Fan Letal tiene que llevar arsenal por valor de 3 puntos exactos y clavaos, y que cada Fan debe llevar arsenal por valor de al menos 1 punto, y como máximo de 4 puntos.

Escuadra de Fans Letales (10 puntos)
Más de lo mismo. Estos 10 bellos points sólo te garantizan seis Fans Letales con una mano delante y otra detrás. El armamento va aparte, y también lo puedes trincar de la hermosa lista que viene seguidamente. La única restricción es que Cada Fan Letal debe llevar armamento por valor de 3 puntos exactos. Ni 2 ni 4; tres (o sea, que de hecho es como si la escuadra costase 28 puntos ¿No? Si).

Lista de Arsenal Rebelde

Arma	Puntos	Arma	Puntos
Pistolón	1	Granadas	1 x cada 2
Katanote	1	Remendona	1
Chainsaw*	2	Escopetón	2
Subfusil	2	Cyclone**	4

* Este arma sólo puede ser usada por Fans Letales, no por Fans.
** No se pueden llevar más de dos de estas armas por escuadra.

Escuadra de Mutazoides (6 puntos)
Como en los casos anteriores, este es el coste básico de la Escuadra, sin ningún arma. El arsenal se genera tirando en la tabla correspondiente, como se ha explicado en la descripción de los Mutazoides que figura en las páginas 26-27, pero la diferencia es que hay que pagar bellos puntitos. Cada tirada cuesta 3 puntos, y cada narizón puede realizar un máximo de dos tiradas y quedarse con el resultado que más le plazca de los dos. La elección definitiva de arsenal para cada miembro de la escuadra debe realizarse antes de tirar por el siguiente (o sea, nada de caracoleos en plan "ahora tiro una vez por este narizón, ahora tiro dos veces por este, luego vuelvo a tirar otra vez por el de antes...").

Opciones
- Sustituir a un Mutazoide Menor por un Macute Degenerado* +6 ptos

* Esto debe decidirse antes de determinar el arsenal de los Mutazoides de la escuadra. Además, el bando rebelde nunca puede utilizar más de un Macute Degenerado por escenario.

Conversión de escuadras rebeldes a puntos
A efectos de convertir a puntos las escuadras rebeldes que figuran el los escenarios, una escuadra de Fans vale siempre 20 ptos, una escuadra de Fans Letales vale siempre 28 ptos., una escuadra estándar de Mutazoides vale siempre 24 ptos, y una escuadra Megaescoria de Mutazoides vale siempre 30 ptos.

Ejemplo de adquisición de Arsenal Mutazoide por puntos
Imaginemos que tiramos en la tabla de arsenal por uno de nuestros Mutazoides y sacamos un 2, es decir, una Remendona y un Katanote. Como esto no nos complace, decidimos gastarnos 3 puntitos más para hacer una nueva tirada, y sacamos un 5, es decir, un Escopetón. Ahora podemos elegir que el susodicho Mutazoide vaya armado o bien con una Remendona y un Katanote, o bien con un Escopetón, pero en ningún caso podemos combinar ambos resultados. Si, ya supongo que esta regla se entendía sola y no hacía puñetera falta un ejemplo, pero es que me fío menos de vosotros que de Triky en una fábrica de galletas.

Ejemplo de uso de la lista de tropas

En el escenario nº5 de Fanhunter Batallitas, el bando papal dispone de dos escuadras de Macutes (24 ptos), y una de Fanhunters (24 ptos más). Imaginemos que con estos 48 ptos. fichamos una escuadra de Fanhunters Antidisturbios (20 ptos.), y una escuadra estándar de Fanhunters, equipando además a dos de sus miembros con granadas (24+4= 28 ptos.). Ahora bien, como nuestras dos escuadras difieren en 4 ptos. respecto a las del escenario, deberemos determinar el despliegue según su composición. Lo más lógico sería que nuestra escuadra estándar de Fanhunters sustituyera a la escuadra de Fanhunters del escenario (ambas son idénticas salvo por las granadas extra), lo cual nos dejaría a la escuadra Antidisturbios para sustituir a los Macutes.

Cómo usar la lista de tropas

1) Elegir un escenario, determinar de cuántos puntos dispone cada bando, y jugarse a los chinos (es una sugerencia) quién llevará a los rebeldes y quién llevará al bando papal.

2) Seleccionar las escuadras invirtiendo los puntos disponibles. Un jugador no tiene porqué gastarse todos los puntos de que disponga, pero eso sí, los puntos que le sobren se los llevará el viento. A menos que se indique lo contrario, cada jugador puede pillar cuantas escuadras quiera (siempre que las pague, claro).

3) Equipar a cada escuadra elegida con el arsenal y/o las opciones que se deseen, de entre las que figuren disponibles.

4) Jugar el escenario elegido y pasarlo chipendi lerendi (de no ser posible, al menos intentar pasarlo guay, chachi, o cuanto menos chupi).

Todas las demás consideraciones referentes al escenario (tableros a utilizar, condiciones de victoria, despliegue de las escuadras, reglas especiales, etc) se aplican tal y como figuran en la descripción del escenario. En particular, pueden haber marrones gordos durante el despliegue, si el número de escuadras de un bando no concuerda con el que se indica en el escenario, sobre todo en aquellos escenarios en los que varias escuadras de un mismo bando entran en juego por lugares diferentes del tablero, o incluso en turnos distintos. ¿Qué hacer en estos casos? Hombre, lo mejor es aplicar el sentido común, teniendo en cuenta las reglas especiales del escenario (o sea, preguntarse ¿Por dónde sería lógico que entrara en juego cada escuadra?). Pero como quiera que pedir sentido común a un jugador de Fanhunter Batallitas tiene los mismos efectos que intentar enseñar a una nutria a hablar portugués, para evitar broncas mayores sugerimos las siguientes normas:

- Si se dispone de más escuadras que las indicadas en el escenario, se deben desplegar las escuadras según la combinación de puntos o la composición que más se acerque al despliegue original (no se entiende una leche, lo sé; por suerte, aquí al lado hay otro de nuestros sempiternos ejemplos, que os ayudará a tragar y digerir el concepto).

- Si se dispone de menos escuadras que las indicadas en la descripción del escenario, se debe intentar desplegar al menos una escuadra en cada punto de despliegue. Si esto no es posible (por ejemplo, sólo se dispone de dos escuadras, y hay cuatro puntos de despliegue), el jugador del bando contrario será quien decidirá cuáles son los puntos de despliegue que pueden utilizarse.

Restricciones al arsenal

Las restricciones generales a la hora de elegir el arsenal por puntos, tanto para las escuadras rebeldes como para las papales, son que ningún narizón puede llevar encima más de un arma de disparo y otra de cuerpo a cuerpo, a menos que en la descripción de alguna de dichas armas se indique que se pueden utilizar dos de ellas a la vez. En ese caso, el narizón podrá llevar dos armas idénticas, pero no podrá ir armado con nada más (toma, por listo). Por ejemplo, se puede llevar un pistolón y un katanote, o dos remendonas, pero no un pistolón y una remendona.

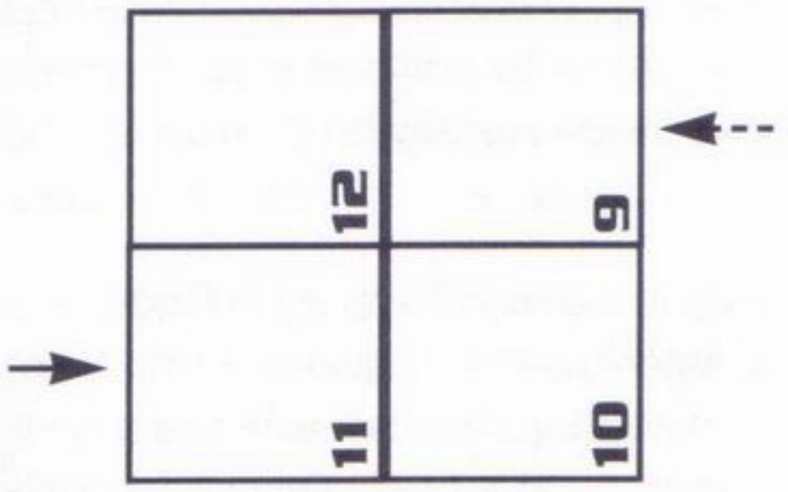
Las granadas son un tema aparte. Además de su arsenal habitual, cualquier narizón puede llevar encima de 1 a 3 granadas (pagando su coste, claro), pero no más. Para poder llevar más de tres granadas, el narizón debe ir armado únicamente con un arma corta o de cuerpo a cuerpo. En cualquier caso, ningún narizón, sin importar su rango, color de piel o tendencias sexuales, puede ir armado con más de seis granadas, se ponga como se ponga.

ESCENARIOS

Escenario 1: Search and Destroy

Radio Gae, una de las emisoras de la Resistencia con mayor difusión en BNC (en total unos 37 oyentes, incluyendo a las madres de todos los locutores), ha sido localizada al fin por los sistemas de detección papales, y dos escuadras de Fanhunters se dirigen al lugar con la aviesa intención de reducirlo a escombros. Por suerte, el Papa Alejo no ha podido resistir la tentación de llamar a la emisora para participar en el concurso de preguntas "Chorrada o No", que tiene como premio una colección completa de originales de Rob Liefeld, de su etapa Artis Mutis (Alejo mandó cortarle ambas manos en el 2007, tras lo cual tuvo que aprender a dibujar con los pies, y al fin fue capaz de pintar al Capitán América sin pechos). Tras perder el concurso (a la pregunta final "¿Cual es el mayor mamífero cetaceo existente?" sólo ha sabido contestar "el pollo"), su Santidad, hecho una furia, ha confesado sus intenciones (¡Ja, ja jaaa! ¡Os tengo rodeados! ¡Vais a moriiir!), poniendo sobre aviso al personal de la emisora, que si bien no han tenido tiempo de evacuar, al menos si que han podido preparar su defensa, y están dispuestos a llevarse por delante a unos cuantos bastardillos papales antes de tener que dejar de emitir.

Tableros



Fuerzas papales

2 escuadras de Fanhunters de la División Undercity (20 ptos cada una).

Fuerzas rebeldes

1 escuadra estandar de Mutazoides (24 ptos).

Despliegue

Todas las escuadras empiezan el juego fuera del tablero. Los Fanhunters pueden ir entrando por cualquier casilla libre del lado que se indica con una flecha discontinua en el diagrama. Los Mutazoides pueden entrar por cualquier casilla libre del lado que se indica con una flecha contínua.

Reglas especiales:

-Los Emisores de Radio: Al desplegar los tableros, el jugador rebelde debe trincar los dos marcadores de Emisor de Radio que se incluyen en este suplemento, y situarlos en dos casillas cualesquiera del tablero nº 11, que no contengan nada de agua (ni aunque sea un poquito). Mientras permanezcan en juego, los Emisores de Radio se consideran a todos los efectos obstrucciones menores.

Cada Emisor aguanta 3 pupas, y se les puede disparar, lanzar armas de area de efecto o atacarles en cuerpo a cuerpo sin problemas de conciencia. En caso de que se les ataque cuerpo a cuerpo, se les impacta automáticamente, por lo que se puede tirar directamente el daño y pasar de lo demás. Además, todo impacto contra un Emisor de Radio se considera un crítico, aunque no se haya sacado un 6 en el dado infernal (o aunque sea un impacto automático, como un ataque cuerpo a cuerpo). Si un Emisor es reducido a cero pupas, queda destruído y se le retira del juego.

-El Gae: Esta zona de las cloacas contiene una altísima concentración de Gae, y por ello, antes de empezar el juego se deben hacer dos tiradas en la Tabla del Gae en lugar de sólo una (igual que si se hubiera obtenido un resultado de Gae Concentrado), y aplicar ambos resultados a la vez.

Objetivos y condiciones de victoria

El bando papal gana el escenario si consigue destruir los dos Emisores de Radio. Por su parte, el bando rebelde gana si impide que esto suceda (lo cual seguramente implicará tener que cepillarse a ambas las dos escuadras de Fanhunters).

Aclaraciones a los tableros

A diferencia de los tableros de Fanhunter Batallitas, los de Suburbia apenas necesitan aclaraciones. Ya son de por si bastante laberínticos y no hace falta complicarlos más, salvo por un par de detalles.

Tablero 9

Las dos casillas con pequeñas cascadas se consideran obstaculizadas, y el caño de agua del otro lado del tablero también cuenta como un obstáculo, cuando se intenta cruzar por el de una casilla a otra.

Tablero 10

Los cuatro caños de agua cuentan como obstáculos cuando se intenta cruzar por ellos de una casilla a otra. Las casillas que corresponden a las dos grandes cascadas también cuentan como obstaculizadas.

(sigue)

Tablero 11
Entrar en una casilla de escalera desde una casilla de agua equivale a entrar en un edificio, y hacer lo contrario equivale a salir de un edificio, por lo que ambas cosas cuestan +1 pto de acción. A estos efectos, se considera "escaleras" a todas las que tengan al menos cuatro peldaños y dos casillas de ancho (en total hay tres de estas en el tablero ¿No las ves? Pues vamos apañaos).

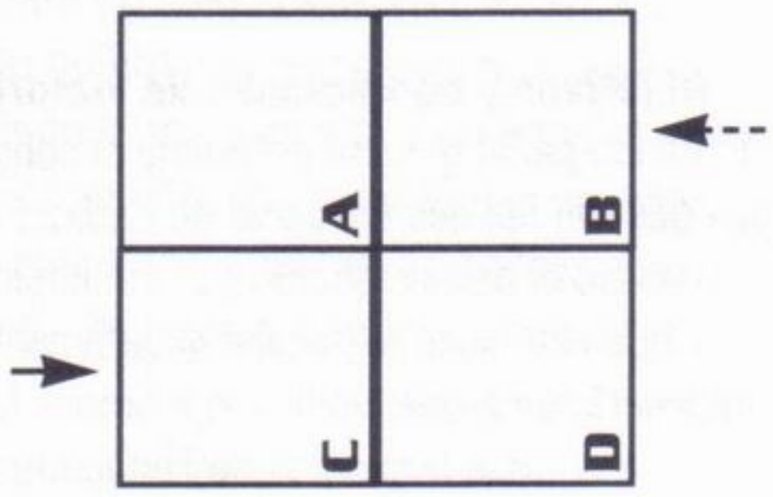
Tablero 12
La casilla con una pequeña cascada se considera obstaculizada. Las casillas con la nube de vapor se tratan como si estuvieran permanentemente afectadas por la explosión de una granada lacrimógena. Además, a efectos de resolver los resultados de la Tabla del Gae, estas casillas se consideran casillas de agua.

Escenario 2: Kill and Burn

La División Médica del Departamento Bacteriológico de la Unidad Anticontagio del Centro de Control de Epidemias de la Division Medica (creo que esto ya lo he dicho ¿No?) del alto mando papal (más conocida por sus siglas: YUJU) está desarrollando una vacuna contra el terrible Mal de Sanvito, que en los últimos tiempos viene afectando a un 30% de los Tintín Macutes con más de cuatro años de servicio activo. Se trata de una enfermedad degenerativa del celebro, que les hace adoptar paulatinamente todo tipo de comportamientos estrambóticos, como asistir a actos públicos disfrazado de conejo gigante, alimentarse unicamente de alfalfa y chocolate caliente, o intentar contraer matrimonio con una trucha, hasta que pierden por completo la cabeza. No obstante, la División Médica necesita un último componente para confeccionar su vacuna: una muestra genética de un Macute Degenerado, ya que estos protobichos mutantes sin código ni moral son una versión más evolucionada de los Tintín Macutes normales, y resultan imunes a este y a otros defectos de fabricación típicos de los Tintín Macutes, como la Claustrofobia. Así que a tal efecto, la División Medica ha enviado a dos escuadras de Fanhunters de la División Undercity a la caza y captura de un especimen vivo...

Tableros

En este escenario, los tableros se colocan de forma aleatoria. Trinca los cuatro tableros de cloacas de Suburbia, barájalos bien barajaos sin mirarlos (¡He dicho sin mirarlos!), y veslos colocando al azar, en el orden y posición que se indica en el diagrama inferior (o sea, el primer tablero en A, el segundo en B, el tercero en C y el cuarto en D; ¿Crees que sabrás hacerlo sólo?).



Fuerzas papales

2 escuadras de Fanhunters de la División Undercity (20 ptos cada una).

Fuerzas rebeldes

1 escuadra estandar de Mutazoides (24 ptos), y 1 escuadra Megaescoria de Mutazoides (30 ptos).

Despliegue

Todas las escuadras empiezan el escenario fuera del tablero. Los Fanhunters pueden ir entrando por cualquier casilla libre del lado del tablero que se indica en el diagrama con una flecha discontinua. Los Mutazoides, por su parte, pueden entrar por cualquier casilla libre del lado del tablero que se indica con una flecha contínua. Las dos escuadras de Mutazoides empiezan el juego en forma de Blips.

Reglas especiales:

-El Contenedor Criogénico: Los Fanhunters van equipados con un Contenedor Criogénico para trincar al Macute Degenerado y transportarlo fuera de las cloacas. Al principio del juego, el jugador que lleve al bando papal debe elegir a un Fanhunter y asignarle el Contenedor. Para indicar esto, trinca el marcador de Contenedor Criogénico que se incluye en este suplemento y colócalo bajo el susodicho Fanhunter. El Contenedor está dotado de rotores antigravíticos (o sea, que flota, vamos), por lo que apenas pesa. No obstante, el narizón que lo lleve debe invertir en ello una acción variopinta en cuanto sea activado para actuar, o de lo contrario se asume que deja el Contenedor suelto en la casilla donde está, hasta que alguien pase por ahí y lo recoja de nuevo.

Para que un narizón recoja el Contenedor Criogénico, es necesario que cuando sea activado para actuar esté ocupando la misma casilla que el Contenedor, y que además invierta de inmediato la consabida acción variopinta antes mencionada. Cualquier narizón en juego, sea del bando que sea, puede recoger el Contenedor Criogénico, excepto los narizones que tengan la tara de Estúpido, que son demasiado gilitontos para manejarse con un cacharro

como este. Un Contenedor Criogénico suelto cuenta como un obstáculo en la casilla en la que se encuentra.

-Modo de empleo del Contenedor Criogénico: Para meter al Macute Degenerado en el Contenedor Criogénico, basta con reducirlo primero a papilla (tirao, vamos), y entonces, antes de que la papilla se regenere de nuevo, ponerse adyacente con el Contenedor, y llevar a cabo una acción variopinta para embutir dentro al Macute Degenerado (o lo que queda de él). A partir de entonces, y por el resto del escenario, se considerará que el marcador de Papilla está en el interior del Contenedor (para indicar esto, pon el marcador de Papilla debajo del marcador de Contenedor Criogénico).

Mientras un marcador de Papilla está dentro de un Contenedor Criogénico, no puede regenerarse (hete aquí la guasa del asunto). Aún diré más: una vez que se ha metido un marcador de Papilla dentro de un Contenedor Criogénico, se enciende un cartelito de "Completo", y el contenedor se autosella isoflautamente. Es decir, que no puede volverse a sacar el marcador de Papilla del interior del Contenedor por lo que queda de juego (sólo los científicos papales tienen la combinación para abrir estos trastos).

Un Contenedor Criogénico no puede ser atacado, y no es afectado para nada por las armas de area de efecto (si, ya se, no hacen Contenedores Criogénicos como los de antes). Si el narizón que lo transporta la palma, el Contenedor se queda suelto en su casilla, tan tranquilo, hasta que vuelvan a pasar a recogerlo.

Objetivos y condiciones de victoria

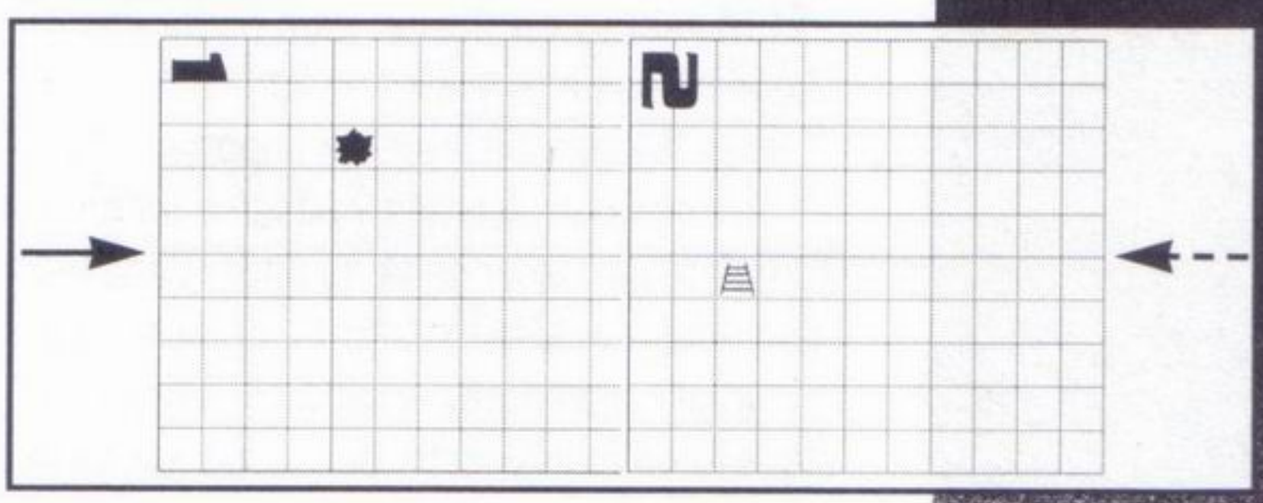
El bando papal impondrá su ley del Talión en este escenario si consigue reducir al Macute Degenerado a papilla, meterlo dentro del Contenedor Criogénico, y llevárselo con al menos un Fanhunter vivo por el mismo lado del tablero por el que han entrado las tropas papales. Como era de esperar, el bando rebelde ganará si se maquina a todos los Fanhunters presentes en el escenario antes de que esto suceda.

Escenario 3: Hit and Run

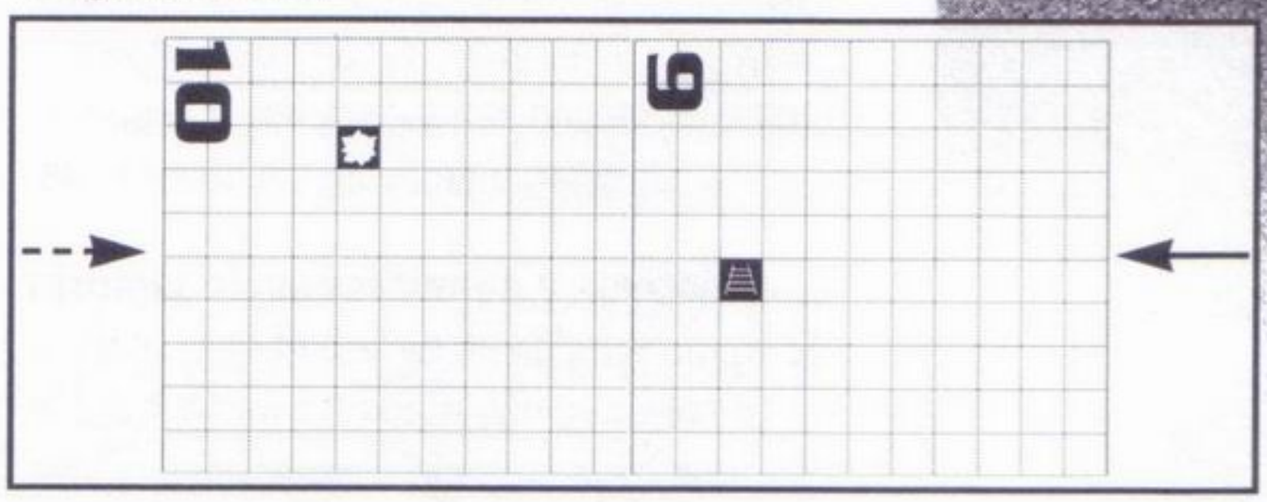
Se acerca una fecha muy señalada, ni mas ni menos que el 50 aniversario del padre Merrin, y la Resistencia quiere homenajearle con una fiesta sorpresa. Los preparativos ya están en marcha, y la red de informadores de la Resistencia está intentando contactar con los Mutazoides de las cloacas para comunicarles como progresa el plan, mediante un mensaje en clave. Uno de los mensajes posibles es *"John tiene luengo el badajo"*, que significaría que por fin ha llegado a BNC el esperado cargamento clandestino de matasuegras, globos con formas divertidas y sombreros de cucurucho. El segundo mensaje posible es *"los cuervos sobrevuelan el pastel"*, que significaría que no van a haber bastantes refrescos para todos, y que cada invitado debería traer una botella de algo. Y el tercer mensaje posible es "la abuela Winnipeg está mala" que significa, en efecto, que la abuela Winnipeg, una de las miembros mas venerables de la Resistencia, ha sufrido una ambolia y no va a poder asistir al convite. Por supuesto, esto ha llegado a oídos del Papa alejo, que quiere impedir la celebración a toda costa para minar la moral de las huestes rebeldes, y para ello ha enviado una dotación de Fanhunters a impedir que se transmita el mensaje.

Tableros

Primer nivel



Segundo nivel



Nuevos escenarios

Ya se, ya se, cuatro escenarios parece una miseria después de tantas páginas de reglas estúpidas a más no poder. En fin, por si os habéis quedado con ganas de más, hete aquí las directrices básicas para montarse un escenario genérico de Suburbia, lo bastante descerebrado como para que podáis jugarlo unas dos mil veces seguidas antes de empezar a encontrarlo repetitivo.

-Tableros. Para empezar, trinca los tableros que quieras usar y colócalos aleatoriamente, por idéntico procedimiento al que se detalla en el escenario nº 2 de este suplemento.

(sigue)

Para hacer la situación lo más confusa posible, yo tiraría por la opción bestia, que consiste en jugar con dos plantas de cuatro tableros cada una (aunque para partidas más rápidas, con dos tableritos por planta vais que os chutáis). Una vez os hayáis decidido, colocad primero los tableros correspondientes a la planta superior, y luego los de la planta inferior. Por último, que cada bando coja un marcador de Trampilla y otro de Foso y, alternativamente (echad a suertes quien va primero) idlos colocando donde queráis. Las únicas restricciones al respecto son que todos los marcadores deben colocarse en tableros diferentes (a menos que sea imposible), y en casillas que estén vacías, o como mucho obstaculizadas.

(sigue)

Trampilla

Sombra de Trampilla

Foso

Sombra de Foso

Fuerzas papales

1 escuadra de Fanhunters de la División Undercity (20 ptos), y 2 escuadras de Tintín Macutes (12 ptos cada una).

Fuerzas rebeldes

1 escuadra de Fans (20 ptos), y 1 escuadra estandar de Mutazoides (24 ptos).

Despliegue

Todas las escuadras empiezan el escenario fuera del tablero. Las fuerzas papales pueden entrar en juego por los lados del tablero señalados con flechas discontinuas. En concreto, las dos escuadras de Macutes entran por el tablero nº 2, y la escuadra de Fanhunters entra por el tablero nº 10. Las fuerzas rebeldes, por su parte, pueden entrar por los lados del tablero indicados con una flecha continua. Concretamente, la escuadra de Fans entra por el tablero nº 1, y la de Mutazoides por el tablero nº 9. La escuadra de Fanhunters de la División Undercity y la escuadra de Mutazoides empiezan el juego en forma de Blips.

Reglas especiales:

-El Mensaje en Clave: Para poder pasarse el mensaje en clave, un Fan y un Mutazoide (Menor o Mayor, no importa) deben situarse adyacentes y pasarse un turno completo sin hacer nada de nada. Cada vez que esta operación se repita, el Mutazoide implicado habrá captado el mensaje en clave (para indicar esto, basta con marcarle una cruz en su Hoja de Escuadra). Varios Mutazoides pueden pillar a la vez el mensaje en clave, si todos se sitúan adyacentes a un mismo Fan y cumplen el requisito de estarse un turno sin hacer nada.

Objetivos y condiciones de victoria

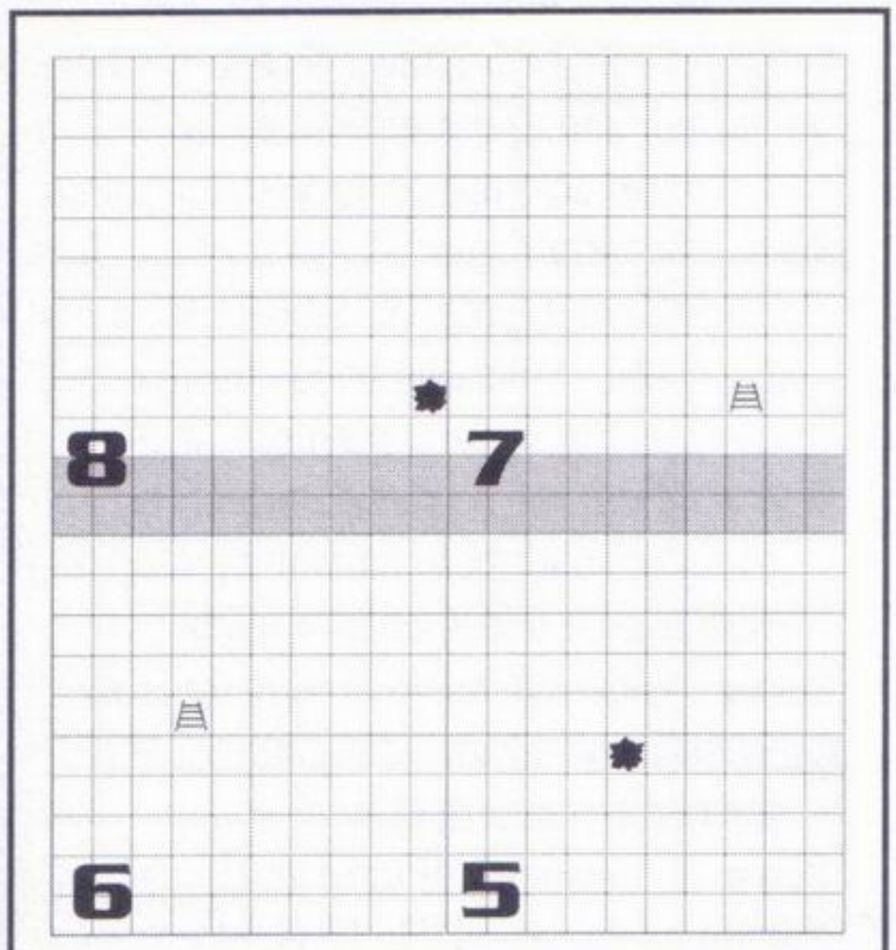
El bando rebelde se llevará el gato al agua si consigue que al menos un Mutazoide que haya captado el mensaje en clave salga vivo del tablero por el mismo lado por el que entró. En cuanto al bando papal, como de costumbre, todo lo que tienen que hacer para poner el broche de oro a su actuación es impedir que esto suceda ¿Y que mejor manera de conseguirlo que no dejando bicho viviente? Pues eso.

Escenario 4: Twist and Shout

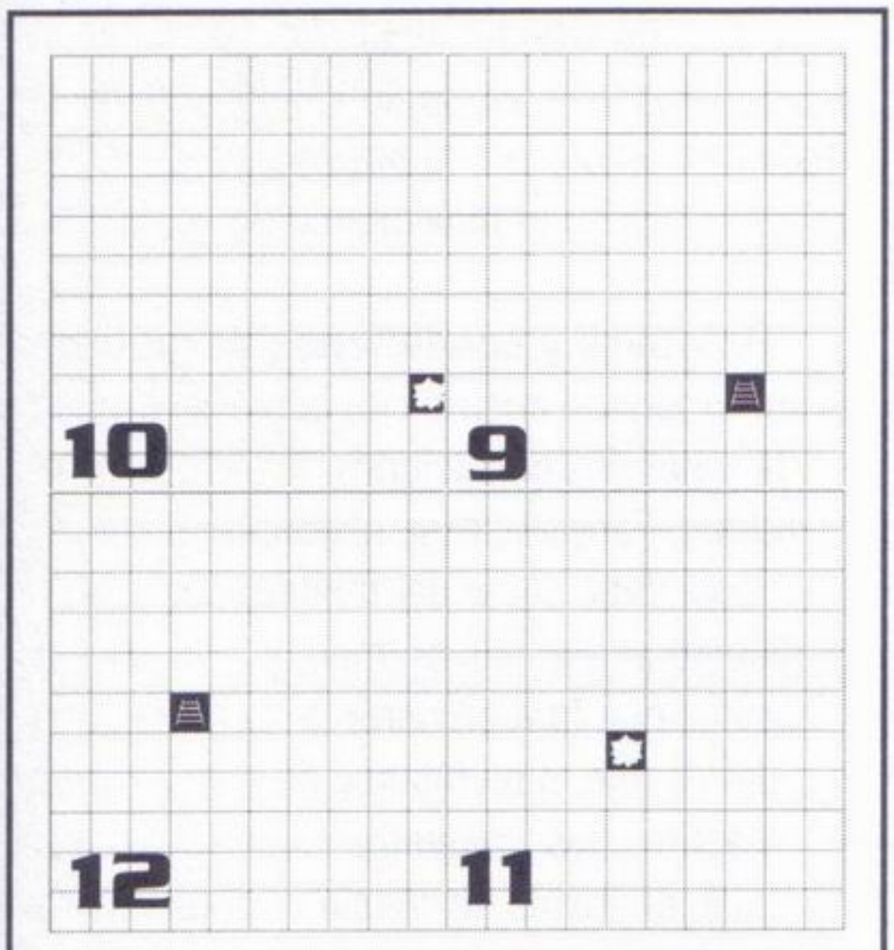
Hoy es fiestorro mayor y día de chanza, chirigota, regocijo, charada y algarabía en todo el Reino de Dick. Alexius Corvus Primus (Alejo, vamos), celebra el XV aniversario de su llegada al poder, y del inicio de su despótico, ignominioso y nepotista reinado del terror, el llanto y la molicie; y eso, seas del bando que seas, es cosa de celebrarse. El alto mando papal ha organizado un desfile en masa de todas las fuerzas armadas, que recorrerá Barnacity de punta a punta, llevando la buenanueva a todos los rincones de la capital (lamentablemente, debido a un recorte de gastos, los efectivos para el desfile han quedado finalmente reducidos a dos escuadras de Macutes, pero el alto mando papal no va a permitir que este insignificante reves empañe la espectacularidad del evento). En estos momentos, la comitiva acaba de entrar en Neo-Barris, una de las zonas más violentas de BNC, habitada por todo tipo de maleantes: gangs callejeros de abuelas karatekas, niños con Uzis, cortagargantas de la Resistencia, etc. Por eso, las medidas de seguridad aquí son especialmente cafres. Hay repartida por todo el barrio una numerosa dotación de Fanhunters con órdenes de vigilar al público asistente, y de detener y apalear a todo aquel que suelte risitas ahogadas, grite ¡Buuu! al paso dl desfile, mastique chicle de manera lasciva, o adopte cualquier otro tipo de comportamiento subversivo, bajo los cargos de alteración del orden, incitación al terrorismo y conducta antideportiva. Sin embargo, lo que nadie sospecha es que la Resistencia no sólo planea joder la desfilada, si no también mutilar la estatua de Alejo que preside el parque próximo al desfile, y llevarse su cabeza como trofeo. Normalmente, esto no pasaría de ser una chiquillería sin importancia, pero hoy todo apunta hacia un nuevo baño de sangre.

Tableros

Primer nivel



Segundo nivel



Trampilla

Sombra de Trampilla

Foso

Sombra de Foso

Trayectoria del desfile

Fuerzas papales

2 escuadras de Tintín Macutes (12 ptos cada una), 2 escuadras de Fanhunters Antidisturbios (18 ptos cada una), 1 escuadra Pesada de Fanhunters con un Capitán al mando (35 ptos), y 1 escuadra de Fanhunters de la División Undercity (20 ptos).

Fuerzas rebeldes

2 escuadras de Fans (20 ptos cada una), 1 escuadra de Fans Letales (28 ptos), y 1 escuadra Megaescoria de Mutazoides (30 ptos).

Despliegue

Las dos escuadras de Fanhunters Antidisturbios y la escuadra de Fanhunters de Asalto pueden empezar desplegadas en cualesquiera casillas de los tableros 5, 6, 7 y 8, excepto en las casillas que formen parte de la trayectoria del desfile (ver el diagrama). La escuadra de Fanhunters de la División Undercity puede desplegarse como le rote, en cualesquiera casillas de los tableros 9, 10, 11 y 12.

Y atentos ahora, que la cosa se pone chungueti. Intentaré escribirlo poco a poco para que podais seguirme. Las dos escuadras de Tintín Macutes empiezan el juego fuera del tablero, y pueden ir entrando por los tableros 6 u 8, pero ojito, que sólo pueden entrar por las dos casillas que forman parte de la trayectoria del desfile (las que están marcadas con una trama gris en el diagrama del primer nivel).

Por lo que respecta a los bravos rebeldes, todas sus escuadras empiezan también fuera del tablero. Las dos escuadras de Fans y la de Fans Letales pueden entrar por cualquier lado de los tableros 5 o 7, y la de Mutazoides puede hacerlo por cualquier lado de los tableros 9, 10, 11 o 12. Eso si, todos los miembros de una misma escuadra deben entrar en juego por el mismo lado de tablero. Los integrantes de la escuadra de Mutazoides empiezan el juego en forma de Blips.

Reglas especiales:

-El Desfile: El único objetivo de los Tintín Macutes en este escenario es desfilar calle abajo, que para eso es lo que se les ha ordenado. Por ello, están sujetos a las siguientes reglillas especiales:

1) Todos los Tintín Macutes en juego deben elegir concentrarse en las acciones de movimiento como prioridad, a efectos de poner en práctica su Tara de Zoquete.

-Tropas. Para determinar que escuadras tomarán parte en el escenario, lo mejor es dejarse de leches merengadas y utilizar nuestro flamante sistema de listas de tropas por puntos. ¿Y cuantos puntos hay que dar por bando? Bueno, esto ya va a gusto del consumidor. Un buen baremo (aunque no es el único), podría ser 10 puntos para cada bando por cada tablero que utilice el escenario (en nuestro ejemplo, en el que estamos usando un total de ocho tableros, serían 80 puntos por bando, que dan para unas dos a cuatro escuadras).

-Despliegue. Todas las escuadras participantes empezarán el juego fuera del tablero, e irán entrando a medida que se activen para actuar.
(sigue)

Para decidir por donde entrará cada bando, el jugador al que le toque ir primero puede elegir cualquier lado del tablero. A partir de entonces, todas sus escuadras entrarán en juego por ese lado, y las escuadras enemigas lo harán por el lado opuesto. Las escuadras de Mutazoides, y de Fanhunters de la División Undercity sólo podrán entrar en juego por un tablero de la planta inferior (o sea, de cloacas), y siempre deberán empezar el juego en forma de Blips.

-Objetivos y condiciones de victoria. Esto si que es fácil de determinar. El bando que aniquile al otro gana. Y hala, a cascarla (hombre, a ver, siempre se pueden buscar condiciones de victoria más complejas, pero ¿Realmente vale la pena?).

2) Los Tintín Macutes y los Sargentos Macutes sólo pueden moverse por las dos filas de casillas que componen la trayectoria del desfile, y no pueden abandonar dicha trayectoria de forma voluntaria bajo ningún concepto. Si un Macute se activa estando fuera de la trayectoria del desfile (por ejemplo, porque le han empujado), sólo podrá llevar a cabo las acciones de movimiento necesarias para situarse de nuevo en la trayectoria del desfile (o lo más cerca posible), usando el camino que le cueste menos puntos de acción. Una vez entre de nuevo en la trayectoria del desfile, ya podrá volver a actuar normalmente

3) Al final de cada turno, despues de que todas las escuadras hayan actuado, aquellos Tintín Macutes que se encuentren "fuera de la formación" se ganarán de inmediato un marcador de Pájara. Se considerará "fuera de la formación" a los Macutes que no estén en ninguna de las casillas que marcan la trayectoria del desfile, así como a los que no tengan adyacentes como mínimo a otros dos Macutes, que a su vez si que estén en correcta formación.

Los Sargentos Macutes, por su parte, deben cumplir estos mismos requisitos y además mantenerse a la cabeza del desfile (o sea, no tener a ningún Tintín Macute por delante suyo), o de lo contrario se les considerará también "fuera de la formación".

-La Cabeza de la Estatua: El objetivo principal de este escenario para las tropas rebeldes es serrarle el tarro a la estatua del parque (la del tablero 6, rompetechos), y llevársela como trofeo. Para ello, basta con que al menos 2 narizones rebeldes se situen en cualquier casilla adyacente a la estatua, y lleven a cabo una acción variopinta cada uno. Ambos los dos deben realizar la acción variopinta en el mismo turno (aunque en el orden que quieran), o la cosa no valdrá. Una vez lo consigan, se considera que han logrado descabezar a la estatua, así que trinca el marcador de Tarro de Estatua (si, estamos en todo) que hemos incluído en este suplemento, y endósaselo a cualquiera de los dos narizones que han tomado parte en la gamberrada.

El narizón que transporte el pesado tarro de la estatua verá su atributo de acciones reducido a la mitad (redondeando hacia arriba), y sólo podrá llevar a cabo acciones de movimiento. Dejar el tarro de la estatua en el suelo sólo puede hacerse durante el turno del narizón que lo lleva encima, pero no cuesta ningún pto. de acción, basta con anunciarlo y colocarlo en la casilla donde se encuentra el narizón en ese momento. Eso si, el narizón no recuperará el resuello (es decir, su atributo normal de acciones) hasta que se active en el siguiente turno. Volver a coger del suelo el tarro de la estatua cuesta una acción variopinta. Si al narizón que transporta el tarro le da un yuyu (se muere, vamos), el tarro se queda quietecito en su casilla. No se puede disparar ni atacar cuerpo a cuerpo al tarro de la estatua, y además es inmune a todas las armas de area de efecto (si, ya no hacen estatuas como las de antes). El tarro de la estatua no obstruye ni obstaculiza en modo alguno el movimiento en su casilla.

Objetivos y condiciones de victoria

Este escenario cuenta con la particularidad de tener dos condiciones de victoria diferentes. Para empezar, el desfile. El bando papal debe sacar del tablero, por el lado opuesto al que han entrado, y siempre por casillas que formen parte de la trayectoria del desfile, a un mínimo de cuatro Tintín Macutes (los Sargentos cuentan). De ser así, el desfile se considerará un éxito y podrá seguir adelante. Los rebeldes, evidentis, deben impedir esto como sea.

Por otro lado, está lo de la estatua. El bando rebelde debe cortarle el tarro a la estatua de Alejo y sacarlo del tablero a través de las cloacas, por el mismo lado por donde haya entrado en juego la escuadra de Mutazoides. Y evidentemente, el bando papal debe impedir esto a cualquier precio.

Resumiendo, esto es lo que hay. El bando que consiga cumplir sus dos objetivos, gana el escenario. ¿Que pacha? ¿Que cada bando ha cumplido sólo un objetivo? Pues una de dos, o a jugarlo otra vez, o empate y tal día hará un año.

Hoja de Escuadra (es como la otra pero más mejor)

Los buenos valientes

Narizón	Acc.	Dis.	Com.	Mus.	Pup.	Coñas y taras	Arsenal

Arsenal

Tipo de arma	Alc.	CdF	Pup.	Notas y reglas especiales

Casillitas varias (para apuntar munición gastada y tal)

_____❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑ _____❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑

_____❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑ _____❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑

Costes de acción

Acciones de movimiento		Acciones de tortas		Acciones variopintas	
-Mover una casilla hacia adelante	1 pto.	-Realizar un ataque cuerpo a cuerpo	1 pto.	-Realizar una acción genérica	2 ptos.
-Mover una casilla hacia atrás o lateralmente	2 ptos.	-Disparar un arma de fuego corta o larga	2 ptos.	-Desencasquillar un arma	3 ptos.
-Si se está entrando o saliendo de un edificio	+1 pto.	-Disparar un arma de fuego pesada	3 ptos.	-Eliminar un marcador de Pájara	4 ptos.
-Si la casilla a la que se mueve está obstáculizada	+1 pto.	-Situarse en Alerta	3 ptos.		
-Girar un encaramiento	1 pto.				

"Caballeros, es tiempo de héroes, no de rilarse como los mirlos..."

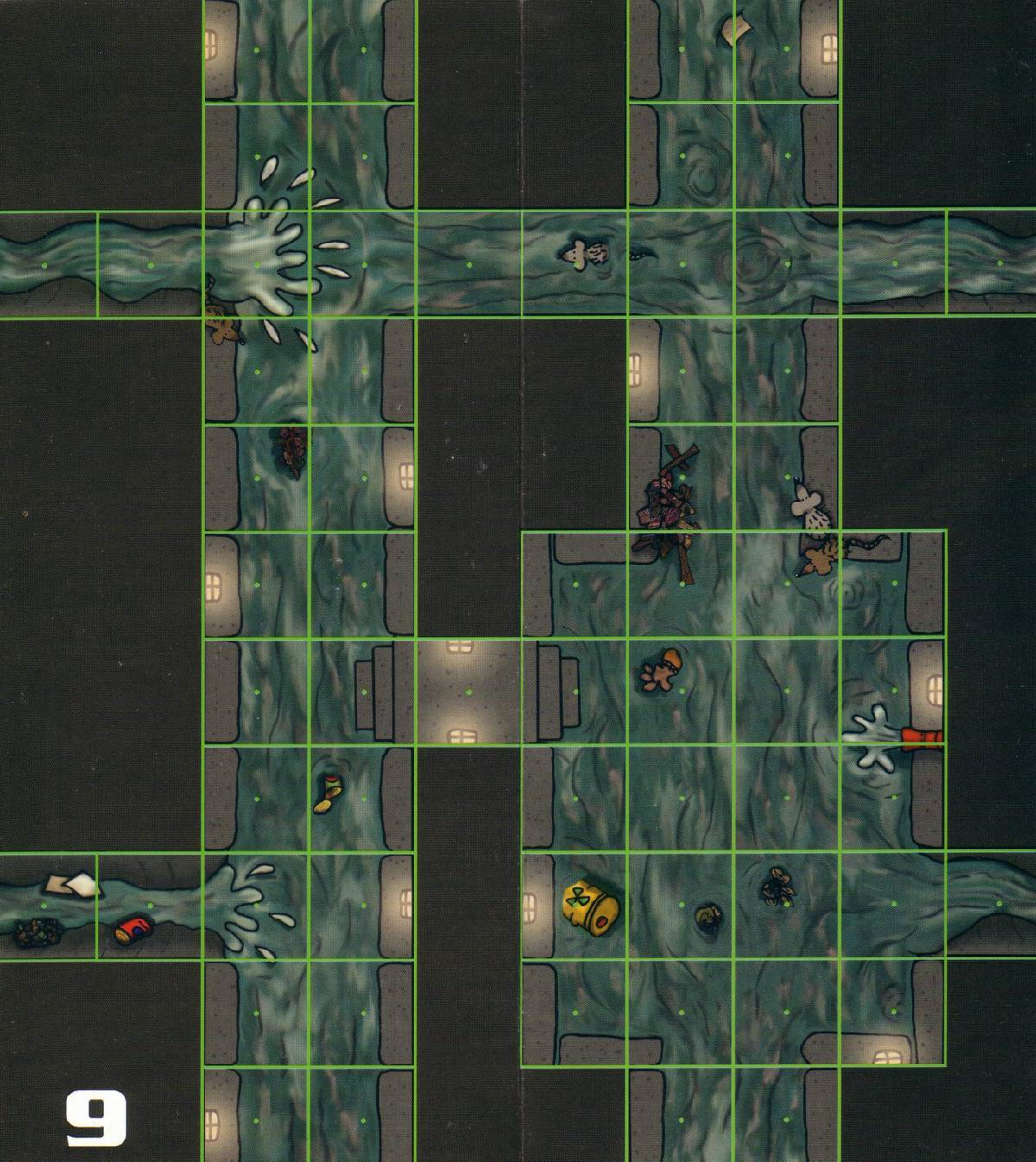
Capitán Vortigern, compañía 38 de Fanhunters de la División Undercity, segundos antes de la matanza del subnivel Zulú

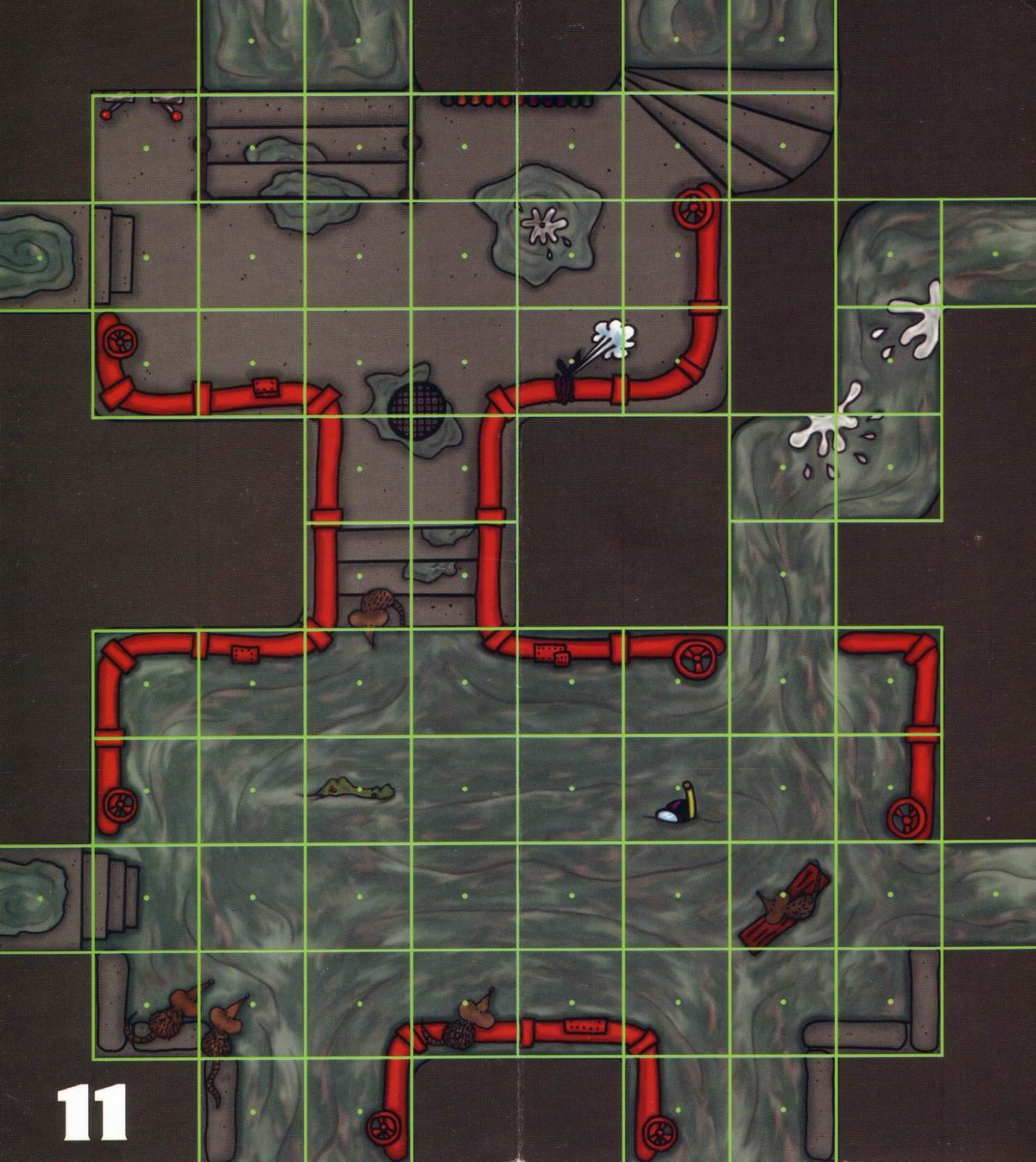
El caos, la muerte y el crujir de dientes se extienden en las profundidades de Barnacity como una guadaña siniestra, que... (no, no, no, demasiado trágico; esto es Fanhunter, probemos con un tono más jovial). Hooola de nuevo, amiguitos de los narizones. Vuestros personajillos favoritos regresan con nuevas y vivarachas aventuras que... (no, no y no. Tampoco hay que parecer gilipollas. A ver esto otro). Fanhunters Antidisturbios Armatostes de Asalto, Macutes Degenerados, Mutazoides con horrísonas mutaciones (claro, de ahí su nombre), un cutrefacto y misterioso gas inteligente que puebla las alcantarillas... todo ello lo encontrarás en Suburbia, este archibello suplemento para Fanhunter Batallitas, que te permite combatir con tus narizones en el entorno más inhóspito, parachungo y protofecal de Barnacity: las cloacas. Nuevas reglas cloaquiles, nuevas cartas de evento, nuevas tropas, nuevos escenarios... Todo nuevo. Bueno, todo menos los chistes malos, que son los mismos de siempre. Qué le vamos a hacer, no se puede tener todo. Ah, y por menos dinero del que cuesta encargar una pizza a domicilio. Mola ¿eh? ¿Cómo, que prefieres la pizza? Je, je, jeee, demasiado tarde amigo.

Aviso Importante: El 95% de todos los beneficios obtenidos por las ventas de este suplemento se destinarán a la organización benéfica Farsa's Wagon de defensa y ayuda humanitaria a Chema Pamundi y su Yeti. Para que luego digan de nosotros.

EDICIONES FARSA'S WAGON

Farsa´s Wagon
C/ Gran de Gràcia nº 227 08012 Barcelona (Spain)
wagon@intercom.es


9



BLIP

PAPILLA

BLOB

TARRO DE

LA ESTATUA

CU-CU

EMISORA

DE RADIO

CONTENEDOR

CRIOGENICO

ARMATOSTE DE ASALTO

MACUTE DEGENERADO

TRAMPILLA (A)

TRAMPILLA (B)

TRAMPILLA (C)

FOSO (A)

FOSO (B)

FOSO (C)

SOMBRA DE TRAMPILLA (A)

SOMBRA DE TRAMPILLA (B)

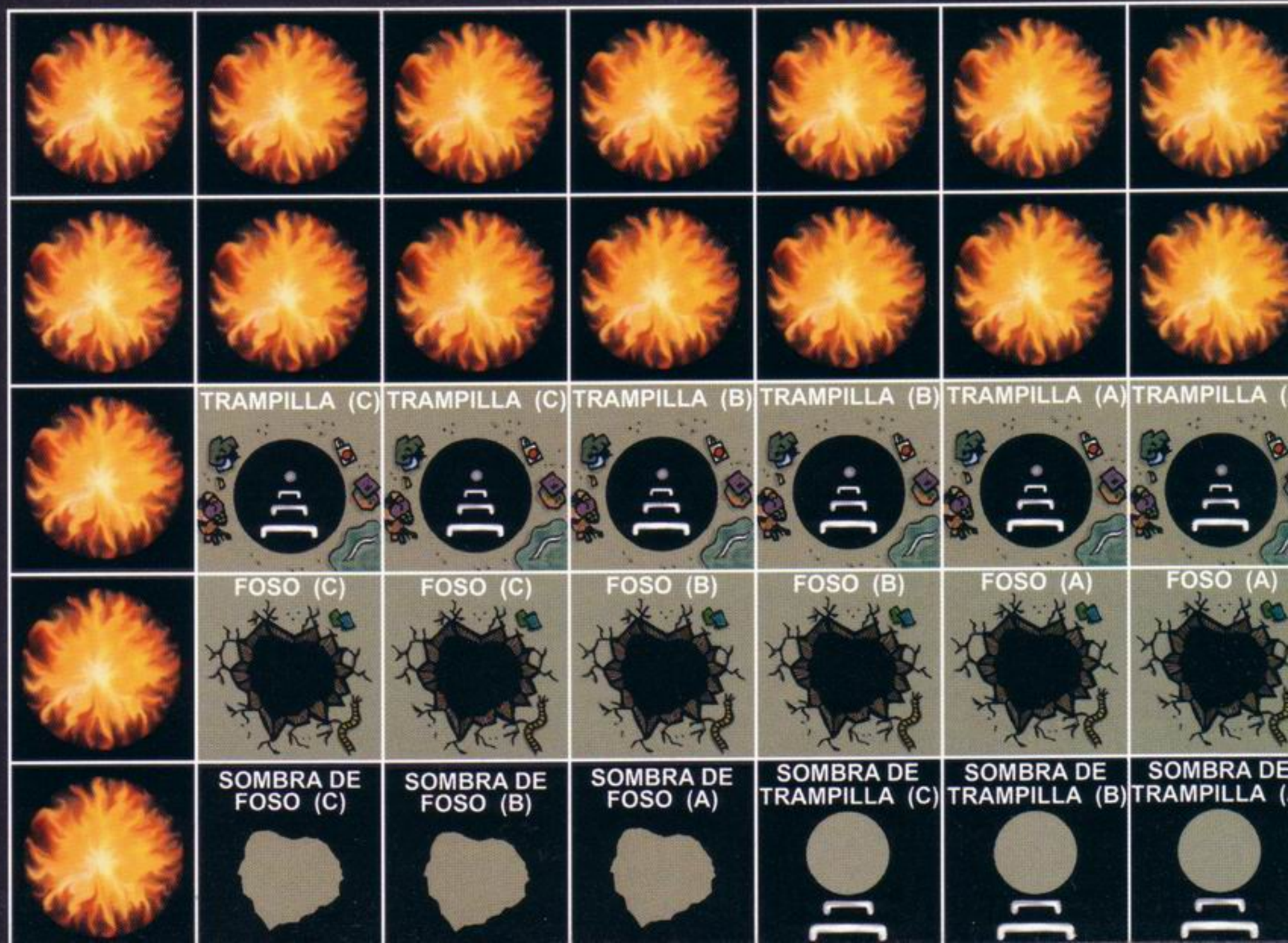
SOMBRA DE TRAMPILLA (C)

SOMBRA DE FOSO (A)

SOMBRA DE FOSO (B)

SOMBRA DE FOSO (C)

PAPILLA BLOB BLOB	6	5	4	3	2	1
PAPILLA BLOB BLOB	6	5	4	3	2	1
PAPILLA BLOB BLOB	6	5	4	3	2	1
TARRO DE LA ESTATUA	6	5	4	3	2	1
CONTENEDOR CRIOGENICO	EMISORA DE RADIO	EMISORA DE RADIO	CU-CU	CU-CU	CU-CU	CU-CU



POWERPORRA 1 | POWERPORRA 2 | POWERPORRA 3 | POWERPORRA 4 | ESCOPETON 1 | ESCOPETON 2 | ESCOPETON 3 | ESCOPETON 4

MUTAZOIDE 1 | MUTAZOIDE 2 | MUTAZOIDE 3 | MUTAZOIDE 4 | MUTAZOIDE 5 | MUTAZOIDE MAYOR | LANZAMOCOS 1 | LANZAMOCOS 2

INCINERADOR 1 | INCINERADOR 2 | T.O.W. 1 | T.O.W. 2 | T.O.W. 3 | T.O.W. 4 | SARGENTO 1 | CAPITAN

MUTAZOIDE 1 | MUTAZOIDE 2 | MUTAZOIDE 3 | MUTAZOIDE 4 | MUTAZOIDE 5 | MUTAZOIDE MAYOR | SARGENTO 2 | SARGENTO 3

EVENTO PAPAL

EVENTO PAPAL

EVENTO REBELDE

EVENTO REBELDE

EVENTO PAPAL

EVENTO PAPAL

EVENTO REBELDE

EVENTO REBELDE

EVENTO PAPAL

EVENTO PAPAL

EVENTO REBELDE

EVENTO REBELDE

Mapa de la zona

Juega esta carta después de que todo quisque haya desplegado sus escuadras, pero antes de empezar la partida. Las hordas Mutazoides se conocen al dedillo la zona cloaquil donde se va a desarrollar la refriega, por lo que pueden tender una emboscada a sus enemigos. A efectos de juego, puedes activar ya mismo una de tus escuadras de Mutazoides y jugar un turno completo con ella. Durante este turno extra, los integrantes de la escuadra elegida sólo podrán moverse por tableros de cloacas, y no podrán realizar acciones de tortas ni situarse en LdV enemiga. Una vez completado el turno extra, la partida da comienzo de forma normal.

Peligro, avalancha

Juega esta carta al principio de un turno (antes de sacar ningún marcador de iniciativa). Las esclusas de desagüe sueltan un poderoso chorromierda que inunda todos los corredores. Lanza un dado por cada narizón, de cualquier bando, que ocupe una casilla de agua, sumando a la tirada su atributo de Músculos. Si el resultado total es de 6 o menos, cagada. El interfecto es derribado (como en una carga) en la casilla donde está, y además queda pringado de cagarrutas, por lo que pierde -1 a su atributo de Acciones por el resto del juego. Los Mutazoides, los Macutes Degenerados y los Blips no se ven afectados en modo alguno por esta carta.

¡¡Patarrumbles!!

Juega esta carta justo después de que un narizón oponente, que se encuentre en un tablero de cloacas, realice un disparo. El estruendo del arma provoca el derrumbe masivo de un sector del techo. Resuélvelo como el impacto de un arma de área de efecto que causa 4D de pupita noqueante, centrado en la casilla del narizón que ha pegado el tirito. Tras esto, coloca un marcador de foso directamente sobre la casilla del derrumbe, en el nivel superior (y no olvides el marcador de sombra). Cualquier narizón que haya sobre el marcador de foso caerá automáticamente al nivel inferior como si hubiera obtenido un resultado de mala caída.

Scanner

Juega esta carta en cualquier momento, sobre un sargento o capitán Fanhunter. Este narizón ha sido equipado con un avanzado scanner capaz de determinar la localización exacta de cualquier enemigo oculto. Lanza un dado por cada Blip enemigo que se encuentre a seis casillas o menos de este Fanhunter. De 1 a 3 el scanner no lo detecta, pero con un resultado de 4 o más, el Blip es revelado de forma automática y sin más preámbulos. Y no sólo eso. Dado que es el jugador que maneja el scanner quien revela el Blip enemigo, también es él quien decide la casilla exacta y el encaramiento en los que aparece el narizón revelado.

Esto me lo quedo

Juega esta carta antes de empezar la partida sobre cualquier Mutazoide. Rebuscando entre las montañas de bostillones que se forman a la salida de los desagües, el susodicho narizón ha tenido la chamba de encontrar un arma en perfecto estado (se le debió de caer en la taza a alguien mientras truñaba). Puedes hacer ipsofacto una tirada en la tabla de Arsenal Mutazoide Decente (incluso si se trata de un Mutazoide Menor), y sustituir todo el arsenal del narizón por lo que indique el resultado obtenido.

Nube de morciégalos

Juega esta carta justo después de que un narizón en un tablero de cloaca realice un disparo, tras resolverlo por completo. El ruido del arma provoca la desbandada de unos morciégalos (extraña raza de bichacos mutantes, voladores y con una boca llena de dientes) que estaban sobando la siesta en el techo. Designa a un máximo de tres narizones (no Blips) enemigos que estén en un mismo tablero de cloaca, y tira un dado por cada uno de ellos. De 1 a 3 no le ocurre nada, pero de 4 a 6 los morciégalos se despiertan con los cables cruzados y atacan furibundamente al narizón, causándole 3D de pupita noqueante por mordiscos varios.

Medikit

Juega esta carta sobre cualquier Fanhunter, excepto el líder de la escuadra, justo antes de empezar el juego. Este Fanhunter ha sido equipado con un moderno medikit (indícalo en tu Hoja de Escuadra), que estabiliza a los Fanhunters malheridos a base de chutarles sedantes. El narizón puede emplear el Medikit sobre sí mismo o sobre cualquier otro Fanhunter adyacente. Para usarlo, basta con invertir una acción variopinta y lanzar un dado. De 1 a 3 no se produce ningún efecto, pero de 4 a 6 el paciente recupera todas las pupitas que haya perdido durante el juego. Cada medikit tiene un máximo de tres usos (ves marcándolos en tu Hoja de Escuadra).

El desodorante que no te abandona

Juega esta carta antes de empezar la partida. La División de armas Bacteriológicas del Revaticano ha rociado a sus tropas con unos aerosoles experimentales que repelen el Gae, causándole tos, urticaria y sarpullidos (¿cómo puede un gas tener tos, urticaria y sarpullidos?). De resultas de esto, y por el resto del juego, el Gae no tendrá ningún efecto sobre los Fanhunters en este escenario. En lo que a los Fanhunters respecta, esta carta anula incluso el efecto de cartas de evento que se jueguen antes o después (como las de Metagae o Gae virulento), o cualquier regla especial sobre el Gae que indique el escenario.

Bandada de ratas atómicas

Juega esta carta al principio de un turno (antes de sacar ningún marcador de iniciativa). Una bandada de Ratas Atómicas Famélicas (comúnmente conocidas como R.A.F. entre los poceros) se abalanza sobre la zona de combate con más hambre que el que se perdió en la isla. Las ratas atómicas son voraces como las pirañas y atacan como un torbellino imparable. Se te echan encima, te comen todo lo comestible y se largan por un gujero del suelo, dejándote el esqueletito limpio. Selecciona al azar a un narizón del bando enemigo. Antes de que el pobre diablo pueda darse cuenta, las ratas le causarán inmediatamente 6D de pupas.

Metagae

Juega esta carta antes de empezar la partida. En lugar de tirar en la tabla del Gae para ver sus efectos, puedes elegir a dedo cualquier resultado de la susodicha tabla, excepto el resultado de Gae concentrado. Nótese que mediante esta carta puedes elegir sólo un efecto de la tabla del Gae. Si se generan efectos adicionales del Gae, debido a otras cartas o por reglas especiales del escenario, deberás tirarlos en la tabla de la forma usual.

Gae virulento

Juega esta carta antes de empezar el juego. En esta zona de las cloacas no se ve ni un solo bicho viviente por ningún lado. Ni ratas, ni morciégalos, ni siquiera cucarachas. Esto se debe a que aquí el Gae ha mutado de forma extremadamente virulenta, y nadie está a salvo de sus efectos. Por ello, en este escenario todos los narizones participantes se verán afectados por los efectos del Gae, incluyendo a los Mutazoides, Macutes Degenerados, y cualquier otro tipo de narizón que normalmente sea inmune. Sin embargo, esta carta no afecta a los narizones protegidos por la carta de evento papal "El desodorante que no te abandona".

Drongas de combate

Juega esta carta en cualquier momento. La División de Armamento Psicotrópico del alto mando papal, ha suministrado a algunos de los Fanhunters participantes en esta misión una nueva droga experimental de combate, diluyéndosela en la leche con galletas que les dan antes de acostarse, para ver cómo reaccionan. Elige una escuadra cualquiera de Fanhunters. Desde este momento, y por el resto del juego, todos los Fanhunters de dicha escuadra ganarán un +1 a cualquier atributo de tu elección, y perderán un -2 a cualquier otro atributo, también de tu elección. Los dos atributos afectados deben ser los mismos para todos los Fanhunters.