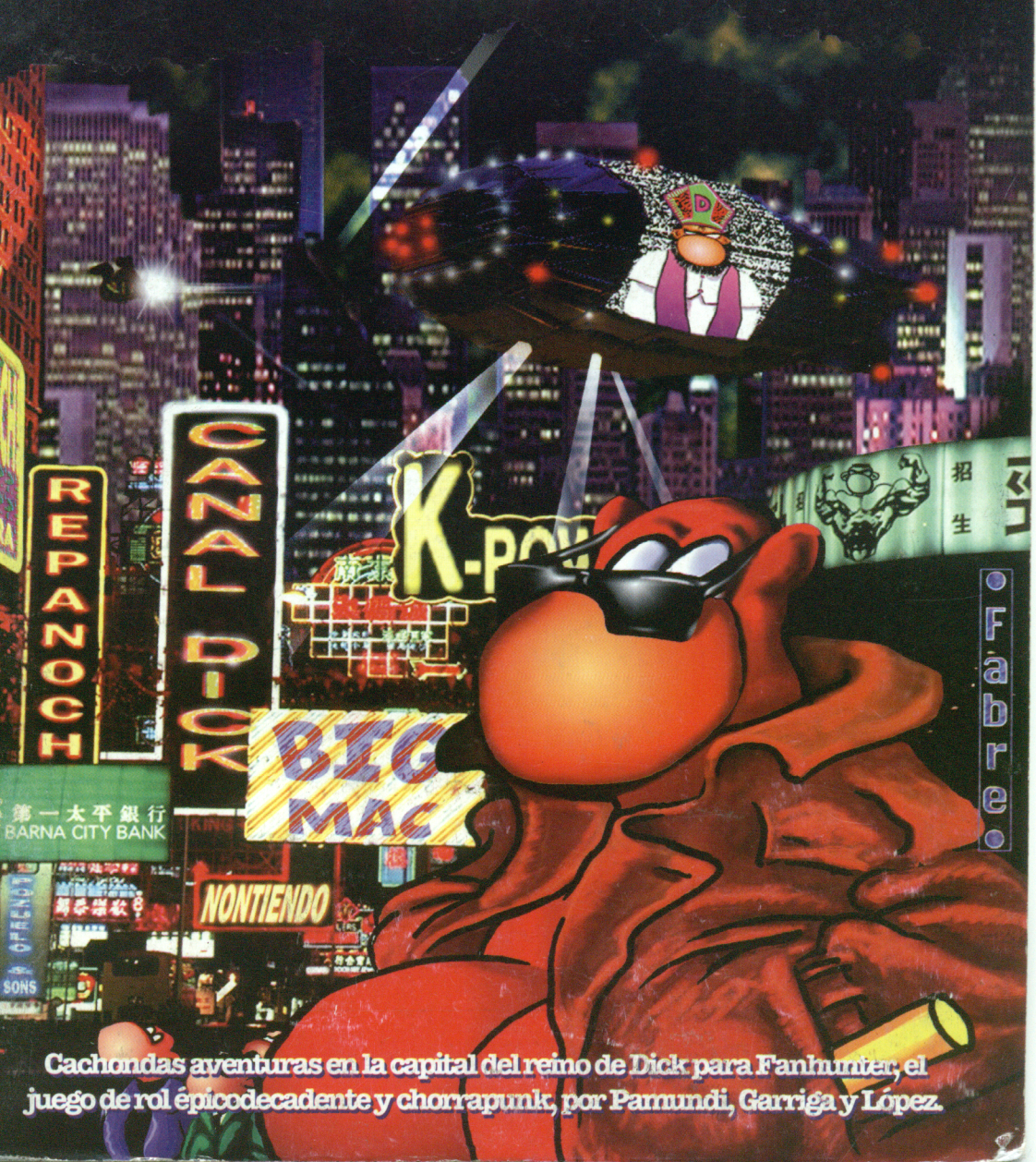


Farsa's Wagon se engullece en presentarles

BNC Tales



Cachondas aventuras en la capital del reino de Dick para Fanhunter, el juego de rol épicodecadente y chorrápunk, por Pamundi, Garriga y López.

BNC Tales

Indice

Intro.....	3
La Madre Que Nos Parió.....	6
Xavi Garriga & Chema Pamundi	
A Cualquier cosa Le Lllaman Hoy Jamón.....	22
Chema Pamundi	
El Hombre Con Tres Celebros.....	38
Marta López & Chema Pamundi	
La Novia Era El.....	50
Chema Pamundi & Xavi Garriga	

Créditos

Juntalettras

Xavi Garriga y Chema Pamundi por La Madre Que Nos Parió
Chema Pamundi por A Cualquier Cosa Le Lllaman Hoy Jamón
Marta López & Chema Pamundi por El Hombre Con Tres Celebros
Chema Pamundi & Xavi Garriga por La Novia Era El

Pintamonas

Jaume Fabregat por lo de fuera
Chema Pamundi por lo de dentro

Tiralíneas

Verónica Ramírez por ponerlo todo en bonito y que se lea

Millonetis

Farsa's Wagon por poner los medios y el dinerito español

Abrazafarolas

Yolanda por "el otro mapa" de la Guía de BNC (se nos olvidó)
Dicky Miracle, Miquelino Alonso, Miguel Antón (pirulero) y Pedrito Clúa, el binomio infernal, por el apoyo kármico y la fiesta interior.
Jordi Montané por el acento.

Dedicado a los estupendos ABBA (Waaaterlu, tiaro-rariaro rariaro-raaa, Waaaterlu, tiaro-rariaro forevermooor...)

BNC Tales es © 1997 (¿ya estamos en el 97? Joder, sí que nos hemos colgao ¿no?) de Farsa's Wagon, y está basado en los cómics Fanhunter, de Gusa Cómics y en los personajes creados por **Cels Piñol** (¿está bien así, Cels?), Roque González y Chema Pamundi.

Dep. Legal

Ninguna parte de este suplemento puede ser reproducida sin el permiso expreso del editor en todo el reino de Dick. Y al que lo haga, que lo castigue Dios ungiéndole la cabeza con un mazo de croquet.

no
va
ser
ale
etar
ma
pa
com
gru
de
nar
Sí
rim
en
zar
sas
ril
sie
pr
ate

intro

En la Barnacity del 2009 las cosas están que arden. Alejo I, el despreciable e ignominioso dictador tarambana y esquizoide, sigue apretando los machos a una Resistencia que se resiste (claro, como son la resistencia...) a hundir el cogote en el charco de opresión y nepotismo en que se ha convertido su existencia. El gobierno papal estrecha cada vez más su cerco de terror y mala gaita: los videos de animé, las patatas fritas onduladas, los cromos de picar, el rock sinfónico (bueno, esto aún)... todo es punible a los ojos del nefasto y endogámico caudillo infecto y marrano. Y sin embargo, cuanto más aumentan sus ansias por aplastar a los insurrectos, más se avivan las brasas (esta introducción sí que es una brasa) en pos

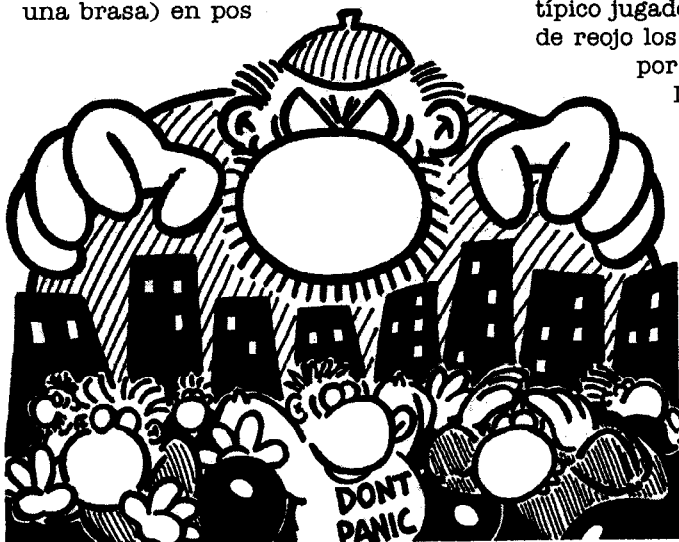
de un alzamiento armado contra el alienado y pomposo tirano indeseable y lascivo.

BNC Tales consta de cuatro módulos para Fanhunter, el juego de rol épico-decadente y chorrpunk. La Madre Que Nos Parió, A Cualquier Cosa Le Lllaman Hoy Jamón, El Hombre Con Tres Celebros y La Novia Era Él, conforman un cuarteto de fábulas, ora cómicas, ora trágicas (coño, que prosa tengo hoy; me estoy gustando), que en forma de aventura se hacen eco de este panorama cotidiano, negro como los cojones de un grillo. Por cierto, como ya os habréis imaginado, los títulos de estos módulos no tienen conexión alguna con las respectivas tramas. Es por joder al típico jugador listo que siempre mira de reojo los papelotes del animador por encima de las pantallas.

De nada. En las calles de Barnacity, la lucha sigue...

"Por el valle de la muerte cabalgaron los seiscientos, si quieres que te cantemos saca cuatrocientas sillas" (no sé, o lo he escrito mal, o hubieron doscientos que se quedaron de pie).

El Tete



NOTILLAS PARA EL ANIMADOR

Pese a que los cuatro módulos aquí presentes están ambientados en la capital del reino de Dick, y que hacen un uso extensivo del material aparecido en el X-Pansion Kit, y sobre todo en La Guía de BNC (¿aún no la tienes? ¿Y no te das cuenta del ridículo que estás haciendo?), el animador no debe tomarse BNC Tales como una prolongación de dicho suplemento, y puede maquillar sin mucha dificultad cualquier cosa que no le cuadre, ya sea para sustituir algunas reglas de las que no dispone o para ambientar las aventuras en Madrid, Zaragoza, City, Torremolinos, Velikiye Luki o donde su enfermiza mente se sienta más cómoda.

NNJS

Como de costumbre, en Farsa's Wagon hacemos las cosas a lo grande. BNC Tales no es una serie B de tres al cuarto, sino una ampulosa y faraónica superproducción llena de efectos especiales, decorados de cartón piedra y extras, muchos extras. Es por eso que, los atributos y habilidades de algunos de ellos (los menos importantes), han sido resumidos en dos categorías: Cuerpo y Mente. El Cuerpo engloba los atributos de Combate, Disparo, Músculos y Reflejos, y las habilidades ligadas a ellos, mientras que la Mente corresponde a los atributos de Neuronas, Agallas, Carisma y Empatía, y sus habilidades asociadas. El número indicado en cada caso es el nivel medio que dicho Nnj tiene en esa categoría, y corresponde, como es usual, a la cantidad de dados que deben lanzarse en cada caso. Si el animador quiere currarse a estos Nnjs más en detalle, allá él, pero si

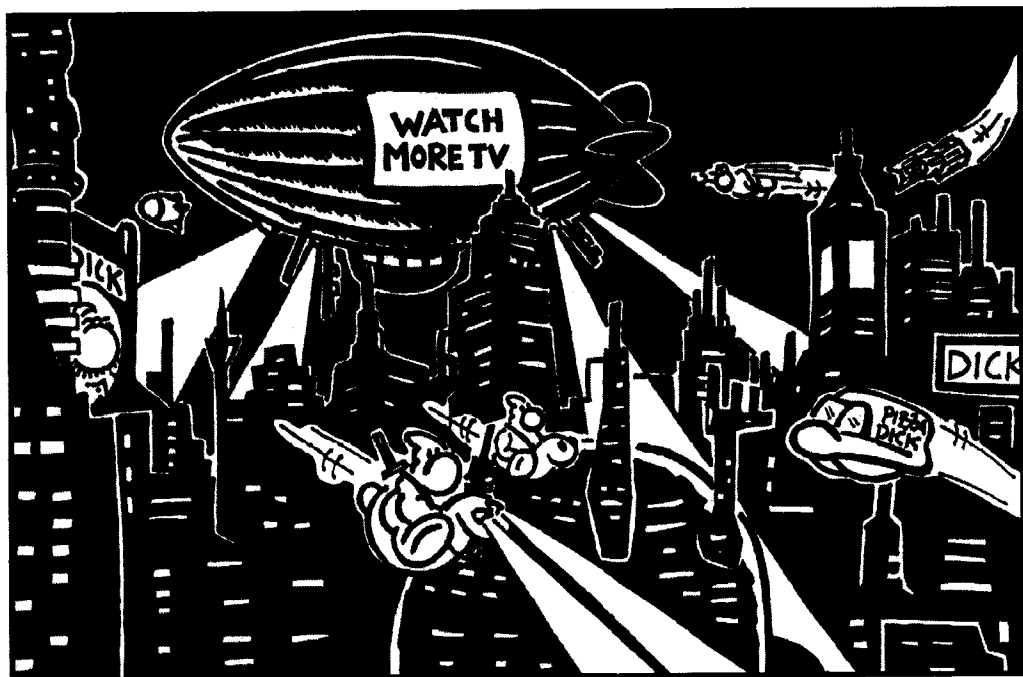
no, con este sistema ya van que chutan y dan menos guerra.

ORDEN DE MARCHA

Este insigne suplemento, como ya estamos cansados de repetir, consta de cuatro simpáticas aventuritas, distribuidas por el siguiente orden de aparición (si este orden no coincide con tu suplemento significa que lo estás leyendo al revés, lo cual puede solucionarse fácilmente simplemente con darle la vuelta, o leerlo haciendo el pino):

La Madre Que Nos Parió, es el clásico cuento navideño de corte Dickensiano, al estilo de clásicos del género como Jungla de Cristal, Alerta Máxima o los últimos quince minutos de Grupo Salvaje. Unos villanos desalmados, con evidentes carencias en lo que se refiere a trato social y riqueza de espíritu, secuestran una estación de trenes y amenazan con desatar el infierno si no se atiende a sus peticiones. Por suerte, los Njs andan por allí para enseñarles un poco de modales e inculcarles, a base de sangre y fuego si es preciso, que la violencia sólo engendra violencia.

A Cualquier Cosa Le Lllaman Hoy Jamón, podría definirse como una aventura de denuncia social, que ahonda en el problema de la delincuencia urbana como alternativa al paro (¿qué es más fácil, reconvertir a una banda callejera en un equipo de baloncesto, o viceversa?). Los Njs tienen que llevar a cabo un sencillo intercambio de maletines en los bajos fondos de la ciudad, y por el camino son robados, engañados y golpeados repetidamente por una anciana semiartrítica, que lejos de responder



al patrón clásico de la tercera edad, domina los secretos del kung fu como quien lava.

El Hombre Con Tres Cerebros, lanza una inquietante pregunta: ¿Hasta dónde abarcan los límites de la ciencia? ¿Es lícito que se inviertan auténticas fortunas en experimentos como enviar dos ratones a Plutón y ver si son capaces de formar un hogar, mientras aún no hemos podido encontrar un remedio para la caspa, o en el tercer mundo millones de personas siguen sufriendo en silencio las hemorroides? Los Njs alquilan su talento al servicio de una corporación, para robar unas muestras de un revolucionario microbio mutante, y la llegan a cagar tanto que acaban teniendo que liberar la ciudad de una plaga de zombis atómicos.

La Novia Era Él, como su propio nombre indica, es una lúcida reflexión sobre el carácter efímero y absurdo de la existencia humana. Si sabemos positivamente que el universo es infinito ¿por qué cuesta tanto encontrar aparcamiento? ¿Vale la pena enriquecer el espíritu con vistas a una hipotética existencia más allá de la muerte, o es mejor aprovechar el tiempo que nos queda en este mundo atiborrándonos de comer marisco y follando hasta perder el resuello? Los Njs pueden plantearse estas reflexiones mientras protegen de las garras papales a un científico loco, que está completando un proyecto ultrasecreto que puede decantar la balanza de la lucha armada en favor de la Resistencia.

¿Preparados? ¿Listos? Pues tira padentro...

la madre que nos parió

INTRO

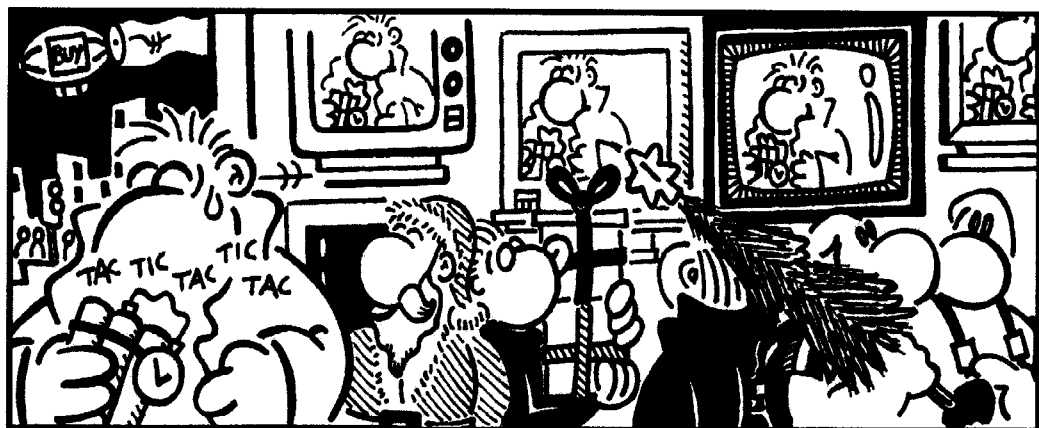
La madre que nos parió (a partir de ahora Lmqnp, por aquello de abreviar) es una aventura de Fanhunter (hombre, ahora sí que nos ha fastidiado, no va a ser de Estar Güars) para un grupo de 1 a 6 narizones. Si hermanos, en Farsa's Wagon, siempre atentos a los deseos de los pobres jugadores con los que nadie quiere compartir mesa, o con aquellos desgraciados que han ganado una plaza de conserje en Las Hurdes y no encuentran a nadie con quien jugar, hemos decidido preparar una aventura en la que puedan tomar parte tanto un grupo normal de Njs (si es que eso existe en Fanhunter), como uno solo.

Lmqnp intenta ser un remix de todas aquellas películas que tantas lágrimas de emoción nos han provocado en los últimos tiempos, así como un cálido y sentido homenaje a todos aquellos entrañables héroes solitarios, prohombres que siempre están dispuestos a dar su vida por unos nobles ideales. Nos referimos, evidentemente a films como La Jungla de Cristal (I, II y III), Alerta Máxima (I y II), y a personajes como John McLane (¡OEHI!), Martin Riggs (¡OEHI!), el impagable cocinero Casey Riback (¡OEHI!), y demás ministros de la muerte. En estas pelis, un hombre bueno, justo y que ama a su país suele enfrentarse él solito (bueno, a

veces puede ir acompañado por otro, que suele ser negro o chino y que palma o resulta herido a los tres cuartos de hora de proyección) a una poderosa organización de malvados (por lo general rusos o árabes, y muy feos), que intentan llevar a cabo algún maquiavélico y sofisticado plan para forrarse de pasta, dominar el mundo, o en ocasiones incluso ambas cosas en el mismo día.

Normalmente la acción de estas películas se desarrolla en un espacio físico concreto y cerrado (un rascacielos, un aeropuerto, un barco, un tren, una plaza de toros...), y a medida que avanza el metraje, el héroe (y su amigo chino), que al principio parecían desamparados, hacen gala de una capacidad de fuego aterradora, se chulean a los malos con frases como "yo no sé mucho de cocina pero esto lo voy a calentar", "anda, alégrame el día" o "Yipi-kial, hijo de puta", y acaban enviándolos a todos al infierno entre grandes explosiones.

Pues bueno, todos estos maravillosos tópicos que han hecho feliz nuestra niñez son los que conforman Lmqnp, y os garantizamos que os van a proporcionar como mínimo un par de horas de diversión asegurada (como en el cine). Así que agarrad fuerte las palomitas, bajad la luz y poneos las gafas que empieza la función.



TITULOS DE CREDITO

Ya es navidad en BNC. Nieve en las aceras (en Barnacity nunca suele nevar, así que Alejo, que es un sentimental, hace rociar las calles con bolitas de porexpán), adornos luminosos por todas partes, mogollón de peña con cara acapulada y cargados de paquetes, Papases Noeles dando caramelos a los niños y diciendo "ho-ho-hooo", e incluso un cierto relajamiento por parte de las patrullas de Fanhunters, que también se embriagan del espíritu navideño (no así los Macutes, que son igual de cabrones en navidad, que en agosto, que en semana santa).

Más concretamente, nos encontramos en el día 24 de diciembre por la tarde, pocas horas antes de la nochebuena. Los Njs están tan tranquilos en su base de la Resistencia, montando el belén, poniendo las bolas en el árbol (ya me entendéis), y vigilando el pavo en el horno, cuando son llamados por su jefe para una reunión urgente (como de costumbre).

Al parecer, acaban de recibir un fax de la cúpula de la Resistencia, firmado por el padre Merrin in person, que dice que es necesario destacar un comando de aguerridos narizones,

que vayan a la estación de trenes de Sants (la que aparece señalada a la izquierda en el mapa de Barnacity que figura en nuestra stupenda Guía de BNC), para esperar el expreso de San Cucufate de las 17. 15, y recoger a un grupo de unos 15 ó 20 niños que viajan en él. Estos tiernos infantes son huéspedes del asilo de huérfanos de la Resistencia de los Padres Descalzos con Botas de Guadalajara, y vienen a Barnacity para asistir a la cena navideña que la Resistencia organiza cada año en la carpa del Circo Ringlinglín.

Una vez los hayan recogido, sólo deben escoltarlos hasta el circo y ya está, fin de la misión. Por supuesto, la cosa debe llevarse a cabo con el máximo disimulo, porque si algún Fanhunter de la estación llega a enterarse de que los susodichos niños son huérfanos de la Resistencia, se puede armar la de San Quintín. ¿Lo han entendido? Pues hala, hala, que el tren llega a las cinco y cuarto y son ya más de las cuatro, no sea que se les pierdan los niños. Y de vuelta puntuales, que la cena es a las diez y como lleguen tarde se las cargan.

la madre que nos parió

INFO PARA EL ANIMADOR

Bueno, bueno, bueno, bueno. Parece fácil ¿no? Pues no. Antes de lo que se tarda en decir Merry Christmas, los Njs se van a ver metidos en un lío impresionante (ahora sí que van a montar un buen belén). Resulta que precisamente la nochebuena ha sido el día elegido por los villanos de esta aventura para convertir la red ferroviaria que rodea Barnacity en una especie de autos de choque, provocando accidentes por doquier con el fin de chantajear a Alejo y sacarle un par de cientos de millones de MegaDicks. Su base de operaciones, desde donde controlan todo el asunto, está situada en una antigua y ahora abandonada estación, al norte de la ciudad. Por supuesto, el expreso de San Cucufate será uno de los trenes afectados por este fregado, y los Njs tendrán que sudar, correr, disparar y sangrar lo suyo para evitar que los malos culminen su plan y los pobres niños sufran ningún daño.

NOCHEBUENA EN LA ESTACION

La estación de Sants en vísperas de navidad es un auténtico caos. Por todas partes hay colas de gente comprando billetes, grupos de peña esperando trenes o despidiendo a colegas, y, evidentemente, patrullas de Fanhunters y de la Policía de la ciudad, intentando poner algo de orden entre tanto follón. Además, como afuera hace un frío de la reost, muchos indigentes de la ciudad han tomado la estación como refugio, y en todos los rincones pueden verse tipos vestidos por el mismo sastre que Robin Williams en El Rey Pescador, durmiendo cubiertos de periódicos, o calentándose una lata de fabada en un camping gas. Total,

que el animador debe tener en cuenta que a los Njs les puede resultar un poco complicado abrirse paso entre el gentío, sobre todo en situaciones de drama máximo, como cuando persigan a un malo a punta de pistola, o cuando corran con una bomba de tiempo en brazos, para tirarla a la cloaca antes de que explote.

Tras llegar a la estación y plantificarse frente a alguna ventanilla de información, los Njs no tendrán mayores problemas en localizar la vía por la que llegará el expreso de San Cucufate, así como en enterarse de que viene con dos horitas de retraso, y que hará entrada en la estación sobre las siete de la tarde. Mientras deciden si quedarse a esperar o largarse a tomar un café y volver luego, la situación en la estación pasará de la calma chicha más absoluta al mayor infierno de muette y destrucción en el que los Njs se hayan visto metidos jamás. Al principio, sólo verán un tren aproximarse a la estación por la vía 15. Todo normal. Al cabo de unos segundos, se percatarán de que el tren avanza a toda leche, en ruta directa de colisión con el tope de freno de los raíles. Marrón. Antes siquiera de que los Njs puedan mirar el pajarito y sonreír para la foto, el tren llegará al final de la vía, y colisionará sonoramente con los topes, descarrilando y desparramando sus ocho vagones por media estación. Explosiones, aullidos, carreras y caos en general. Es el momento de dar a tus Njs su primera oportunidad para ver qué hacen: si deciden ponerse a cubierto, deberán superar un chequeo Chungo de Reflejos, o sufrir 4D de pupas por el fuego, las explosiones y la caída de

la madre que nos parió



herrerajes y cascos en general (si algún Nj te sale con una idea especialmente brillante o gililborde para resguardarse del mogollón, puedes reducir o aumentar a tu gusto la dificultad del chequeo o los dados de pupas recibidos).

Justo después del accidente, la megafonía se pondrá a escupir villancicos de La Familia Kelley a todo trapo, y la estación quedará totalmente a oscuras, sólo iluminada téticamente por las luces de emergencia. Luego, tras algunos momentos de desconcierto, empezarán a llegar ambulancias para atender a los heridos y

meter en bolsas de plástico a los demás. Mientras, los Fanhunters y la Policía intentarán evacuar la estación, pero bien pronto se darán cuenta de que sus intentos son inútiles, porque con la rasca que hace los indigentes se negarán a desalojar, y la demás gente que se encuentra aquí está a punto de embarcar en un tren, o ha venido a recoger a algún amigo o familiar, o tiene cualquier otro motivo para no querer largarse sin saber qué pasa, aún a riesgo de servir como blancos móviles de tiro, o quedar hechos carbonilla por la siguiente explosión (ya sabes, la borregada siempre comportándose como gilipollas ¿No has visto Terremoto, El Coloso en Llamas y demás? Pues ya está).

MARRON EN LA ESTACION

A estas alturas, los Njs ya deberían olerse que algo muy feo está sucediendo en la red ferroviaria barnacitense, y empezar a hacer preguntas y a remover el cotarrín. Básicamente, ésta es la información útil que pueden sonsacar:

- El personal de la estación:

interrogarlos será una tarea ardua, porque están todos al borde del ataque de pánico, y rodeados de gente que les pide todo tipo de explicaciones. De todas formas, si los Njs se los consiguen llevar a un lugar tranquilo y apartado, y superan un chequeo Chungo de Comecocos para calmarlos, les podrán sacar que, al parecer, la estación se encuentra totalmente fuera de control. Además del choque del tren y del mogollón con las luces y la megafonía, resulta que los teléfonos de la estación han quedado cortados (no se puede obtener línea, y del otro lado del aparato

la madre que nos parió

se oyen unos ruidillos raros, como si alguien se estuviera tirando pedos debajo del agua), y que el sistema informático se ha bloqueado (los ordenadores, en lugar de los horarios y el precio de los billetes, sólo facilitan información sobre los escrutinios de las quinielas en Sierra Leona). Sin embargo, la consecuencia más funesta de tanto entuerto es que la estación ha perdido contacto con los trenes que se acercan a la ciudad, con lo cual éstos deben estar avanzando a ciegas y puede haber tragedia.

- El jefe de estación:

Xacinto Rascayú, el jefe de la estación de trenes de Sants, eligió un mal día para dejar de esnifar pegamento. Su mujer y su perro le han abandonado, la prensa ha publicado esas fotos suyas con el tutú y la peluca de rizos, su hijo ha sido encarcelado por tráfico de aceitunas sin hueso y licor de menta, un vecino le ha demandado por llevar en público y con actitud ostentosa un sombrero hongo que estaba claro que no gustaba a nadie en el barrio, y el departamento de obras públicas ha demolido su casa por error, creyendo que estaba edificada sobre un cementerio indio. Y ahora encima,

todo este mogollón. Total, que el hombre no está para hostias, y lo más probable es que en cuanto vea a los Njs los envíe al carallo con bastante mala gaita, a menos que éstos se lo monten para caerle cachondos, o le convenzan de que tienen una fórmula mágica para recuperar el control de la situación (Chequeos de Comecocos de dificultad variable, según la labia y el Carisma que demuestren tus jugadores). En caso de que acceda a confesarles sus cuitas, les informará de que este cirio ha sido orquestado por un grupo de desalmados delincuentes, que han interferido todos los sistemas de la estación (las luces, los teléfonos, los ordenadores, etc), y los controlan desde su escondrijo secreto. Con sólo pulsar una tecla pueden



la madre que nos parió

provocar que se disparen los aspersores anti-incendios, que las pantallas de información proyecten continuamente películas casposas de Ozores, o que todos los trenes pendientes de entrar en BNC reciban señales de hacerlo por la misma vía y a la misma hora, liando así una sarta de accidentes en cadena que se caga el Yeti.

Los villanos ya han contactado con Xacinto por teléfono. Se han identificado como el Frente Ultraviolento de Liberación Retroactivo en Oblicuo, y sus reivindicaciones consisten en que el gobierno de Alejo I deposite una transferencia de 200 millones de MegaDicks en su banco de La Mancha (una zona que se encuentra fuera de la jurisdicción papal) si no quieren que se pongan a jugar a los choques de trenes. Además, han pedido que todos los Fanhunters, Macutes y guardias de seguridad se larguen de la estación, pero que todo el personal y el resto de gente se queden quietecitos, o la lían. Dicen que cada cuarto de hora llamarán, y si no les confirman la transferencia bancaria, causarán otro accidente ferroviario. Y si de aquí a dos horas aún no han aflojado la mosca, provocarán un accidente en cadena con todos los trenes que aún queden enteros, y desaparecerán del mapa. Xacinto se ha puesto en contacto con el gobierno papal para comunicarles el asunto, y acaba de recibir un fax de urgencia con la respuesta del mismísimo papa Alejo I, que dice textualmente así: "Wa-ha-ha-ha-ha-ha. Atentamente, Su Santidad Alejo I". Esto ha llevado a Xacinto a pensar que su santidad no parece muy dispuesto a negociar con los terroristas, y que va a haber que buscarse la vida por otro camino.

ALGUIEN TENDRIA QUE HACER ALGO

Bueno, parece que al fin llegó la hora de los héroes. ¿Asumirán los Njs dicho papel? En principio, sólo por evitar que el expreso de San Cucufate se estampe y los huerfanitos a los que han venido a buscar vuelen por los aires, ya tendrían que pensar en colaborar. No obstante, si se ponen correosos, Xacinto les prometerá grandes presentes (dinerito en metálico, un bonotrén vitalicio, tú mismo) si le solucionan la papeleta. Una vez los haya convencido, Xacinto les comunicará que en el sótano de la estación hay una sala con un ordenador de emergencia para estos casos. Alguien debería ir hasta allí (donde pone alguien, léase los Njs), conectarlo y recuperar el control de la red ferroviaria. Si ninguno de los Njs tiene zorra idea de informática, Xacinto pondrá a su disposición a un experto programador del personal de la estación. Además, como aquello es un laberinto de trastos viejos, los Njs serán guiados por Jenaro, el bedel de la estación. Se trata de un vejete jovial y medio chalado, que aunque parezca que es como tener un tío en la Habana, acabará resultando crucial para resolver esta aventura. Ya veréis, ya.

EL TIEMPO ES ORO

Los Njs sólo tienen dos horas para salvar la situación, así que el tiempo que inviertan en cada cosa que hagan será vital. Por lo tanto, de ahora en adelante, en algunas secciones del texto figuran los minutos que les debes descontar de las dos horas, según cómo se lo monten. Cuanto más se entretengan peor les irá, no sólo porque igual no logran solucionar la aventura a tiempo, sino porque los terroristas tendrán más can-

la madre que nos parió

cha para darse el piro, como se indica más adelante. Además, cada 15 minutos de tiempo perdido, los terroristas causarán otro accidente, y más inocentes sufrirán (sí, a lo mejor a tus jugadores todo esto se la rasca, pero a la hora de repartir PX verás la gracia que les hace).

HABLANDO CON LOS TERRORISTAS

Esto de hablar por teléfono con los malos y chuleárselos es muy típico de todas estas películas, así que ahí va, por si los Njs quieren probar suerte.

Como ya hemos apuntado, cada 15 minutos (aproximadamente) el líder nato de los terroristas llamará por teléfono al jefe de estación, preguntando qué hay de lo suyo. Si alguno de los Njs se pone al aparato, no conseguirá negociar con él un ápice ni sacarle nada en claro. Sin embargo, si supera un Chequeo Chungo de Observar, se percatará de que el tío titubea más de lo recomendable para un maestro del crimen, y que parece bastante nervioso (intenta imitar un acento alemán para disimular su voz, pero le sale gallego). Sin embargo, si se le coñean, se ponen tontos o le dejan caer que Alejo no está por la labor de apoquinar el rescate, se le irá la pelota y entre tartamudeos, insultos, denuestos y juramentos mandará a su interlocutor a la mierda, advirtiéndole que, o pagan, o cuando se cumpla el plazo la estación de Sants va a brillar más que la paellera de Villarriba.

EL SOTANO

Este área corresponde a las antiguas oficinas de la estación, que hoy sirven como almacén para guardar trastos viejos, como barras de paso a nivel, gorritas de maquinista, cachos de vía, o la vieja Berta, la máquina de vapor que conducía Jenaro en sus años mozos de maquinista. Esta zona es un laberinto de pasillos y despachos con paredes de conglomerado, muchas de ellas desmontadas para que haya más espacio para trastos. La única sala de interés es la del ordenador de emergencia, y guiados por Jenaro, los Njs no deben tener ningún problema para encontrarla. Con quien sí que a lo mejor tienen algún problema es con el comando de élite de la banda terrorista (seis tíos), que llegará a la sala al mismo tiempo que ellos, con la intención de petar el ordenador de emergencia para que nadie lo utilice. El animador puede dirigir este combate como más rabia le dé, teniendo simplemente en cuenta que el lugar está a oscuras, y que los malos llevan visores de infrarojos. De todas formas, tampoco se trata de que esto sea un tiro al pato, y sería interesante que los Njs acabasen saliendo victoriosos y recuperando el ordenador (y que Jenaro no pillase cacho). Toda la escena del sótano, incluidas las tortas con los terroristas, les descontará entre 15 y 45 minutos de tiempo, a criterio del animador.

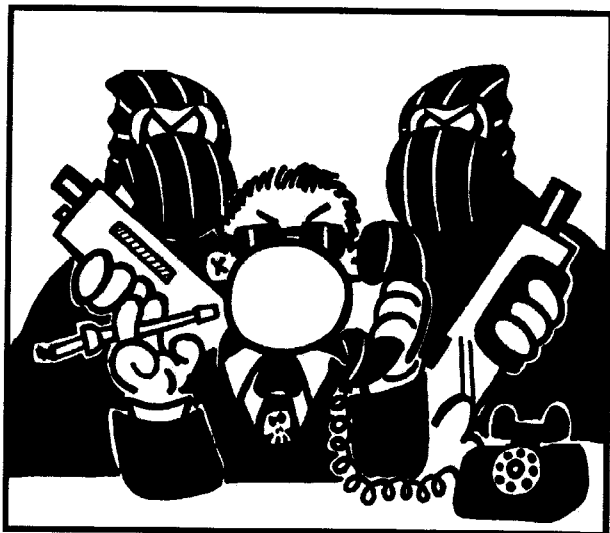
EL ORDENADOR

Una vez el humo del combate se haya disipado, los Njs podrán comprobar que el tan cacareado ordenador de emergencia, de nombre Jail Nueve 1000, es un modelo algo más anticuado de lo que esperaban. Como unos 20 ó 30 años más anticuado. Se

la madre que nos parió

trata de un cacharro enorme lleno de válvulas y bombillitas, a cuyo lado un Spectrum 16K parecería el cerebro central de la NASA. El experto programador (o cualquier Nj con informática o electrónica), podrá ver enseguida que con esta carraca no van a poder recuperar la señal que guía a los trenes. Sin embargo, lo que sí que pueden intentar es localizar el lugar desde donde operan los malos, para plantarse allí y chafarles la guitarra. Esto lo pueden conseguir tanto rastreando la señal falsa que están usando los malosos para controlar los trenes (chequeo Muy Chungo de Culturilla: Informática, usando el ordenador de emergencia), como localizando su frecuencia de radio a partir de los Walkie-Talkies que llevaban los terroristas a los que se han pasado por la piedra (chequeo Chungo de Culturilla: Electrónica, o Estúpido de Neuronas). Los Njs pueden repetir el Chequeo cuantas veces necesiten, hasta superarlo. No obstante, por cada chequeo fallido el animador debe descontarles 10 minutos de tiempo.

Finalmente la señal será localizada por uno u otro medio. Esa es la buena noticia. La mala es que al parecer los terroristas están operando desde una antigua estación en las afueras de la ciudad, ahora abandonada. Pero ¿cómo pueden llegar los Njs hasta allí antes de que se cumpla el plazo final que han dado los terroristas? En coche o deslizador desde luego no llegan, y fletar un helicóptero llevaría demasiado tiempo y daría mucho el cante ¿Entonces?



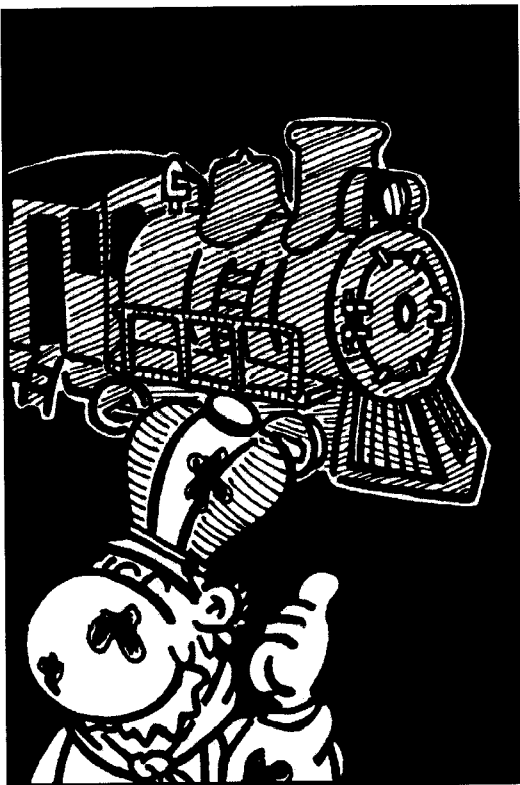
JENARO, EL HEROE

La solución se llama Jenaro. Si a los Njs no se les ocurre, él mismo lo dirá tan pronto como le den oportunidad. Jenaro es capaz de llevar a los Njs hasta la estación abandonada del Norte en menos que canta un gallo, a lomos de Berta, su máquina de vapor. Si hay carcajada al respecto, Jenaro advertirá que ya en 1915 Berta y él ganaron el Rallie de Máquinas de Vapor de Almendralejo, y las 500 Millas Locomotrices de Wichitta, pulverizando varios récords de velocidad (si es necesario, sacará fotos para demostrarlo).

La ventaja principal que aporta Berta es que, al ser tan antigua, no dispone de ordenador ni de componentes electrónicos que puedan ser interferidos o controlados por los terroristas, y es posible que éstos no puedan siquiera detectar su presencia, lo cual es básico para cogerlos por sorpresa. Berta lleva más de cincuenta años sin ponerse en marcha, pero Jenaro responderá plenamente de su fiabilidad, diciendo que en

la madre que nos parió

BERTA



setenta años de servicio nunca ha dado un solo problema, que hoy en día ya no se hacen máquinas como éstas, etc (si es necesario, sacará más fotos para demostrarlo).

Aunque los Njs pueden salir con alguna otra solución para alcanzar la guarida de los malos a tiempo, el Animador debería hacer algo de presión para que acaben aceptando montar a la vieja Berta (con perdón).

Por supuesto, hay otras formas de llegar hasta allí, pero seguro que no son tan divertidas. Sea como sea, en esta escena los Njs perderán entre 15 y 30 minutos, dependiendo de si aceptan en seguida la oferta del buen Jenaro o si se pierden en disquisiciones macarrónicas sobre planes alternativos.

La vieja Berta es una máquina de vapor modelo Oklahoma 1915, con depósito trasero de carbón, que desgraciadamente está vacío. Sin embargo, a falta de carbón, la caldera se puede alimentar con cualquier otro material lo bastante combustible (ropa, madera, cadáveres gorditos, etc.). A nivel de juego, los Njs necesitarán unos diez kilos de material combustible por cada kilómetro que quieran recorrer (hasta la estación abandonada donde están los malos hay unos 30 kilómetros, así que en total les harán falta unos 300 kilos de combustible), y cuanto más aprisa alimenten la caldera, más correrán. En condiciones óptimas, Berta es capaz de salirse de las vías ante el menor obstáculo a una velocidad punta de 60 Km/h (suficiente para formar un bajo relieve con los dientes en cualquier árbol). Jenaro se encargará de gobernar la máquina, pero necesita que al menos otro Nj le haga de copiloto, indicándole los obstáculos que van apareciendo en la vía y revisando los mapas de rutas. Los demás se pueden encargar de alimentar la caldera.

El hecho de que la vieja Berta lleve más de diez lustros en el paro la ha acartonado un tanto, lo cual se manifestará de dos formas a lo largo del trayecto. En primer lugar, Jenaro se quedará con la palanca de cambio en la mano a la primera ocasión, con lo que Berta sólo podrá circular a máxima velocidad. Por si acaso, y para darle más vidilla, la siguiente palanca con la que Jenaro se quedará en la mano será la de freno (previsible). Y en segundo lugar, la chimenea de la locomotora tiene una fuga, que hace que el humo expulsado

la madre que nos parió

vaya a parar directamente a la cabina. Además de los siempre divertidos Chequeos de Músculos (dificultad Chunga) para no tragar carbonilla y sufrir un modificador negativo de -2 a todas las tiradas por lo que queda de módulo, el humo garantiza una visibilidad totalmente nula, con lo que cada diez kilómetros de recorrido, el Nj copiloto deberá hacer un Chequeo Chungo de Observar, o estúpido de Empatía, leyendo los resultados de la siguiente forma (si no estás usando el sistema de niveles de éxito del X-Pansion Kit, improvisa):

Yuju: El Nj encuentra, por puñetera chiripa, un atajo por alguna vía secundaria que no figuraba en los mapas de rutas. A efectos de juego, los Njs ganan 10 minutos de tiempo.

Yipe: El Nj consigue ver a través del humo un apeadero abandonado. Si paran un momento allí podrán engancharse una vagoneta con combustible suficiente para alimentar a Berta el resto del trayecto. Esto no ocasionará ninguna pérdida de tiempo a los Njs (si ya han solucionado el problema del combustible, trata este resultado como si fuera un Yuju).

Bah: Berta se cruza con un tren parado en una vía contigua. Se trata de uno de los que están esperando a poder entrar en la ciudad (no, no es el expreso de San Cucufate). Los pasajeros no saben lo que está pasando y no podrán resultar de ninguna ayuda para los Njs, pero si éstos se paran a hablar con ellos les harán perder 10 minutos de tiempo.

Uf: El Nj se hace la picha un lío y elige el desvío equivocado. La principal consecuencia de esta cagada es

que los últimos cinco kilómetros de recorrido no les han servido de nada, y Berta debe volver atrás para retomar el desvío adecuado. Además, esto representa 10 minutos de pérdida de tiempo.

Ouch: El Nj tiene carbonilla hasta en los güevos, y ha metido a Berta en un contratiempo bastante gordo, sin poder verlo a tiempo para evitarlo. Algunos ejemplos pueden ser un paso a nivel con un autocar repleto de monjas atrapado en medio, un rebaño de ovejas pastando en medio de la vía, un control de seguridad de los Tintín Macutes ("sortir del chemin de fer et laissez-nous de voir votres identifications, sivuplé"). Los Njs pueden elegir parar y quitar el obstáculo de delante, perdiendo de 10 a 30 minutitos, o atravesarlo directamente y quedarse más anchos que un ocho (también funciona, y quizás es una solución más acorde con el espíritu de Fanhunter).

Argh: El Nj ve menos que Don Depresor por el culo, y se ha metido de lleno en una vía muerta donde además hay una avanzadilla de malos emboscados. Se trata de un grupo de 8 terroristas montados en una vagoneta, que se dedican a patrullar las vías cercanas a su escondrijo, para controlar que nadie aparezca y les joda la marrana (o sea, lo que pretenden hacer los Njs). Esta escena puede resolverse de muchas maneras, desde un tiroteo en toda regla, hasta una persecución de trenes, que se puede resolver usando las reglas de persecuciones que figuran en el X-Pansion Kit (en tal caso el atributo de velocidad, tanto de Berta como de la vagoneta, es de 2D), según el puntito que tenga el

la madre que nos parió

animador. La peor consecuencia de este encuentro para los Njs, además de hacerles perder entre 15 y 45 minutos, es que lo primero que harán los terroristas será avisar por los walkie-talkies a la estación abandonada, con lo que el factor sorpresa se habrá ido al carajo, y les estarán esperando con el dedo en el gatillo.

El viaje hasta la estación del Norte les llevará unos 30 minutos si van en la vieja Berta (más las pérdidas y ganancias adicionales de tiempo por la gracia del Nj copiloto), o entre 60 y 120 minutos (a criterio del Animador) si utilizan cualquier otro sistema de transporte.

LA ESTACION ABANDONADA

Se trata de una estación pequeñita, que lleva bastante tiempo abandonada y está toda ella rodeada de vagones de tren semidesguazados, pilas de vigas para hacer vías, y demás material ferroviario que se cae de viejo. La estación consta de un solo edificio, que da directamente al andén, y de una vía herrumbrosa y llena de cardos y matojos. Sus principales puntos de interés, son (consulta el mapa adjunto para saber exactamente dónde está cada cosa):

1. El edificio. En una sala de este edificio es donde los terroristas tienen instalado su centro de control, desde el cual dirigen todo el cotarro. Es una habitación bastante masiva, toda llena de ordenadores portátiles interconectados entre sí, y enchufados a un Ibertrén que ocupa casi toda la sala (está montado en plan diorama, con arbolitos, montañitas, figuritas de peatones y de vaquitas, y toda la parafernalia típica), que reproduce los choques que van provocando.

Aquí hay siempre tres o cuatro técnicos en informática y telecomunicaciones dirigidos por Carabel, el líder de la banda (ver más adelante, en el *Dramatis Personae*), currando para mantener el control de todos los sistemas de la estación. Por supuesto, ésta es el área más controlada de todo el perímetro, por lo que suelen rondarla continuamente al menos media docena más de terroristas.

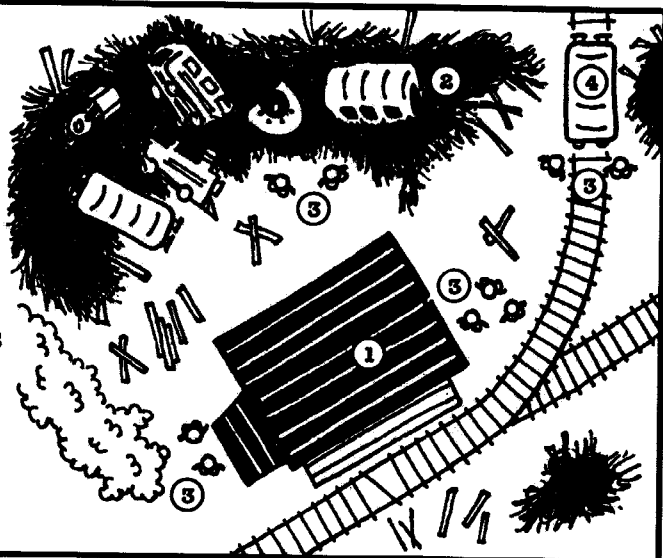
2. El vagón de los rehenes. Se trata de uno de los vagones del tren de San Cucufate, que los terroristas han interceptado y traído hasta aquí por sí las cosas se tuercen y necesitan "mercancía" con la que negociar una vía de escape. A bordo de este vagón se encuentran los veinte niños del orfanato de la Resistencia, controlados en todo momento por ocho aguerridos terroristas. De todas formas, los aguerridos terroristas han roto el hielo inicial dejándose llevar por el espíritu navideño, y en el momento en que los Njs irrumanpan estarán cantándoles villancicos a la guitarra, montándoles a caballito, jugando a la gallinita ciega, etc, por lo que serán blanco fácil, al menos durante el primer asalto.

3. Puestos de guardia. En cada uno de estos puestos avanzados, situados entre los escombros que rodean la estación, hay un grupo de dos o tres terroristas alrededor de una fogata. En principio, tienen órdenes de disparar contra cualquier desconocido (aunque les regale flores), pero como está pegando una rasca del carajo, no separan la nariz un metro de la fogata ni para ir a mear, con lo que sus dotes de vigilancia andan bastante menguadas (cualquiera que intente pasar de puntillas cerca de un puesto

La estación abandonada

Escala: — 2 m.

1. El edificio
2. El vagón de los rehenes
3. Puestos de guardia
4. El tren de los malos



de vigilancia tiene un modificador positivo de +1 a su chequeo de Sigilo, o de +2 si es de noche).

4. El tren de los malos. Oculto entre los trastos que pueblan el lugar, en una sección de vía que conecta con los railes principales, los terroristas tienen dispuesto un trenecillo de alta velocidad, para salir cagando melodías hacia La Mancha (una de las pocas zonas de Europa que están fuera de la jurisdicción papal, como se explica en el suplemento X-Pansion Kit) una vez cumplida su misión. Este tren es vigilado en todo momento por un par de terroristas, y en la cabina de pasajeros suele haber cuatro más, viendo la tele por cable, jugando al tute subastado, o algo. En el caso de que los terroristas consigan largarse en este tren, los Njs tendrán que pensar algo rápido, porque por una vez el caballo de los malos corre más que el de los buenos, y con una tartana como Berta no los enganchan ni de guasa.

DESENLAZC

Lo que pase una vez los Njs lleguen aquí es cuestión del animador, y de cómo vea la situación.

Evidentemente, es mucho mejor para los Njs colarse de improviso y sin llamar al timbre, pero si han armado un escándalo del copón por el camino y han sido descubiertos, ésto no será posible, y lo más seguro es que los reciban a tiros. De todas formas, la pregunta del millón es ¿Llegarán a tiempo? Es pues, momento de contabilizar todos los minutos que han ido perdiendo los Njs a lo largo de la aventura, y consultar la siguiente tabla:

De 91 a 120 minutos: Buen Rollo.

Los Njs llegan con un margen de tiempo suficiente para rescatar a los niños y darles de jumentos a los terroristas antes de que se cumpla el plazo final. Este "margen de tiempo" puede incluso ser lo bastante amplio como para poder apostarse fuera del perímetro de la estación y trazar un

la madre que nos parió

plan (si sólo han perdido 95 ó 100 minutos), o lo bastante justo como para entrar en la sala de control echando el bofe, encañonar al jefe de los terroristas y gritarle ¡aaalto! justo cuando tiene el dedo sobre el botón rojo (si han perdido 115 ó 120 minutos). Lo más normal es que esta escena

degenere en una refriega entre los terroristas y los Njs, aunque si éstos han estado especialmente brillantes a la hora de infiltrarse en la estación, tienen una posibilidad de pillarlos en bragas y lograr que se entreguen.

De 121 a 150 minutos: Cagada Relativa.

Los Njs no han conseguido llegar antes del plazo final (con lo cual no han evitado el megachoque de trenes), pero sí lo han hecho a tiempo de trincar a los terroristas mientras éstos plegan velas, vacían los ceniceros y se preparan para largarse. Dependiendo de cómo se desarrolle el asunto, y de cuánto tarden exactamente en llegar los Njs (no es lo mismo tardar 125 minutos que 145), esta escena puede acabar con una lucha en firme en torno al edificio, o con una persecución entre Berta y el tren de los malos. En cualquier caso y vaya como vaya, los terroristas sólo piensan en hacer mutis por el foro y no se entregarán a menos que vean la cosa muy peluda.



151 minutos o más: Fiasco Máximo.

A estas horas, importa tres pepinos que los Njs lleguen a la estación por sorpresa o tocando la pandereta, porque allí ya no queda nadie. Los terroristas hace rato que han liado el cristo, provocando colisiones varias con todos los trenes, y se han largado con viento fresco. Además, haciendo una vez más gala de su gran corazón de melón, melón, melón, se han llevado con ellos a los niños, a los que han decidido adoptar e ingresar en un campo de entrenamiento de mercenarios en Nicaragua, para que de mayores sean terroristas de pro (y los chavales, encantados; a ver, les van a dejar correr por la jungla todo lo que quieran y además les van a dar armas de fuego ¿que más necesita un crío para ser feliz?). Ya pueden los Njs insistir y dejarse los cuernos, que no encontrarán ni una puñetera pista para dar con el paradero de los malos ni de los niñitos. Haberse espabilao antes, no te jode.

la madre que nos parió

AFTERMATH Y CONSECUENCIAS

Asumiendo que los Njs rescaten a los niños, salven al mundo y todo lo demás (si son lo bastante asnos como para no cumplir ninguno de sus objetivos, cómete esta parte del módulo e improvisa), el grueso de la aventura puede darse por resuelto.

Sin embargo, todavía tienen que asegurarse de que los huerfanitos lleguen a tiempo a la cena, porque en caso contrario, el padre Merrin va a pillar un cabreo que se van a tirar dos meses limpiando las letrinas del circo Ringlinglín. Y si se les ocurre inventarse excusas estúpidas del estilo "es que unos terroristas habían boicoteado la estación y tenían a los niños secuestrados", todavía será peor, que si una cosa no soporta Merrin son los embusteros.

El animador puede arbitrar esta parte final utilizando el (hoy día tan en boga) estilo narrativo (ó sea, explicar de corrido lo que pasa sin dar a sus jugadores ocasión de intervenir), o jugarla en toda su plenitud, porque los Njs guiando a 20 críos por el centro de la ciudad en nochebuena, pueden dar más espectáculo que el Fary en la NBA ("tengo pis", "comprame la muñeca", "quiero churros", "¿y por qué no me compras la muñeca?", "¿cuándo llegaremos?", "pero yo quiero la muñeca", "tengo sed de naranjada"...). En todo caso ésa es otra historia, y debe ser contada en otra ocasión.

En cuanto a las reacciones del gobierno papal frente a este incidente, serán más bien escasas. Mientras sucedía todo el follón de la estación, Alejo estaba participando en la campaña navideña "Ningún Niño Sin Julepe" (se disfraza de hombre del saco y se va de gira por los orfelinatos,

pegando con un paraguas a los niños que han sido traviesos, al grito de "toma malo"; se lo pasa de muerte el tío), y, aparte de contestar por fax a la amenaza de los terroristas, no le ha prestado la menor atención al asunto.

EXPERIENCIA

De 3 a 6 puntos fijos para cada Nj, más los siguientes bonuses según cómo hayan ido las cosas:

-De 3 a 6 puntos más si obtienen un resultado de Buen Rollo en la tabla de pérdida de tiempo.

-De 2 a 4 puntos extras si consiguen un éxito total; o sea, que todos los Nnjs importantes (Jenaro, los niños, etc) salgan ilesos y además capturen a los terroristas vivos.

-De 4 a 10 puntos MENOS si obtienen un resultado de Fiasco Máximo en la tabla de pérdida de tiempo.

DRAMATIS PERSONAE

Perico Carabel,
cerebrillo criminal.

COMBATE	3
DISPARO	4
MUSCULOS	3
REFLEJOS	3
NEURONAS	5
AGALLAS	4
CARISMA	3
EMPATIA	4



Habilidades

Arrojar 2, artes marciales 2, atletismo 2, callejear 3, comecocos 3, conducir (coches y trenes) 3, crimen (petar cajas fuertes) 3, culturilla (grandes golpes de la historia) 4,

la madre que nos parió

defensa 2, explosivos 2, farolear 2, idiomas (alemán, turco y gallego) 3, intimidar 3, investigar 2, manitas 4, nadar 2, observar 3, precisión (pistola y subfusil) 2, psicología 2, sigilo 2, talento (trazar siniestros planes para ser rico y domeñar el mundo) 3, talento (perder los papeles a la que las cosas se le tuercen) 4.

Coñas y Taras

Cruce de cables (cuando alguien le chulea, o sus planes se van al pedo).

Equipo

Transmisor portátil, chaleco antibalas, subfusil, machete, granadas a tutiplén, traje negro ajustado en plan infiltración, y betún para pintarse el careto.

Descripción

Perico Carabel es una mezcla poco agraciada entre Moriarty y Cantinflas. Intenta ir de duro, de remalo y de maestro del crimen, vistiendo trajes italianos con fularcillos y dándose muchos aires, como si fuera Jeremy Irons en La Jungla de Cristal III, pero en realidad no es más que un chacal y un mangante de tercera regional, que ha montado este golpe merced a una pedrea que le tocó en la lotería de navidad. Los terroristas (que son un poco cortitos), se han tragado el rollo hasta el fondo, y le consideran un crack y un genio que los va a retirar a todos, por lo cual le obedecen sin titubeos. Al principio de la aventura, Carabel irá de chulillo y de vacileta, pero a medida que vaya viendo que el asunto este no le va a reportar un duro, empezará a tartamudear, soltar espuma por la boca y actuar cegado por la ira, lo cual puede ser aprovechado por los Njs para apiolarlo.

Terroristas típicos, sádicos, egoístas y descerebrados.

CUERPO	4
MENTE	4
PUPAS	40

Equipo

Llevarán más o menos lo mismo que Carabel, y además van mejor armados que el prota del Doom en la pantalla final.



Descripción

Panda de terroristas profesionales contratados por Carabel a través de una agencia de trabajo. Son tipos muy duros, muy currados, muy feos y muy antipáticos (claro, son los malos). La mayoría de ellos son ex-marines, ex-boinas verdes, ex-agentes de la CIA, o algún otro "ex" con connotaciones fachas. En total, la banda está compuesta por 30 individuos (sin incluir a Carabel).

Sus motivaciones para llevar adelante el golpe son sus ansias de forrarse, su fe ciega en Carabel, y que son más malos que el aceite de ricino.

Por todo ello, seguirán adelante con el plan previsto aun cuando resulte clarinete que no les van a pagar el rescate. Sólo se plantearán la rendición en el caso de que los Njs den al traste con todas sus opciones de fuga, y aun así, no lo harán sin repartir antes unos cuantos guantazos (mira que pueden llegar a ser pesaos, los terroristas).

Si el animador quiere entretener a sus Njs, o si estos están corriendo demasiado y ve que la aventura le va a quedar corta, puede sacarles un encontronazo con un grupillo de 4 a 8 energúmenos de estos, vigilando

la madre que nos parió

alguna sección de la estación en plan avanzadilla o algo así. Algunos lugares óptimos para montar uno de estos tiroteos son unas escaleras mecánicas (¿recuerdas Desafío Total?), una cinta transportadora de equipajes (¿recuerdas Jungla de Cristal II?), un vagón de tren a toda leche (¿recuerdas Depredador II?), etcétera. Eso sí, el animador debe recordar llevar la cuenta de los terroristas que van estirando la pata a lo largo de la aventura, en encuentros con los Njs, para saber cuántos le quedarán para el combate final en la estación abandonada (de todos modos, si la aventura ha sido una carnicería para uno u otro bando, el animador siempre puede inflar o reducir el número de malos que aparezcan en dicha refriega).

Jenaro, ex-maquinista senil.

COMBATE	1
DISPARO	1
MUSCULOS	2
REFLEJOS	2
NEURONAS	3
AGALLAS	3
CARISMA	3
EMPATIA	2



Habilidades

Atletismo 1, callejear 1, comecocos 1, conducir (trenes) 4, culturilla (trenología) 4, investigar 1, manitas 3, observar 1, psicología 1, sigilo 1, talento (jugar al Ibertrén) 3.

Cañas y Taras

Mc Guiver, Atrofias y achaques mil debidos a la edad (es daltónico, está sordo como una tapia, ve menos de lejos que un topo en una discoteca, etc).

Equipo

Mono grasiento, gorrilla, cartera con fotos y paquetito de picadura.

Descripción

Abueleto cachondo y cazallero. Hace años era maquinista, pero ahora se ve relegado a bedel del sótano de la estación. Está un poco tronado y siempre se refiere a sí mismo en plural, como si hubiera alguien más con el ("Nosotros estamos de acuerdo", y cosas así). Aparte de esta pequeña chaladura es un gran tipo y colaborará con los Njs para lo que haga falta, aunque su máxima prioridad es impedir que Berta, su mítica locomotora, sufra ni un solo rasguño.

Niños huerfanitos de la Resistencia, joputas como la madre que los parió.

CUERPO	1
MENTE	2
PUPAS	10

Equipo

Tirachinas, petardos, bombas fétidas y demás artilugios gamberroides.



Descripción

Clásico grupo de niños megaplastas, que se pasan el día voceando y corriendo arriba y abajo como si llevaran un avispero clavado en el culo. Estos no son de los que ayudan a las viejas a cruzar la calle, o que estudian para ingenieros, sino de los que trincan al gato y le hacen fumar-se una faria, le pegan fuego a la barba de los tíos que hacen de Papás Noeles en las tiendas, o te untan cola de impacto en el acelerador del coche. Además, como son huerfanitos y eso, aún tienen más mala hostia.

a cualquier cosa le llaman hoy jamón

Esta aventura requiere un grupo de 3 a 6 narizones con algo de experiencia en el negro mundo de los bajos fondos barnacitenses (si tienen experiencia en otros negros mundos, como la vida de los lamelibranquios, el tenis de mesa o los juegos malabares con antorchas, tal vez el Animador se vea obligado a modificar algunas pistas o encuentros para que la aventura le cuadre). Por otro lado, es conveniente leérsela al menos una vez antes de arbitrarla, porque aunque el argumento parece lineal, si los Njs se empeñan en joderte pueden dar más vueltas que un tióvivo.

SINOPSIS RESUMIDA PARA EL ANIMADOR

A los Njs les encargan una sencilla misión. La cagan. Hay unas cuantas persecuciones y tiros. Trincan al malo. Resulta que no era malo y se hacen amigos. Llegan los malos de verdad. Hay más tiros, explosiones y tal vez incluso algunos muertos. La partida termina. Llega el invierno. El montículo del pitcher se llena de nieve. Pasa el tiempo. La gente envejece y muere. El pequeño Timmy ya nunca volverá del frente...

PARTE 1. BUEN ROLLO

Los Njs serán requeridos con urgencia (los detalles quedan al libre albedrío del Animador; pueden enterarse por un mensajero musical, por telegrama o como sea) por un contacto de la Resistencia. Parece que esta vez les van a encargar algo gordo. Si no, no los hubieran citado en el restaurante espectáculo de cinco tenedores Pantumata, en pleno Pedralbes. El departamento de falsificación de la Resistencia les facilitará documentación de coña, para que puedan entrar en Pedralbes haciéndose pasar por una banda de mariachis que viene a actuar al restaurante; así que ya te puedes imaginar como irán vestidos. Tienen que encontrarse aquí con Fledericco Pampero, un megasoplón de la Resistencia en los bajos fondos de BNC, que siempre anda enguarrado con negocios turbios. En principio los disfraces y los pases falsos deben colar, y los Njs no



a cualquier cosa le llaman hoy jamón

tendrán mayores problemas para entrar en Pedralbes (aunque vale decir que es en momentos como éste cuando un Animador creativo, inquieto y sagaz marca distancias frente a uno acomodaticio y aburrido, y les saca a los Njs un accidente de tráfico en cadena, una patrulla macute con ganas de estrenar sus metralletas, o cualquier otra excusa para que les estalle el coche, los trajes les queden hechos un cristo, el departamento de falsificación se haya equivocado y en lugar de carnets de identidad falsos el sobre contenga cartones de bingo, aceitera, aceitera. Lo que sea con tal de que al final acaben como siempre: teniendo que colarse por las cloacas a tiro limpio, hechos una mierda y corriendo como si llevaran los meados en el vientre).

INTO THE PANTUMATA, AND BEYOND

Sea como sea, al llegar al Pantumata encontrarán, en una mesa apartada, al tal Flederico, sandwichado entre Rufus e Igor, dos matones megacachas (Cuerpo 5, Mente 2, pupas 50, y llevan pistolones). Si la cosa se desarrolla con calma no moverán ni una pestaña, pero al menor indicio de verbena le harán un nudo en la minga a cualquiera que intente tocarle un pelo a Flederico.

Tras los saludos y las contraseñas de rigor, Flede entrará en materia, mientras pide la carta y les dice a los Njs que tomen lo que quieran (esto no significa que les esté invitando, aquí cada cual se paga lo suyo; y teniendo en cuenta que aquí el cubierto medio va a 50 ó 60 MegaDicks, si se animan a pedir marisco o algo similar en plan gorrón creyendo que paga la Resistencia, luego puede haber llanto).

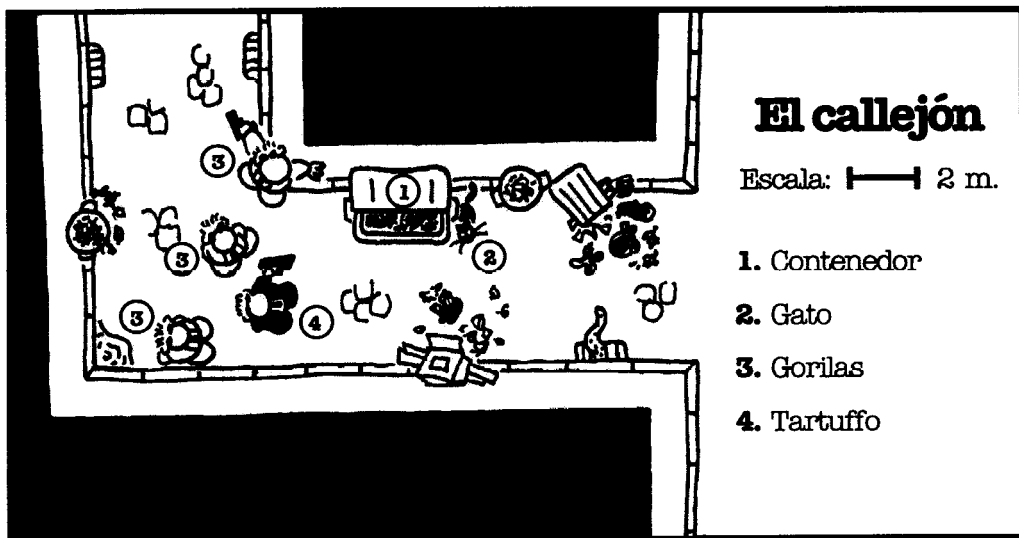
Al algodón

Según explicará Flede, la Resistencia está en tratos con una banda de mafiosos que tienen en su poder cierto material interesante, y están tratando de colocarlo. Se trata de las planchas originales del cómic "Ultraplast and his Joyful Merry Men vs. the Motorcicled Mutant Monstrosities from Mars". Si los Njs superan un chequeo Fácil de Neuronas, recordarán que se trata de un cómic inédito de Byrne que creían que se había quemado durante la batalla de Montjuich, y que debe valer una pasta gansísima. La Resistencia ya ha llegado a un acuerdo en cuanto al precio, y los Njs son los encargados de realizar el intercambio de los originales por el maletín con la pasta, por lo cual cobrarán 500 MDs por napia. Si regatean exitosamente con Flederico (competición de comecocos), puede subir la oferta hasta 600 ó 700 MDs. ¿Cómo? ¿Les van a pagar por cumplir una misión? Uuuy, que mal karma. La cosa no puede ser tan buena. aquí debe haber gato. Si los Njs le interrogan al respecto, esto es lo que le pueden sacar (según lo que pregunten):

-Flederico no sabe exactamente cuántos "Dickys" (Megadicks, en argot barnacitense) contiene el maletín, pero calcula que no menos de 10.000. La pasta pertenece a los fondos reservados de la Resistencia.

-El "aguinaldo" que van a percibir los Njs es para evitar que les entren malos pensamientos de quedarse el maletín y huir a Maracaibo. De todas formas, el maletín lleva un cierre de seguridad con una combinación de tres números, y un explosivo megacafre (20D de pupas) conectado a él. Si alguien intenta abrirlo forzándolo,

a cualquier cosa le llaman hoy jamón



a bocaos, o de cualquier otra forma que no sea tecleando la combinación correcta, hará kabum y "see you later, Lucas" (si en algún momento de la aventura los Njs intentan probar suerte, invéntate una combinación y tápate los oídos).

Tras responder a todas las cuestiones que los Njs tengan a bien plantearle (excepto las de mal gusto, como dónde perdió la virginidad) Fiede sacará un maletín negro de debajo de la mesa y se lo entregará, informándoles de que el intercambio se llevará a cabo en Grajo Street, un callejón de Neo-Barris, dentro de una hora. Así que ya pueden darse prisa en pedir los cafés y salir cagando leches (no sin antes llevar a cabo su actuación mariachi, para disimular: Chequeos Chungos de farolear para evitar que los comensales les tiren las sobras; si sacan un Ouch o un Argh, además el dueño del local se da cuenta del toco mocho y llama a los de seguridad, con lo que hay percal. Fliederico, of course, ya hará horas que ha hecho mutis).

PARTE 2. MAL ROLLO

Los Njs se pueden dejar caer por Neo-Barris como quieran. Sácales un encuentrillo que les entretenga un poco para ponerlos de los nervios y que crean que llegan tarde, y tira millas. El callejón donde han quedado es un lugar ojucro y chiniestro, con paredes desconchadas llenas de grafitis, un contenedor de basuras ardiendo, vapor saliendo de las tapas de alcantarilla, un gato buscando raspas de sardineta y cosas así, todo como muy urbano. Al fondo están esperando cuatro tíos, medio ocultos entre las sombras (por algún sitio en esta página tiene que haber un plano del callejón y de dónde está cada uno, así que mejor te lo consultas y eso). Tres de ellos son fornidos chicarrones del norte (Cuerpo 4, Mente 2, pupas 40; armados con subfusiles y/o escopetas correderas). El cuarto es un coletas bajito, trajeado y tan cargado de anillos, collares, pulseras y demás quincalla que cuando se mueve parece un sonajero. Este lleva un maletín muy parecido

a cualquier cosa le llaman hoy jamón

al de los Njs, que contiene las planchas originales del cómic. Los cuatro tienen una pinta de macarroni que apestan.

Seguramente los Njs querrán tomar todo tipo de precauciones antes de entrar en el meollo, como mirar que no haya nadie dentro del contenedor, o francotiradores apostados en alguna azotea, o cosas así. No hay nada de eso, pero déjales hacer y que alimenten su paranoia. En todo caso, los del callejón parecen de escayola: no se moverán de sitio ni para ir a mear, y esperarán con toda la paciencia del mundo a que los Njs dejen de hacer el ganso.

Una vez ya se decidan a entablar conversación, el tío bajito se presentará como Marchelinnno Tartuffo,

EL COMIC DE BYRNE

"Ultraplax and his Joyful Merry Men vs. the Motorcicled Mutant Monstrosities from Mars", es un cómic inédito de John Byrne, de unas treinta páginas a lápiz y tinta, que nunca pudo ser publicado debido a que Alejo llegó al poder poco antes de que entrara en imprenta. Narra las aventuras de Ultraplax, un superhéroe que a raíz de haber sido mordido por una boina radioactiva adquiriere 'bizarros' poderes, como lanzar rayos subatómicos por las orejas o retener la orina indefinidamente, que le ayudan a combatir la amenaza de los Lemonesios, una raza alienígena que quiere invadir la Tierra y convertirla en un parking. Cualquier Nj que lo ojee por encima se dará cuenta en seguida que se trata de un cómic de Byrne (no hay ni un puñetero fondo), y que debe valer no menos de 8000 MDs.

enviado de la familia Tusquetti (al que supere un chequeo Fácil de Neuronas puedes soltarle parte de la información que figura en La Guía de BNC sobre esta familia mafiosa). Marchelinnno tiene prisa por cerrar el trato, así que no se andará con romanzas y tras mostrarles que su maletín contiene los originales de Byrne (usa la información que figura en la ventana de aquí al lado para describírselo a los jugadores), les reclamará la pasta para hacer el intercambio de una vez. Cuando ello esté a punto de suceder, empezará el bacalao.

SONRISAS Y LAGRIMAS

Para abrir boca, se oirá una pequeña explosión sorda (¿Que como suena eso? Ni flores), y todo el callejón se llenará de un espeso humecillo blanquecino. Alguien ha lanzado dos granadas de gas, una hilarante y otra lacrimógena. Así pues, todo quisque que permanezca dentro del callejón, deberá superar cada asalto dos chequeos Chungos de Agallas, uno por cada gas. Si se falla el del gas hilarante, al narizón le entra la tontería y se dedica a caerse de culo y descojonarse de la risa, con lo que recibe un modificador negativo de -2 a todos los chequeos que impliquen algo de concentración o de sincronización (sí, a disparar también). Y si falla el chequeo del gas lacrimógeno, rompe a llorar como un niño marraño al que le han robado la merienda, con lo que recibe otro -2 a todos los chequeos que tengan que ver con la vista o la coordinación mano-ojo (sí, a disparar también). Los efectos de ambos gases son acumulativos, y duran hasta que termine la tangana. Tras unos cuantos asaltos de desconcierto, mala folla, disparos al aire y gritos de no siento las piernas, y



cuando la mayoría de la peña se haya visto afectada por los gases o haya abandonado el callejón, una figura vestida de negro ajustado y blandiendo una especie de sais o algo descenderá descolgándose por un canalón, y luego saltando de toldo en toldo en plan como muy acrobático y superherólico, al grito de ¡¡Tuki-Tukil! (quien supere un chequeo Chungo de Neuronas, o Fácil de culturilla japonesa o algo así, lo reconocerá como un famoso grito ninja de muerte que viene a significar "se os acabó el rollo, manteconas"). Tras llegar al suelo, el de negro (que ahora ya está

claro que es un ninja), se despachará filigranadamente y sin apenas despeñarse a los que se le pongan por enmedio, trincará los dos maletines, y al grito de ¡¡Aki-Akil! (famoso grito ninja de muerte que quiere decir "hasta luego, cocodrilo"), volverá a pegarse el piro por donde ha venido. Asegúrate de que esta escena se suceda lo suficientemente rápido para que todo el mundo titubee mucho y no dé tiempo a reaccionar a nadie. Para el buen desarrollo de la aventura es imprescindible que el ninja se largue llevándose ambos maletines (el de la pasta y el de los originales), así que si algún Nj los pilla antes y sale corriendo, o algo por el estilo, móntatelo como quieras pero resuélvelo, tete. El ninja es una mala bestia (mira sus características al final de la aventura), así que se puede copillar a quien se le ponga chulo sin mucha dificultad.

Al acabar la zapafiesta, en el callejón todo serán luxaciones, narices rotas y una mezcla de cachondeo y nostalgia, causados por los gases. Cuando se le pase la coña, Marchelinno culpará a los Njs de lo ocurrido, gritándoles (entre risas) "porcos miserables del fettuccine di merda", "fillos de la putanna del mascalzone de la sua madre" y demás denuestos en italiano barriobajero, y les instará a recuperar los maletines isoflauto, si no quieren acabar dentro de una removedora de cemento. Si los Njs se niegan, se sacará una motorola del bolsillo y llamará a Flederico Pampero, su contacto en la Resistencia, quien tras oír los hechos y pedir que a ver, que se pongan al aparato esos capullos, les dirá que la Resistencia se está jugando mucho en este asunto y que como no colaboren,

a cualquier cosa le llaman hoy jamón

él mismo se encargará de comprar el cemento. Si los Njs se muestran violentos, los gorilas, que ya se han recuperado, se pondrán a repartir hasta que la cosa se calme.

Marchelino les dará 48 horas para recuperar los maletines, y un teléfono de contacto para que le llamen en cuanto los tengan. Y para que no le hagan la peya, les pondrá como vigilancia a Roscoe, uno de sus matones favoritos (sus características figuran también al final de la aventura).

DE LO QUE SE ENTERA UNO

Bueno, a estas alturas debes estar pidiendo tiempo muerto, pensando que te has perdido algo ¿no?

Tranqui, tronqui, que ahora te lo explicamos todo.

Pues lo que los Njs no saben, es que los originales del cómic de Byrne estaban perdidos en un vetusto almacén del Ludocentro papal (edificio del Revaticano donde Alejo guarda todo el material subversivo que requisa; para más información... sí, señor, la Guía de BNC). Y los Njs tampoco saben que los susodichos originales fueron mangados de allí hace unas semanas por un comando ninja de los Yakuzzi (una familia mafiosa de BNC, de origen japonés), que logró infiltrarse en el edificio haciéndose pasar por limpiadores de alfombras. Y por supuesto, tampoco tienen ni zorra idea de que tras consumir el robo, los ninjas fueron a emborracharse para celebrarlo, y se cruzaron con un grupo de Tusquettis (otra familia mafiosa de BNC, éstos italianos), que aprovechando el estado paposo de los ninjas, les dieron matarile y les mangaron el cómic, las carteras y los zapatos de piel. En cuanto los Tusquettis vieron lo que les había caído entre las manos

(los originales de un cómic inédito del insigne John Byrne), llamaron a la Resistencia para colocarles la mercancía cuanto antes, no fuera que los Yakuzzi se acabasen enterando del asunto y la cosa degenerara en una vendetta (por tenían tanta prisa por cerrar el trato en el callejón).

Peeero, pero, pero... lo que ni los Njs ni los Tusquetti saben, es que los Yakuzzi han enviado a uno de sus mejores comandos ninjas a que averigüe lo que pasó, recupere el cómic de Byrne, y convierta a los responsables del robo en abono. Y lo que ni los Njs, ni los Tusquetti, ni los Yakuzzi saben, es que un crack team de Fanhunters de élite, camuflados de tunos, también anda detrás de los originales. Cierto, Alejo no se ha percatado aún del robo, pero sus Cardenales sí, y es voluntad de éstos que su Santidad siga en la inopia, porque como se llegue a enterar de que alguien se ha colado en su propio feudo y le ha jodido un comic de su cole, van a rodar más tarros que cuando Robespierre.

Y finalmente, lo que ni los Njs, ni los Tusquetti, ni los Yakuzzi, ni los Fanhunters saben, es que el super-ninja que ha aparecido en el callejón repartiendo más palos que una estera y llevándose los originales y la pasta, es en realidad una agüela de noventa años, con dos nietos fanpiros que necesitan leer tebeos nuevos constantemente. Y a su vez, lo que ésta no sabe es que está siendo perseguida por los Riguinaits, una banda de traficantes jamalcianos de tebeos, que están hasta las pelotas de que la vieja les levante todos los cargamentos clandestinos de cómic-books que intentan mover por Neo-Barris. ¿Y los Njs? En medio de todo, como los jueves.

a cualquier cosa le llaman hoy jamón

PARTE 3. A LA CAZA

Bueno, los Njs tienen encima un buen marrón, así que ellos dirán. Lo más lógico es que busquen información sobre el tipejo que les ha asaltado. Pueden ir a donde quieran y preguntar a quien les dé la gana, pero sólo conseguirán pistas de interés siguiendo los caminos que se mencionan a continuación. El Animador debe dosificar la información de cada fuente según como se lo curren. Si los Njs son unos lerdos o la cagan allí donde van, enterarse de todo puede llevarles varios días. Si por el contrario se lo montan bien y demuestran soltura y buenas maneras, a lo mejor el primero al que preguntan se lo larga todo de golpe. Tú verás lo que haces:

-La Resistencia

Sus contactos en la Resistencia les pueden contar que la mayoría del material robado que corre por Neo-Barris suele ir a parar a una tienda clandestina de compra-venta de comic-books, animé y demás, situada en la trastienda del restaurante mexicano Andale & Andale. Aunque no tengan ellos los originales de Byrne, seguro que como mínimo han oído hablar del asunto. Otra cosa que les pueden decir es que en la última semana se ha visto bastante actividad de Fanhunters de la secreta por Neo-Barris, preguntando en varios garitos clandestinos donde se comercia con material lúdico, haciéndose pasar por compradores que querían pillar algo. Por

suerte los Fanhunters de la secreta se disfrazan con menos gracia que Charlot y se les ve el plumero en seguida, así que por ahora nadie de los que han interrogado les ha soltado prenda, pero el caso es que podría ser que el gobierno papal también andara detrás del rollo éste del cómic.

-Los bajos fondos

Preguntando entre la peña del barrio, los Njs podrán confirmar que ésta no es la primera fechoría del susodicho ninja misterioso. Durante los últimos años se han sucedido los ataques de esta inhiesta y nefanda figura, principalmente asaltos a cargamentos de cómic-books, cartas coleccionables y demás material (aunque cuando encuentra pasta también la trinca, que no es gilipollas). Algunos dicen que es un joputa ladrón que se forra revendiendo en el mercado negro lo que roba; otros, que se trata de un justisiero de la noche que asalta a los traficantes de cómics y luego reparte el botín entre los fans pobres, otros que es un agente de Alejo que trabaja recuperando material subversivo para el



a cualquier cosa le llaman hoy jamón

Ludocentro papal. En fin, que lo único que sacarán en claro los Njs investigando por esta vía es que las opiniones son como los culos: todo el mundo tiene una.

-Los pandilleros

Los pandilleros de Neo-Barris son la fuente de información más fiable de la que dispondrán los Njs en este tramo de la aventura. Por desgracia, son igualmente los menos propensos a interaccionar con ellos, a menos que se les dé una buena razón (como por ejemplo una manita de ostias). Especia este encuentro a tu gusto, teniendo en cuenta que los pandilleros son unos vaciletas que intentarán chulearse a los Njs y sacarles algo por la información, y que es posible que la cosa entrañe algunas gotas de violencia innecesaria. En todo caso, si los Njs consiguen hacer que los pandilleros canten, éstos les informarán de que el ninja en cuestión es un traficante que revende por su cuenta todo lo que manga. Lleva varios años operando en la zona y dando pol culo a todos los demás traficantes, en especial a los Riguinalts, una banda de jamaicanos que le odian y han puesto precio a su tarro. Se le puede encontrar en el Andale & Andale, un restaurante mexicano de Neo-Barris que sirve como tapadera a un garito clandestino de compra-venta de material subversivo. Allí es donde el ninja ése suele llevar a cabo todas sus transacciones.

Además, los pandilleros también saben que en la última semana se ha visto por Neo-Barris bastante actividad de Fanhunters de la secreta, y de un grupo de orientales todos de negro y con katanas, preguntando por un cómic de Byrne con un título muy largo.

Esto es todo lo que hay. A partir de aquí los Njs tendrán que buscarse la vida ellos solitos para encontrar al ninja misterioso. Pueden montárselo como quieran, aunque está claro que la pista más evidente que tienen es el restaurante Andale & Andale. Vamos a ello, pues.

PARTE 4.

ANDALE & ANDALE BAR AND GRILL

A primera vista, el Andale & Andale, regentado por Otiluke Rebollos (un gordinflas bigotudo y muy amigo de la coña), no es más que el típico restaurante en plan parrillada inhumana de carne, donde pagas una pasta pero te pones hasta el culo y no necesitas comer en las próximas cuarenta y ocho horas (chuletones de cinco kilos, jabalies asados en plan Astérix, etc). Nadie sospecharía que en realidad se trata de uno de los garitos clandestinos más rentables y prósperos de Barnacity.

Efectivamente, en la trastienda del Andale & Andale (a la que se accede por el callejón contiguo, soltando una contraseña a elección del animador), Otiluke recibe a los clientes de su negocio alternativo. Se trata de un almacén cutrongo y apolillado, decorado con pósters de Spawn y Dragonball que se caen de viejos, una fotocopiadora a color para falsificar Moxes y Black Lotus, y un montón de cajas de embalar despa-rramadas por doquier y llenas de muñequitos de Star Wars, tebeos impregnados con las huellas dactilares de Cels Piñol, ejemplares de El Señor de los Anillos sin erratas (bueno, al fin y al cabo en algo se tiene que notar que Fanhunter es un juego de ciencia ficción...), y demás

TORMENTA GÁSTRICA

Como ya hemos dicho, el Andale & Andale es un restaurante bastante pantagruélico, pero si los Njs van de machitos y el menú les parece demasiado suave, siempre pueden pedir la "Tormenta Gástrica", el plato especial de la casa, que además tiene la ventaja de que si eres capaz de terminártelo entero no te lo cobran.

La "Tormenta Gástrica" consiste en doce kilos de carne de buey adobado, rellena de guindillas picantes y tomatitos de la huerta, y rociado todo ello con salsa de soja, tequila y petróleo. Si alguno de los Njs tiene arrestos para probarlo, deberá superar un chequeo Muy Chungo de Músculos. Si lo supera, se zampará el plato entero y se quedará tan campante, pero como lo falle, se pondrá de parto, recibirá un modificador -2 a todos sus chequeos y le entrarán esporádicos ataques pedorreros (cuando al Animador le parezca divertido), que cuentan como un arma tóxica de área de efecto, causando 2D de pupas y volviendo rubio a todo el que se encuentre en un radio de 3 metros del narizón flatulento (así que será mejor que se mantenga alejado de los materiales combustibles durante un tiempo, porque una ventosidad mal calibrada al lado de un bidón de gasolina puede conducir al desastre). Todos estos efectos le duran hasta que haga la digestión (1D de días más tarde), o se trasiegue lo menos 2 litros de sal de frutas.

material que haría reventar las glándulas salivares de cualquier fan (aunque a precios no precisamente populares).

Para acceder al garito, los Njs deberán demostrar que son miembros de la Resistencia, hacerse pasar por contrabandistas de cómics, o algo por el estilo, porque sino nanay. Una vez solventado este escollo, y si hacen las preguntas adecuadas, ésta es la información que pueden obtener del amigo Otiluke:

-El superninja del que le hablan es cliente suyo, en efecto. Viene cada quince días a llevarse el material que ha encargado (generalmente cómics de superhéroes y videos manga).

-Es falso que el ninja mangué cómics y material lúdico para revenderlo, sino que se lo queda todo para él. Otiluke no tiene ni zorra de porqué hace esto, aunque si quieren se lo pueden preguntar al propio ninja, porque seguramente volverá a pasarse esa misma tarde (o cuando al Animador mejor le cuadre), a recoger los encargos de la semana pasada. De todas formas, Otiluke advertirá a los Njs de que si tienen que montar algún cirio lo hagan en la calle, que él no quiere líos. Este consejo puede verse reforzado con la aparición en ese mismo instante de una docena de camareros culturistas del propio restaurante, que cargarán viciosamente contra el grupo a la mínima que intenten armarla dentro de la tienda (tienen Cuerpo 4, Mente 2, pupas 40 y van provistos de cuchillos para el pan, botellas de rioja, paelleras, y demás armas improvisadas que hayan podido trincar en la cocina).

a cualquier cosa le llaman hoy jamón



Dado que los Njs saben que el ninja tiene que venir en breve, lo más lógico es que le monten una emboscada para entonces (de todas maneras, si por una vez te sorprenden hablando un plan alternativo coherente déjales hacer, que para una vez que no se les cruzan los cables hay que aprovecharlo). Se pueden apostar a esperar donde quieran: en una azotea cercana para verle venir, dentro del propio local haciéndose pasar por clientes o camareros (si logran convencer a Otiluke para que les deje), ocultos entre las cajas de la trastienda, o repartidos como quieran.

Sea como sea, poco rato después hará su aparición el interfecto (como en Expediente-X, que los malos siempre llegan 20 segundos después de que Mulder se esconda a vigilar), saltando por las azoteas con su magnífico estilo hasta llegar a la puerta trasera del restaurante, que da directamente a la trastienda. Si los Njs no intervienen en la escena el ninja llamará a la puerta, soltará la contraseña para entrar, se acercará al mostrador, pillará su pedido (varios cómics de la miniserie Silver

Surfer y Chiquito de la Calzada en la Feria de abril, y el vídeo de Alerta Máxima 15: Infierno en el asilo), y se dará el piro con viento fresco.

Así pues, lo que ocurra cuando los Njs den finalmente con el ninja dependerá en gran medida de cómo reaccionen. En principio él no tiene intención de pelear, así que aunque los Njs se pongan chuletas y hostiles, sólo presentará batalla defensivamente, intentando trincar su pedido y largarse. De todas formas, tampoco tiene todo el día, y si no hacen nada más inteligente que intentar enchufarle, se acabará cansando y les endiñará una palera legendaria. Si, por el contrario, se les ocurre mencionar que son miembros de la Resistencia, que sólo quieren hablar con él o cualquier otra cosa que le haga pensar (erróneamente) que son buena gente, detendrá la lucha diciéndoles, con una profunda voz de cazalla, que están del mismo bando o algo así, mientras se retira la pañoleta que le cubre la cara para dejar que los Njs descubran con congoja que se trata de una viejorra de unos noventa años, arrugada cual pasa.

a cualquier cosa le llaman hoy jamón

PARTE 5.

LA ABUELA NINJA

Una vez los Njs consigan recuperarse del pasmo y se recojan la mandíbula del suelo, la abuela empezará el relato (en su dialecto pueblerino) de todas sus tramas y subtramas en esta historia, a saber:

"Muy buenas. Soy Phermina Revilla parta servir a Dios y a ustedes, y me encuentro ejerciendo de las beligerancias obligada por las propias circunstancias de la vida misma. Mis dos nietecicos, sobre todo el pequeño (que además no me come nada y mira que se lo tengo dicho, todo el día mascando regalesias y luego a la noche no prueba el cocido y me sestá quedando en los huesos, que ahora hay muchas animias y muchos viruses y si pillas uno la has jodido buena con perdón), pues resulta que mis nietos se aquejan del padecimiento de unos malestares estraños que dice el boticario son de muy mal curar, y que no hay medecinas, bravitúricos ni endiciones que valgan, y que si no leen cuentos y pulgarcitos y ven películas de sangres y tiros (que ya me dirán ustedes que marranadas y que manera de perder el tiempo) con cierta costancia, les entran sudores, flatos, mal de vientres y ganas de devolver. Y como yo otra cosa no pero soy muy mía, decidí de echarme a la calle buscando sulociones a mi poblema, y como ya no tengo edad para hacer las esquinas, que de joven había que verme lo que lucía pero ahora la juventud viene apretando y una ya no está para unas filmaciones, me apunté a unos cursillos noturnos para jobilaos deso del konfú, o la defensa del personal o como se llame, y desdentonces voy atracando

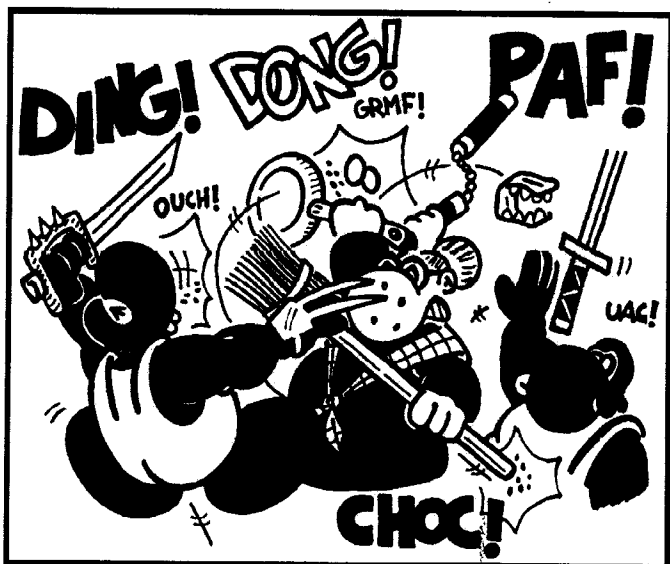
a los dilincuentes del barrio pa tener aliviaos a mis susodichos nietos, Dios mediante".

O sea, hablando en cristiano, que la venerable señora se dedica a mangar cómics y demás material lúdico a los traficantes de Neo-Barris, para pasárselo a sus dos tiernos nietecitos aquejados de fanpirismo galopante, y así calmarles el monazo que les produce tal enfermedad. Si los Njs le inquietan al respecto, confesará que tiene los originales del cómic que andan buscando, aunque en lo referente a la pasta, se la ha pulido en estos dos días pagando algunas deudas y comprándoles a sus nietos un ejército de Horkos de 15.000 figuritas. No obstante, si a pesar de oír esto los Njs retienen sus ansias de rebanarle el gañote allí mismo y se comportan bien con ella, Phermina les propondrá que la acompañen a su casa para ver cómo se puede encontrar solución a este asunto.

El piso de la abuela ninja, sito en el corazón de Neo-Barris, es pequeñuelo y vetusto y está lleno de estanterías rebosantes de mercancía cotizadísima: cómic-books como Elektra Electricista o Guachmen, toda la filmografía de Bruce Willis, juegos de ordenador como Dum o Pece Jurgol, suplementos de rol como el Manual Ewok de Star Wars o La Isla de los Grifos (reglas de fontanería para el juego Ruinquest), y demás incunables. Si algún Nj supera un chequeo de Neuronas (dificultad Normal), puede determinar que aquí hay bacalao por valor de no menos de 1.000.000 de MDs.

Una vez aposentados, y tras aceptarle un par de platitos de arroz con leche ("comed, comed, que os veo mu delgaos"), los Njs podrán conocer

a cualquier cosa le llaman hoy jamón



a los nietos de doña Phermina (Jaimito y Jaimita, de 10 y 13 años, respectivamente) y constatar los efectos que la enfermedad está teniendo en ellos. Cuando están leyendo un cómic, jugando a rol o llevando a cabo una actividad similar parecen normales, pero en cuanto se les termina el rollo (se acaban el cómic y no tienen el siguiente número, a su personaje de rol se lo come un oso lechuza, etc), entran en un profundo estado de acartonamiento tal que si se hubieran fumado un petardo. Se ponen pálidos como la cal, los ojos les empiezan a parpadear, girar y hacer chiribitas, como si fueran una tragaperras que acaba de dar Jackpot, y sólo son capaces de largar babilla y articular frases como "ble, ble", "ugh, ugh" o "gñ, gñ".

ESTO TIENE MAL ARREGLO

Llegados a este punto, los Njs deben decidir cómo concluir la aventura teniendo en cuenta que sus prioridades son recuperar el cómic y la

pasta. Si han conseguido engañar a Phermina haciéndole creer que son de fiar, ésta se mostrará bastante de acuerdo en devolverles los originales de Byrne, siempre y cuando primero la ayuden a solventar la papeleta de sus nietos. Esto no es tan chungo como parece; los Njs tienen diversas opciones para lograrlo, como ingresarlos en la clínica de desintoxicación fanpírica de la masía de Joe Quaid, o contratar a un pintamonas en paro de la

Resistencia para que les dibuje historietas, y así mantenerlos continuamente abastecidos de tebeos nuevos y calmarles el mono fanpírico. Pero no se lo soples tu, deja que tus jugadores se coman los cascos y encuentren una solución ellos solitos.

Por lo que respecta al dinero no debe haber mayores problemas, pues si bien es cierto que doña Phermina se ha fundido los 10.000 del ala, en la casa hay material de sobra que sus nietos ya no utilizan (tebeos que se han leído veinte veces, y demás), como para que los Njs se lo revendan y los recuperen (e incluso se saquen una propinilla extra, si el Animador se está gustando y tiene el día enrollado y magnánimo).

De todos modos, ten en cuenta que éstas son las soluciones lógicas y civilizadas, y que debes estar preparado por si tus Njs deciden tomar derroteros menos sofisticados, como darle de palos a la vieja, entregársela a alguno de los muchos que la

a cualquier cosa le llaman hoy jamón

andan buscando o arrambar con todo lo que hay en la casa y largarse a Timbuctú, los muy ladinos (son perfectamente capaces, y tú lo sabes; además, seguro que están deseando chafarte el módulo). Pues en esas estamos. Decidan lo que decidan los Njs, cuando creas que ha llegado el momento de divertirse de verdad, les largas el combate final y acabas el módulo de una puta vez.

THE BIG FINAL TANGANA

Como ya hemos manifestado en anteriores párrafos a la abuela ninja la anda buscando todo quisque. Y, por una de esas extrañas conjunciones astronómicas que sólo se dan una vez cada chomil años (y que sin embargo resultan tan frecuentes en el mundo de Fanhunter), todos van a colucidir en la refriega final.

Móntatela a tu libre albedrío, aunque si quieres un consejo, algunos lugares idóneos para llevarla a cabo serían un almacén abandonado, un callejón solitario, el apartamento de Phermina (este sitio es especialmente adecuado. Imagínate las caras de horror de los Njs si por ejemplo se declara un incendio y empiezan a arder todos los cómics), u otro rincón igualmente purulento y sórdido donde puedan liarse a mantecados sin molestar a los vecinos. En cualquier caso, el orden de sucesos sería más o menos el siguiente:

1. El grupo (los Njs y la agüela) seran emboscados por un grupúsculo de media docenita de Riguinaitis (los traficantes jamaicanos que también andan metidos en el ajo y que se explican con detalle más adelante). Estos irán principalmente a por la vieja, pero le entrarán a todo el que se meta en medio a incordiar.

2. 1D de asaltos despues del inicio de las hostilidades, harán aparición un grupo de matones Tusquettis (Cuerpo 3, Mente 3, Pupas 30; llevan pistolas y toledanas) y otro de Yakuzzis (sus características figuran al final del módulo). Ambos iban siguiendo a Phermina, pero al verse unos a otros se olvidarán de ella y sacarán a flote sus rivalidades mafiosas. En última instancia, los Njs quedarán sandwichados en medio y serán los que acaben recibiendo más candela.

3. Cuando dé la impresión de que la cosa se decanta en favor de unos u otros, entrará en escena una banda de borrachuzos callejeros de la zona Cuerpo 2, Mente 2, Pupas 20; llevan envases de litrona rotos), que empezarán a repartirle a todo el mundo sin preferencias aparentes. Están totalmente desconectados de la historia, pero como esta gente parece estar pasándoselo tan bien, pues han decidido unirse a la fiesta.

4. 1D de asaltos más tarde irrumpirán un par de patrullas Fanhunters (Cuerpo 4, Mente 2, Pupas 40; llevan chaleco antibalas y fusil de asalto) atraídas por el escándalo, y procederán a detener a todos los implicados. Si se percatan de que alguno lleva encima material lúdico-subversivo de algún tipo, tirarán a matar.

Llegados a este punto el torbellino de violencia e hilaridad habrá alcanzado tal extremo que, la verdad, ni se me ocurre ni me apetece pensar como huevos terminar la aventura. Tú veras cómo sales del marrón, chato (te jodes, por hacer el manta y leerte los módulos a medida que los vas arbitrando, en vez de darles un repaso antes...).

a cualquier cosa le llaman hoy jamón

AFTERMATH

El desenlace de esta aventura puede conllevar consecuencias muy a tener en cuenta a largo plazo. Los Njs pueden tanto ser condecorados con honores (por ejemplo, si convencen a Phermina para que ingrese en la Resistencia, donde sus aptitudes en combate urbano y la ludoteca que ha logrado reunir serían muy bien recibidas), como arrojados al río con pesas atadas al cuello (por ejemplo, si los originales de Byrne se han ido a parir panteras). Eso por no mencionar que además se pueden haber ganado la enemistad de varias bandas callejeras, un grupo de traficantes jamaicanos y las dos familias mafiosas más cafres de BNC. No está mal para una tarde de juego. Pero bueno, esto es Fanhunter, y nadie dijo que la vida fuera fácil. El que quiera finales felices, pociones de curación y subir de nivel cada quince días que se calce unos leotardos y se vaya a pelar orcos y dragones a donde todos sabemos.

EXPERIENCIA

-De 3 a 6 puntos fijos por Nj, más los siguientes emolumentos extras:

-De 3 a 6 puntos más por llegar a un trato con la agüela ninja respecto a sus nietos, los originales y la pasta.

-De 2 a 4 puntos extras por montárselo chachi en el combate final (evitando la tangana, consiguiendo que alguno de los bandos beligerantes se alíe con ellos, etc).

-De 4 a 10 puntos MENOS por ir pisando mierda allá por donde pasen (enchufarle a Phermina y cargársela, no recuperar los originales ni los 10.000 trompos, etc).

DRAMATIS PERSONAE

(Y YO QUE SE, SI NO ENTIENDO LATIN)

Phermina Revilla,
imposible abuela ninja.

COMBATE	5
DISPARO	2
MUSCULOS	3
REFLEJOS	4
NEURONAS	2
AGALLAS	6
CARISMA	3
EMPATIA	3



Habilidades

Arrojar 4, artes marciales 5, atletismo 2, callejear 2, comecocos 1, crimen 2, culturilla (anécdotas y batallitas sobre el hambre que se pasaba en la posguerra) 3, defensa 5, farolear 2, intimidar 3, investigar 2, maestría (armas ninja) 4, maestría (armas improvisadas con escobas, sartenes, agujas de hacer calceta) 5, manitas 1, nadar 2, observar 2, psicología 2, sigilo 4, talentos (cocinar estofados, zurcir pantalones, comprar más barato en el súper, etc) 4.

Coñas y taras

Atrofia (sordera galopante), código de honor (proteger a sus nietecitos).

Equipo

Kits completos de ninja (traje negro, katana, shurikens, etc), y de abuela (estampita de la virgen, agujas de calceta, petaquita de cazalla, etc).

Descripción

Prototipo de la agüela de lo menos noventa años, venida del pueblo cuando la guerra, siempre de negro, con moño y mantilla, más sorda que un gato de escayola, que a la que te descuidas te llena el plato otra vez y

a cualquier cosa le llaman hoy jamón

se coge un cabreo de la leche si no te lo comes todo, y que dice lemonesia en lugar de limonada, alcahueses en lugar de cacahuetes, y ccretas en lugar de croquetas. Bueno todos habéis tenido abuela ¿no? Pues eso.

Roscoe, matón con dificultades psicomotrices.

COMBATE	4
DISPARO	2
MUSCULOS	5
REFLEJOS	2
NEURONAS	1
AGALLAS	5
CARISMA	3
EMPATIA	1



Habilidades

Arrojar 1, atletismo 3, callejear 2, come cocos 1, conducir 1, defensa 3, idiomas (macarroni) 4, intimidar 4, maestría (¿ves este puño?) 4, sigilo 1, talento (comer a tres carrillos) 3, talento (practicar origami con tuberías de acero, atravesar paredes a cabezazos, coger huevos recién hervidos con las manos y otras brutalidades dignas de Terminator) 2.

Coñas y taras

Distraído, estigma (le jiede la boca).

Equipo

Pistolón, cachiporra, puño americano y patito de goma.

Descripción

Hombretón con las espaldas más anchas que un armario ropero empujado con las puertas abiertas. Es el típico matón italiano de las películas de gangsters, que no sabe contar hasta veinte sin quitarse los calcetines, pero que es capaz de tumbiar a un camello de un puñetazo. Va repei-

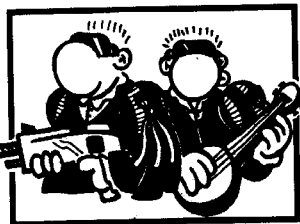
nado, lleva un traje que le viene dos tallas pequeño, y blande siempre una sonrisa totalmente desprovista de inteligencia, que deja entrever una muela de oro y dos caries.

Guest Stars

Como ya se ha apuntado, en esta aventura cohabitan varios grupos periféricos, que están en el ajo por diferentes motivos, y que puedes emplear como mejor prefieras, ya sea tomando parte activa en la trama, para sacar un encuentro a los Njs cuando te convenga, o ignorándolos hasta el combate final. Por lo general todos ellos irán siempre un paso por detrás de los Njs en sus investigaciones. Helos aquí (por una cuestión de sentido común, a nivel de juego sólo vienen descritos con Cuerpo, Mente y Pupas; si quieres más detalles te los haces tú, rey):

Fanhunters de incognito, más tontos que hechos de encargo.

CUERPO	4
MENTE	2
PUPAS	40



Equipo

Como van disimulando sólo llevan pistolas.

Descripción

Este crack team de Fanhunters de la división paisana (o sea, de incognito) ha sido destacado por un grupo de cardenales papales para recuperar el cómic robado del Revaticano. Deben completar su misión sin meter mucha bulla para evitar que Alejo llegue a enterarse de lo sucedido y monte en cólera, por lo que han deci-

a cualquier cosa le llaman hoy jamón

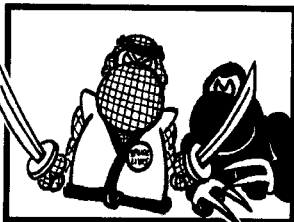
dido disfrazarse y hacerse pasar por traficantes de cómics. Sin embargo, en el departamento de camuflajes del cuerpo se ha producido un error administrativo, y los disfraces que les han enviado son de tunos, así que van pegando el cante y de momento no han tenido mucho éxito en sus indagaciones.

Ninjas Yakuzzi, asesinos nipones con muy mala leche

CUERPO 3
MENTE 3
PUPAS 30

Equipo

Katanas, tonfas, ninjatós, y demás armas largas de combate.



Descripción

Este es el comando ninja enviado por los Yakuzzi para recuperar los originales de Byrne y abuchanar a todo bicho viviente que se les interponga. Durante la aventura, puedes emplearlos de dos formas básicas:

-Primero, para liar a los Njs si éstos buscan rumores sobre presencia ninja en Neo-Barris, haciéndoles sospechar que la abuela ninja está de alguna forma conectada con ellos.

-Segundo, dado que son unos ultraviolentos de la reost, y que están de una mala gaita del copón, también los puedes sacar como encuentro cafre en plan emboscada de película de Bruce Lee, si ves que conviene argumentalmente hablando, o que hace demasiado rato que nadie les mete briza a los Njs.

Riguinaits, traficantes jamaicanos emporrados.

CUERPO 2
MENTE 2
PUPAS 20

Equipo

Pistolas, subfusiles y correderas.



Descripción

Banda de unos 40 rastafaris que trafican con material lúdico de dudosa procedencia. Controlan una buena porción de las redes clandestinas de distribución de Neo-Barris, y sus métodos expeditivos les han ayudado a deshacerse de la competencia en poco tiempo. Podría decirse que todos los dados poliédricos, figuritas de plomo, y cómic-books que entran en el distrito pasan por sus manos. Los Riguinaits son casi todos morenazos con un look típico de jamaicano fumadisimo. Como andan todo el santo día soplándose porros del tamaño de farias, suelen tener un carácter tranquilo y hablar como un tocadiscos que va mal de revoluciones, o como HAL 9000 cuando lo desconectaban en 2001 ("queee paa-asa tiilo", y eso), pero si la cosa requiere acción, entran en estado kamikaze y no paran de meter leña hasta que no queda nadie en pie.

En lo que respecta a esta aventura, los Riguinaits están hasta los mismos de que la abuela les joda el negocio levantándoles cargamentos de tebeos, así que sólo se darán por satisfechos cuando la vean reducida a escombros. Este punto no es negociable a menos que se les proponga un trato extremadamente beneficioso.

el hombre con tres cerebros

Barnacity, 15 de Septiembre del 2009. En un oscuro cuartucho iluminado tan sólo por un flexo, en pleno distrito Corporativo, se celebra una reunión secreta entre los más altos cargos directivos de Kokakol Inc., Cereales Kellops y Danonex Industries, tres corporaciones antaño punteras, pero que en la actualidad no venden una raspa. El motivo es idear y llevar a cabo una campaña de márketing que las salve de la quiebra. Tras la reunión, los departamentos de investigación de dichas empresas se ponen a currar conjuntamente, asesorados por las principales eminencias mundiales en el campo de los microorganismos y las cosas diminutas, y a las pocas semanas ya tienen a punto el proyecto de publicidad subliminal más revolucionario de la historia: Water Close.

WATERCLOSE (¿COMOR?)

La cosa tiene tela. Se trata de desarrollar un microbio que lleve implantado un transmisor biogenético de órdenes subliminales. El bicho en cuestión, bautizado con el nombre clave de M.O.C.O (Micro Organismo Conductor en Oblicuo), se inoculará estratégicamente en los pliegues del papel higiénico de la marca Culosec (una filial de Kokakol, por supuesto), que será vendida a mansalva merced a una campaña de promoción aberrante, estilo "pague uno y llévase dos" (o "no pague y llévase tres",

directamente). Así, cuando el ingenio barnacitense vaya a limpiarse el culete... zas!! el M.O.C.O se colará por el agujero que le quede más a mano, y trepará por el conducto con menos atasco hasta llegar al cerebro, donde se aposentará y volcará toda la información subliminal. La víctima, ajena a todo mal, quedará irreversiblemente marcada por las órdenes recibidas, y se verá impelida a obedecerlas sin remisión. Así, le parecerá oír vocécitas en su cabeza que le dicen, por ejemplo, "Enjoy Kokakol", y cada vez que tenga sed sentirá la necesidad de cascarse una bebida refrescante de extractos de la susodicha marca (es más, instará a todos sus amigos a que le acompañen). Y quien dice Kokakol, dice yogures Danonex, cereales Choflostiks de Kellops o cualquier producto de una de las corporaciones implicadas en el asunto. Y al cabo de pocas semanas, cuando todo quisque haya sido "subliminado" por el virus, y los productos en cuestión empiecen a venderse como churros, suben los precios y hala, el fórrense.

POZUELO METE LAS NARICES

Merced a sus extensas redes de espionaje industrial, el proyecto M.O.C.O ha llegado a oídos de Pozuelo e Hijos, una corporación rival dedicada a la fabricación y venta de embutidos y satélites de comunicaciones (más información en

el hombre con tres celebros

La Guía de BNC). Cuando la cúpula de Pozuelo se enteró del asunto les dió un ataque de envidia tremebundo, y han decidido joder la marrana robando una muestra del experimento y usándola para sus propios fines.

Naturalmente, para llevar a cabo una misión de infiltración de tal envergadura necesitan la colaboración de un grupo de agentes especializados y exhaustivamente preparados, tanto física como mentalmente. Y, la verdad, no se quién les ha engañado haciéndoles creer que los Njs encajan en esta descripción, pero así están las cosas.

De esta forma es como los Njs entran a formar parte de la trama. ¿Que no lo ves claro? Si está chupao, hombre, cualquier excusa vale. Haz que uno de los Njs tenga un vecino o familiar que curre de portero en Pozuelo e Hijos, y le hayan soplado el rumor de que la empresa anda buscando un grupo de chicarrones del norte para un trabajo muy bien pagado, y con multitud de ocasiones para pegar tiros. O aún mejor, que los propios Njs sean currantes de Pozuelo e Hijos, en una cadena de empaquetado

de salchichas (la Resistencia no paga sueldos, y de algo hay que vivir), y, dados sus conocimientos en armas de fuego y demoliciones (porque los tienen ¿no?), y como salen más baratos que un comando ninja, la directiva de la empresa les ofrece un mes de vacaciones con paga extra por aceptar el encargo. Lo hagas como lo hagas, el caso es que los Njs acaben acudiendo a una entrevista con Brotsuwaldo Pozuelo, director general de la firma, a ver si les dan el trabajillo.

Una vez allí, cuatro tipos trajeados entre los que se encuentra el "boss" Brotsuwaldo, les propondrán el asunto, tras explicarles todo el tomate (la información que figura en el apartado titulado "Waterclose"). Su misión es localizar el emplazamiento del laboratorio secreto donde se cultivan los M.O.C.O.s y robar una muestra para que Pozuelo e Hijos pueda montarse un criadero propio.

Brotsuwaldo pondrá a disposición de los Njs todos los recursos disponibles (lo cual, a efectos prácticos significa material y equipo diverso por valor de 20.000 MegaDicks). Si los Njs

consiguen traerse un vial con una muestra del bicharraco en cuestión, Pozuelo les hará un suculento ingreso de 5.000 MDs en la cuenta corriente que le digan, además de regalarles un lote de charcutería selecta Pozuelo etiqueta Negra. Estos emolumentos no son negociables, pero si los Njs se ponen capullos y superan un chequeo Chungo de Comecocos, pueden conseguir que les paguen la mitad por adelantado (el lote no; el lote no se lo dan hasta que cumplan la misión).



el hombre con tres celebros

EN EL CORPORATIVO

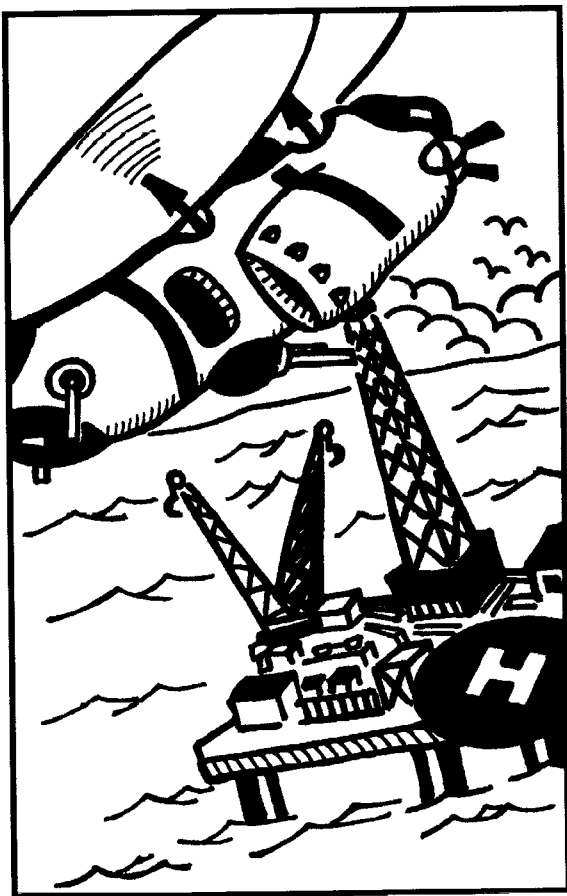
El laboratorio ultrasecreto donde se están desarrollando los especímenes estos, es, como su propio nombre indica, ultrasecreto. No es imposible averiguar dónde se encuentra, pero los Njs tendrán que currarse la manera de lograrlo. En principio, saben qué empresas están implicadas en el proyecto, así que si espían de cerca sus instalaciones en el distrito Corporativo, no les será difícil observar el sospechoso despliegue de medios que están realizando.

Aproximadamente cada dos horas llegan dos megahelicópteros de esos con tres o cuatro hélices, que aterrizan en las azoteas de los edificios de Danonex y Kellops, respectivamente (ambas corporaciones son vecinas). Enseguida, de cada uno bajan una veintena de narizones, entre seguratas, científicos y demás, y tras cargar varias cajas y bultos gordísimos se pegan otra vez el piro sin más dilación.

Si los Njs tienen un medio para seguirlos (y superan los consabidos chequeos para no perder el rastro y no ser descubiertos) verán que se alejan de la ciudad y tiran mar adentro, hasta aterrizar en lo que parece una plataforma petrolífera o algo, a unos 10 Kms de las costas bar-nacitenses.

Los Njs también pueden intentar colarse en uno de los helicópteros, o infiltrarse entre la peña haciéndose pasar por currantes del proyecto (previo apiole de algún uniforme, y tras diversos chequeos de Farolear cada vez que se crucen con un guardia, científico o similar auténtico).

En tal caso, podrán ver que lo que transportan los helicópteros es material científico diverso (tubos de ensayo llenos de líquidos humeantes, cacharritos electrónicos que hacen ping y esas cosas), y toneladas de rollos de papel higiénico. Si los Njs ejercitan esta opción, el animador no debe perder la oportunidad de martirizarles haciendo que todo quisque les encargue tareas que, cómo no, no sabrán realizar: límpieme el arma, analíceme este cultivo, compruebe la textura de este papel higiénico, etc. No es tanto cuestión de que los descubran, como de que hagan el ridículo un rato.



el hombre con tres celebros

EN LA PLATAFORMA

El laboratorio secreto está ubicado, como ya hemos apuntado, en medio de la mar oceánica, en una plataforma petrolífera abandonada, cuyas instalaciones han sido reformadas para servir como centro de experimentación avanzada. La plataforma cuenta con un sistema de seguridad ultrapij. O sea, que más que un laboratorio parece la Estrella de la Muerte en Defcon Uno. Dicho esto, no es necesario hacer hincapié en que más les vale entrar tirando de ingenio y sigilo, porque si pretenden hacerlo a hostia limpia, les van a poner la cara como un pan de chapata.

A pesar de sus medidas de seguridad, infiltrarse en el recinto no es tan crudo como parece. Los guardias son modelo ropero abierto, sí (Cuerpo 5, Mente 2, armados con metralletas y cachiporras), pero más cortos que las mangas de un chaleco, así que con un poco de morro bien empleado (una trola algo más elaborada que el típico "venimos a traer una pizza", será suficiente), los Njs no tendrán problemas para entrar.

En todo caso, cuando se decidan a hacer acopio de valor y colarse, ya sea a la fuerza o de estranquis, esto es lo que hay que ver:

La plataforma es enorme; un montón de chatarra medio oxidada que se mantiene a flote por razones desconocidas, si se tiene en cuenta su destartado estado. Mapéala o descríbela como te salga de las narices (el hecho de que esta aventura no incluya un mapa como Dios manda es sólo otra demostración de rostro por nuestra parte, que a estas alturas ya no debería sorprender a nadie), pero baste tener en cuenta que en total

rondan por aquí unos 200 tíos armados capaces de dar bastante guerra (entre guardias de seguridad y personal diverso) y que en cada momento hay al menos 2 posibilidades entre 6 (1-2 en una tirada de 1D) de que 2D de ellos se encuentren patrullando cerca de donde están los Njs (si quieres algo más concreto usa la tabla de encuentros corporativos, versión cafre, de La Guía de BNC).

La plataforma es bastante laberíntica y liada, así que a lo mejor les cuesta algo encontrar el laboratorio principal (chequeos Chungos de Callejear a discreción del Animador) donde se guardan las muestras que andan buscando. Sin embargo, es de esperar que acaben dando con él (y de esto, además, sí que tenemos mapa ¡Ja!), por lo que aquí tienes una descripción detallada del mismo:

La seguridad

El lugar este está protegido por 12 guardias (que el Animador puede repartir como quiera, aunque sería lógico que la mayoría estuvieran vigilando las entradas y el laboratorio principal) y por aquí suelen campar alrededor de otras quince personas, entre chupatintas, científicos y currantes varios. Además, todos los accesos al recinto están flanqueados por sensores de metales, lectores de tarjetas de identificación, cámaras de vigilancia y detectores de tontos (cuando los cruza alguien con Neuronas 1 salta la alarma).

Localizaciones

(los numeritos se corresponden con los del mapa y tal)

1. Puertas de acceso de personal. Dan directamente a la plataforma.

el hombre con tres celebros

2. Puerta y pasillo para carga y descarga de material (por eso son dobles y están justo enfrente del almacén).

3 y 4. Dos laboratorios auxiliares para llevar a cabo experimentos secundarios. Son muy pijines y tal, pero no contienen nada de interés para los Njs.

5. Cocinilla y despensilla del personal del laboratorio (para cuando hay mucho curro y se tienen que quedar a comer).

6. Sala varíopinta que hace las veces de comedor, sala de recreo y cuarto de estar para el personal. Hay varias mesas largas, una televisión, una diana, un revistero, una pista de petanca, etc.

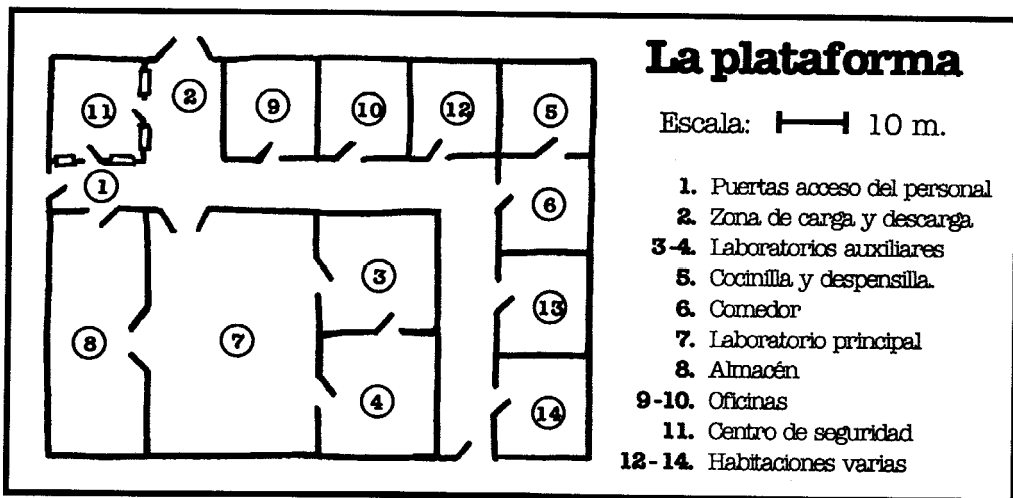
7. Laboratorio principal. Aquí es donde está el bacalao, compañeros. Junto a los típicos e insondables cacharros que pueblan un laboratorio típico, y a la media docena de científicos que están aquí currando a todas horas, hay una cadena de producción automatizada, que va haciendo pasar rollos de papel higiénico por una cinta transportadora, donde son inoculados con el virus y luego envasados en paquetes de a cuatro. Además por todos lados está lleno de viales, tubos de ensayo y potecillos con muestras del microbicho en cuestión, así que los Njs no deben tener muchos problemas para trincar alguno. Los problemas pueden venir de parte de los doce guardias de seguridad del recinto, que a lo mejor tienen algo que decir en el asunto.

Por supuesto, si aquí tiene lugar un tiroteo, y la cosa se prolonga mucho, el follón no tardará en atraer al

resto de seguratas de la base, con lo cual casi que puedes pasar directamente al apartado "Let's party" de la página siguiente.

8. Almacén general de la base. En el se guarda de todo, con un sentido del orden cuanto menos peculiar. Así, en una misma estantería uno puede encontrar útiles de limpieza, latas de fabada en conserva, material de demolición, plutonio enriquecido, etc. Por supuesto, aquí también almacenan algunas muestras del M.O.C.O., y este lugar está menos vigilado que el laboratorio. Si los Njs rebuscan un rato por entre los trastos, acabarán dando con una repisa en la que descansan 18 frascos sin ninguna etiqueta, y que contienen una especie de gelatina grumosa de color granate. Al pie de la repisa hay enganchados un par de cartelitos; en uno pone "Muestras de M.O.C.O.", y en el otro pone "Mermelada de Arándanos". Seis de estos tarros contienen muestras del susodicho microbicho (sin haberlo preparado me ha salido un pareado), y el resto están llenos de mermelada. ¿Dónde está el truco?: A) El M.O.C.O. tiene exactamente el mismo aspecto que la mermelada de arándanos; B) Todos los frascos están mezclados entre sí, y C) Ninguno lleva etiqueta (He, hee, heee). Así pues, los Njs tendrán que componérselas para diferenciar unos tarros de otros y trincar el que corresponda (anda que como se equivoquen y se presenten en el despacho de Brotswualdo Pozuelo con cinco kilos de mermelada...).

9 y 10. Oficinas. Esto está lleno de escritorios, archivadores y ordenadores cargados de datos sobre experimentos diversos. En principio, a los



Njs todo esto les sonará menos que la alineación titular de la selección coreana de hockey sobre hielo. Sin embargo, si alguno de ellos es científico, tiene conocimientos de biología o ha visto Estallido y La Amenaza de Andrómeda una docena de veces, podrá descifrar algunos informes claramente relacionados con diversos experimentos realizados hasta la fecha con el microbicho. En principio estos papeles no parecen gran cosa, pero si los Njs los trincan y se los entregan a Brotswualdo Pozuelo, se ganaran un bonus extra de 1.000 MegaDicks.

11. Centro de seguridad, donde están apostados los guardias de vigilancia del lugar y desde donde se controlan todas las medidas de seguridad que protegen el laboratorio y tal.

12-14. Diversas habitaciones de uso común para el personal del complejo: lavabos, dormitorios, salas de recreo, etc (si quieres darles color, pon en alguna de ellas un grupito de gente comiendo, descansando, jugando al tute o cagando).

Ta luego Lucas

Para largarse de la plataforma, los Njs pueden optar por salir de tapadillo, tirar por la puerta principal haciendo gala del mismo morro del que se han servido para entrar, esperar al siguiente cambio de turno de los currantes del complejo (los malos no pagan horas extras) y largarse con ellos en los helicópteros de transporte, u otra opción similar. Hombre, sí, claro, también pueden salir a tiros ¿Y entonces qué?

Let's party

Si en cualquier momento los Njs cometen una barbaridad y son descubiertos los guardias no tendrán ningún reparo en tirar a matar, aunque si pueden evitarlo preferirán trincarlos con vida para interrogarlos. En tal caso, los Njs serán llevados a un almacén del complejo flanqueados por media docena de guardias que, a la espera de que se decida que hacer con ellos, se irán turnando para hacerles desembucharlo todo a base de meterles la minga en el enchufe de la luz, romperles ladrillos en la cabeza, retorcerles la nariz con unos



alicates hasta que parezca una bombilla, y otros procedimientos considerados de mal gusto por la convención de Ginebra.

Tras unas cuantas horas de deliberación sobre la suerte que deben correr nuestros amiguetes (tiempo que estos pueden aprovechar para idear y llevar a cabo un plan de fuga), John Palomo, el jefe del proyecto, decidirá usarlos como cobayas en un nuevo experimento de física nuclear, consistente en comprobar las reacciones fisiológicas que produce en un ser humano ser punto cero de una explosión de quince megatones y en que estado le queda el traje de tergal.

DE VUELTA EN EL CORPORATIVO

Bueeno, es de suponerse que, de una manera o de otra, los Njs acaben saliéndose con la suya y llevándose a Brotswualdo una muestra del tema. En cuanto los científicos de Pozuelo e Hijos tengan EL M.O.C.O., se pondrán

a trabajar para reproducirlo en un tiempo récord, y comercializar cuanto antes sus propios rollos de papel higiénico inoculado. Brotswualdo Pozuelo quedará muy satisfecho con el trabajo de los Njs (sí ¿no?), y les invitará a cava entre grandes aspavientos y algarabías, citándoles para que dentro de una semana se pasen a cobrar lo convenido (primero quiere que sus científicos hagan las comprobaciones de rigor, no sea que estos le estén enredando y en realidad las muestras sean de mermelada de arándanos o algo así).

Tres días después, los nuevos rollos de papel "Pozuelo Limpiamuch" invadirán las tiendas, se empezarán a vender como rosquillas, y todo tendrá pinta de haber salido a pedir de boca. En teoría, la aventura termina aquí. Por una vez los Njs han conseguido acabar la cosa de manera fácil y simpática. Saludos y aplausos. Cae el telón. ¿Sí? Pues no.

Todo hubiera salido a la perfección, si no fuera por un detalle tan nimio como que el microbicho que han mangado los Njs es defectuoso. En lugar de enviar al cerebro órdenes subliminales de consumir embutidos Pozuelo, lo que hace el cabrón es crear en la víctima una especie de ansia paranoide que le insta a comprar y deglutir las susodichas viandas sin orden, concierto ni medida, valiéndose de cualquier medio por zafio que sea para conseguir los preciados salchichones, choppeds y mortadelas de oliva Pozuelo.

Sin embargo, los científicos de Pozuelo no detectarán nada anormal. Todo les parecerá correcto y pondrán en circulación el papel higiénico sin sospechar el horror informe que van a desatar. En un primer momento, la gente que se quede enganchada a los embutidos Pozuelo los consumirá más o menos racionalmente, pero en cuanto ya no puedan acceder a ellos de forma asidua (porque se hayan pulido todos los ahorros, porque el súper de la esquina haya agotado las existencias, o algo así), la ansiedad vencerá a la cordura, y la peña no se cortará un pelo a la hora de cometer cualquier tropelía o acto violento para conseguir más y más...

Así, una semana después de acabada su misión, los Njs serán llamados para una reunión urgente con Brotswualdo (ellos creerán que es para cobrar, pero nanay). En cuanto este los vea, antes de mediar ni media (chascarrillo cachondo) dejará caer sobre la mesa un ejemplar de la última edición del Daily Dick, que abre con la siguiente noticia en portada (fotocopia y entrega a tus jugadores el papelico que figura a continuación; o léeselo directamente):

Horrisona ola de asaltos en BNC

En la tarde noche de ayer, se registro en la capital del reino de Dick una oleada sin precedentes de más de un centenar de asaltos a diversos hipermercados y tiendas de ultramarinos. En todos los casos, los maleantes no buscaban dinero, si no embutidos y conservas de la conocida marca Pozuelo e Hijos. Los incidentes han incluido algunos linchamientos de charcuteros cuyos comercios habían agotado sus existencias de las susodichas viandas.

Numerosos efectivos del cuerpo de policía y de los Tintín Macutes han montado cordones de seguridad en torno a la mayoría de supermercados y cadenas de grandes almacenes, pero los pequeños establecimientos siguen expuestos a las arremetidas de los violentos...

Brotswualdo pedirá explicaciones a los Njs con la mirada, y les contará lo de la tara del microvirus que mangaron una semana antes. Cuando los científicos de Pozuelo se dieron cuenta, ya era tarde, pues la campaña de oferta del papel higiénico Pozuelo había funcionado de coña, y se habían vendido más de chocientas toneladas de rollos. Ahora, la ciudad vive en estado de guerra y la policía está investigando las conexiones de Pozuelo e Hijos con el asunto. Brotswualdo hará responsables del desaguisado a los Njs, por ser tan furros de robar una muestra en mal

el hombre con tres cerebros

estado y provocar este mogollón, y amenazará no sólo con no pagarles lo convenido, si no con denunciarlos e inundarlos de pruebas falsas que los inculpen como únicos autores de los hechos, pa que se jodan, a menos que acepten ayudarlo a resolver la situación.

Llegados a este punto, los Njs no tienen otra salida que aceptar el trato, así que dando por supuesto que lo hagan, Brotswualdo los enviará al Ensanche para que hablen con los comercios de ultramarinos de la zona, averigüen en vivo los efectos del virus sobre la peña e informen de cualquier novedad. Mientras, los científicos de Pozuelo (que al paso que van, cuando acabe este asunto se habrán forrado de cobrar pluses por horas extras), están ultimando el proceso de cultivo de una bacteria experta en Jiu-Jitsu, que si se logra introducir en el cuerpo humano acabaría con el microbicho en un plis plas. Cuando la tengan lista en cantidades suficientes, avisarán a los Njs para que se encarguen de distribuirla a los enfermos de forma rauda y eficaz.

PANICO EN LAS CALLES

Las calles de Barnacity son un caos reptante. Por todos lados se oyen sirenas de bomberos, se ven pasar tocineras macutes, hay containers de basuras y cabinas telefónicas ardiendo, y los comercios de ultramarinos presentan el aspecto de haber sido arrasados por el primo de Terminator que toma Zumosol. No obstante, algunos (pocos) establecimientos aún resisten fieramente la posición. Frente a cada uno de ellos hay una quincena o veintena de narizones afectados por el microbicho

mutante enzarzados en pleno asalto, en una escena bastante similar a la de cualquier película de zombies de George A. Romero. Sin embargo en estos comercios el dueño ha conseguido bajar a tiempo la persiana metálica, o atrincherar la entrada con sacos de patatas y cajas de frutas, o algo, y de momento está logrando contener a los asaltantes a base de escobazos, naranjazos, cócteles Molotov improvisados con cartones de Don Simón, etc.

El caso es que, tras algunas indagaciones que quedan a criterio del animador (tal vez interroguen a alguno de los afectados y se lo saquen a hostias, o hablen con algún tendero que lo sepa, o eso), los Njs se enterarán de que la mayoría de comercios de BNC ya han sido arrasados, y que los zombificados por el virus preparan una gran concentración esa misma noche, para asaltar la planta central de envasado de Pozuelo e Hijos, que a estas alturas debe ser el único lugar de Barnacity donde todavía se puedan encontrar existencias de los preciados embutidos (Los científicos de Pozuelo pueden informar a los Njs de que, haciendo cálculos por el volumen de papel higiénico chungo vendido hasta ahora, les sale que puede haber unos 100.000 ciudadanos afectados por el virus, así que la zapafiesta puede ser de órdago).

¡¡Hay que hacer algo!!

Es de suponer que los Njs informarán a Brotswualdo de lo del asalto a la planta de Pozuelo y tal. En tal caso, serán nombrados voluntarios forzosos para salvaguardarla con su propia vida y hasta su última gota de sangre, si fuera menester. Al fin y al cabo, la epidemia también puede



haber afectado a los propios guardias de seguridad de la planta, así que Brotswualdo necesita a alguien despejado y capaz para dirigir la defensa del lugar (después de todo los Njs son sacrificables, y si acaban pringando, pues no quedará ningún testigo del robo de las muestras y Pozuelo se librará de la investigación policial). En caso de que los Njs muestren dudas morales sobre su participación en el asunto, o salgan con que se les da un ardid de todo ello (o sea, que les importa un carajo lo que pase), Brotswualdo les promete un plus de 500 MDs por cabeza. Por cierto, que aún no les ha pagado un chavo de lo que les debe, así que si se ponen muy burros, en último caso argumentará que o le ayudan a desfacer el entuerto o van a cobrar la semana de los tres jueves.

EL ASALTO

La planta de envasado de Pozuelo e Hijos está ubicada en las afueras de BNC, a unos cinco kilómetros según se sale por el norte de la ciudad. En cuanto los Njs lleguen, deberán ocuparse de la ardua tarea de preparar el edificio para defenderse de la embestida (hazles una descripción somera del lugar usando el mapa que

corre por aquí). Para ello, contarán con la ayuda de un grupo de 20 currantes de la planta (Cuerpo 2, Mente 2, pupas 20; van provistos de salamis tremendamente afilados, ris-tras de chorizos usadas en plan nunchakus, y demás armas improvisadas), además de los 6 guardias de seguridad, que son los únicos que llevan armas de verdad (Cuerpo 3, Mente 2, pupas 30; van con chaleco antibalas y metralleta). Mientras los Njs se aclaran, montan la defensa y van pensando una forma de distribuir el antidoto, verán como a la entrada se empieza a arremolinar una horda de varios miles de fanáticos sedientos de embutido fresco, dispuestos a cargar de un momento a otro y reducir el lugar a pulpa, Njs inclusive.

Y justo en ese momento, cuando los Njs empiecen a creer que ya sólo les queda encomendarse a Dios y a su madre, un helicóptero de Pozuelo hará aparición en lontananza y aterrizará en la azotea de la planta, cargado con quince garrafas de cinco litros de antidoto, suficiente para dar cuenta de todos los afectados. Uuuf, salvados ¿no? Cheee! Para el carro, que esto aún no se ha acabado.

el hombre con tres cerebros

SALVANDO EL DÍA

Parece que la cosa no está tan chunga y que los Njs empiezan a ver la luz al final del túnel, pero aún deben idear una forma de distribuir el antídoto, antes de que la marabunta humana de la entrada se lance al ataque y deje el lugar igual que si Godzilla hubiera decidido usarlo como pista de baile.

En realidad, cualquier solución gilborde pero simpática y plausible (tipo regalar a los zombificados cestas gratis de choricillos inoculados con el antídoto, rociárselo directamente desde el helicóptero, o algo similar), debe bastar para repartirlo con éxito. Sin embargo como hemos dicho, el tiempo apremia y esta situación no puede alargarse indefinidamente, así que a nivel de juegos dales a tus Njs 30 segundos de reloj para que piensen algo. Pasado ese tiempo, a la mierda su cuerpo; la turba enfervorizada cargará y que salga el sol por Antequera (mira, puede ser un combate épico). De todas formas, recuerda también que al fin y al cabo esto es Fanhunter, y que hasta el Nj más inepto puede pisar mierda en un momento dado y solucionar la aventura, aunque sea por accidente.

FINALE

Si la cosa sale bien (ni que decir tiene que si sale mal más vale que los Njs vayan eligiendo talla para el disfraz de pingüino y se larguen a vivir al Ártico) y consiguen parar el asalto y/o distribuir el antídoto de forma eficaz, Brotswualdo les pagará lo convenido más todos los pluses y bonuses pertinentes (y los maluses que convengan, en caso de que le dejen la planta muy destrozada), ins-

tándoles a que desaparezcan del mapa durante unos mesecillos hasta que la cosa se calme (por supuesto, como se vayan de la lengua y se descubra el pastel, lo último que hará Brotswualdo antes de entrar en chirona será contratar a un grupo de asesinos profesionales, para que los trinquen y les metan salchichones por el culo hasta que revienten). Con el tiempo, tanto la policía como el gobierno papal archivarán el asunto sin saber exactamente qué ha pasado y santas pascuas. En cuanto a las tres corporaciones implicadas inicialmente (Kokakol, Kellops y Danonex), considerarán el experimento un fracaso y destruirán todas las muestras y pruebas que posean (hombre, a lo mejor lo pueden reconvertir en arma bacteriológica y sacarse unos MegaDicks vendiéndoselo a algún ejército, pero esa es otra historia). De todas formas, esta gente suele tener una memoria elefantíaca, y si algún día llegan a echarles encima el guante a los Njs, que se preparen...

EXPERIENCIA

De 3 a 6 puntos para cada Nj, más los siguientes bonuses:

-De 2 a 4 puntos por montárselo de bolas para mangar las muestras en la plataforma (sin que nadie se entere, sin pegar un tiro, etc).

-De 3 a 6 puntos por montárselo excelsamente bien para defender la planta de envasado y repartir el antídoto entre la peña.

-De 3 a 6 puntos MENOS si meten la gamba hasta el fondo (trincar un tarro de mermelada en vez de muestras de M.O.C.O, dejar que la planta de envasado sea arrasada, etc).

el hombre con tres celebros

DRAMATIS PERSONAE

**Barnacitenses zómbicos,
pobres diablos babeantes y famélicos.**

CUERPO 1
MENTE 1
PUPAS 10



Equipo:

Armas
improvisadas
diversas.

Descripción:

Los afectados por el microvirus se comportan como zombies descerebrados, cuya única motivación es conseguir más embutidos Pozuelo. Actúan gregariamente, en grupillos de 15 ó 20, pero sin demasiada coordinación. El virus los agilipolla hasta el punto de que sus capacidades sicomotrices y de raciocinio se vuelven similares a las de Rainman (se mueven torpemente, se asustan ante el fuego, se intentan comer las pastillas de jabón y esas cosas que hacen los zombis de las películas), y son incapaces de utilizar maquinaria más avanzada que un mechero. Si consiguen hacerse con un embutido Pozuelo (tras darse de cazos con los demás para ver quién se lo queda), pierden el mundo de vista y se sientan a papeárselo en un estado cercano al éxtasis.

**Asesinos a sueldo corporativos,
sin entrañas ni perrito que les ladre.**

COMBATE 4
DISPARO 4
MÚSCULOS 4
REFLEJOS 4
NEURONAS 2
AGALLAS 4
CARISMA 1
EMPATÍA 4



Habilidades:

Arrojar 2, artes marciales 3, atletismo 2, callejear 2, conducir 2, defensa 3, explosivos 2, intimidar 3, investigar 1, maestría (lucha sin armas) 3, nadar 2, observar 2, precisión (pistolón) 3, psicología 2, sigilo 3, talento (recitar pasajes de La Biblia antes de dispararte) 3.

Coñas y taras:

Código de honor (no disparar contra los niños ni los enanos), estigma (la peña les repele porque van como los polis de las series de TV de los años setenta: corte de pelo patilludo, traje marrón, pantalón campanoide, etc).

Equipo:

Pistolón H&K 45. Maximal Slaughter (in the Night), con silenciador y mecherito. RAR 3 / ALC 4-8 / CAR 7 / CAF 1 / PUP 5D.

Descripción

Grupo de Nnjs opcionales, que puedes incluir si lo crees oportuno, para darle caldillo al asunto. Se trata de 6 asesinos mercenarios de lo mejorcito del gremio, alquilados por Kokakol Inc., Cereales Kellops y Danonex Industries, para dar caza a los Njs y recuperar las muestras robadas por éstos. En principio entrarán en acción después de la escena de la plataforma, aunque si los Njs se lo montan de putifa y no dejan pistas con las que rastrearles, o si consideras que ya van bastante de cráneo con lo que tienen, pues no los sacas y santas pascuas.

Manéjalos como mejor te parezca, pero ten en cuenta que son tope tarantinianos (implacables y sin escrúpulos y todo eso y tal y cual), por lo que detonarán todo su octanaje con tal de cumplir con su trabajo.

la novia era él

"La novia era él" es una aventura tan corta como estúpida, ideal para un grupo de 3 ó 4 narizones (si son más no te agobies y arbitralo igual; sacas más malos y santas pascuas). A los Njs se les encarga que protejan a un importante colaborador de la Resistencia que tiene algunos proble-millas con las tropas papales. El colaborador en cuestión es un inventor sonado como una campana, que está trabajando en un proyecto secreto de importancia vital para la Resistencia, y por tanto los jefes de los Njs están muy interesados en vigilar que el hombre no les pille ni un mal resfriado. Hay un problema, no obstante (hombre, pues claro que lo hay), y es que el amigo en cuestión es un impostor con un morro que se lo pisa, cosa que como de costumbre los Njs ignoran, pa que se jodan.

RESUMEN PARA LOS NJS

Ralph Makintosh es un científico al servicio de la Resistencia, que está trabajando en un proyecto ultrasecreto cuyo nombre en clave es "Recopetin". Se trata de un traje de combate que aúna un montón de prestaciones y que, en caso de poder fabricarse en serie, decantaría de una vez por todas el fiel de la balanza del lado de la Resistencia en su cruenta y nunca lo bastante bien ponderada lucha (aquí pausa para coger aire) contra el zafio, déspota e incívico tirano Alejo I.

El amigo Ralph tiene instalado su laboratorio de trabajo en un chalet de Pedralbes. Pese a la insistencia por parte de la Resistencia de que se traslade a algún lugar menos vigilado y más seguro (las afueras de la ciudad, la masía de Joe Quaid, o algo así), Ralph argumenta que su instrumental de trabajo es muy delicado, y que moverlo de sitio a estas alturas podría dañar irreversiblemente algún componente y enviar al carajo todo el proyecto. Pero claro, Pedralbes es uno de los distritos más vigilados de Barnacity, y resulta difícil para la Resistencia proteger al científico sin levantar sospechas, por lo que en una reunión de urgencia, las altas instancias de la organización han decidido que uno de sus comandos de élite se traslade a vivir al chalet de Makintosh, para controlar que no le pase nada mientras ultima su trabajo. Sí, no te rías, el comando de élite son los Njs. Te lo juro.

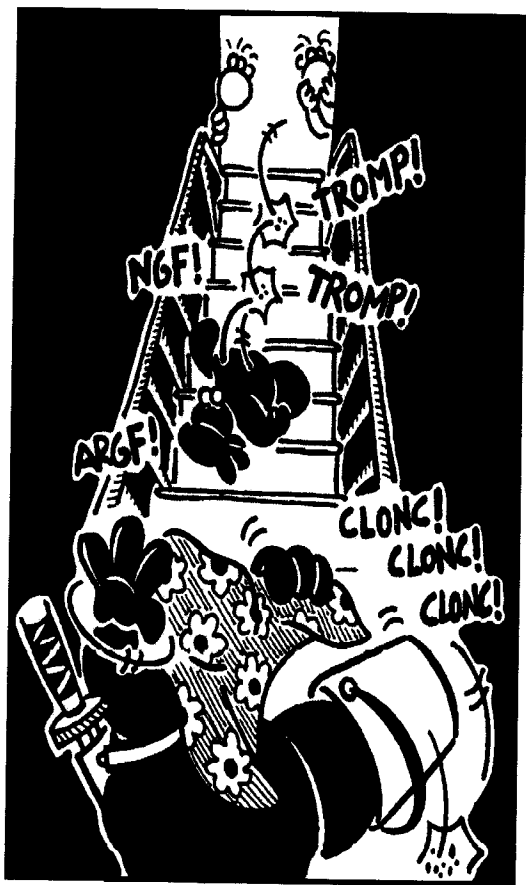
La misión no parece muy complicada. Nadie sabe que Ralph Makintosh trabaja para los rebeldes y por si acaso, el servicio de recontraespionaje de la Resistencia ha preparado una tapadera perfecta para que los Njs se alojen en su casa (se harán pasar por unos primos de Soria, que acaban de llegar a la ciudad para apostar en las carreras y ver espectáculos de vodevil). Además, al bueno de Ralphie le quedan apenas

dos o tres días de currele para completar su proyecto, así que en principio esto no puede durar mucho. Fácil ¿no? Pues no.

RESUMEN PARA EL ANIMADOR

La mayor parte de lo que dice en el resumen para los Njs es cierto, si bien quedan algunos detalles por explicar, que son los que al final nos llevarán al previsible aunque esperado paroxismo de violencia y risas (no necesariamente por este orden) en que debe degenerar toda buena aventura de Fanhunter. Pues lo cierto es que el bueno de Makintosh es un peyas y un megafuller de mucho cuidado, y está jugando a dos bandas con la Resistencia y el Gobierno Papal. Ralph no es un gran científico, ni un científico mediocre, de hecho es una mierda de científico. Sus conocimientos de física y química se basan en haber aprendido de memoria el manual de instrucciones de un juego de química y en soltar palabras de más de tres sílabas como "Aneurismo" o "Iconoclastia" para impresionar a la peña. Sin embargo, Ralph suplente este pequeño lapsus técnico con su experiencia en el mundo del teatro como actor de segunda fila, con sus conocimientos mentalistas y con un morro que le llega al sótano. Gracias a todo ello ha logrado convencer tanto a la Resistencia como al Gobierno Papal de que está diseñando un traje de combate de prestaciones hiperchulas. ¿Con algún oscuro objetivo de dominación mundial, tal vez? No padre. Ralph es un redomado sacamantecas que sólo busca levantarles hasta la camisa.

De momento ha conseguido que las dos facciones hayan soltado una buena morterada en concepto de



anticipos y gastos de material (unos 500.000 MD, que evidentemente Ralph ha ingresado directamente en su cuenta corriente) y ahora planea rematar la faena con una jugada maestra. Para empezar, ha pedido ayuda a la Resistencia en forma de protección, porque asegura que se siente vigilado y teme por la suerte del proyecto. Una vez los Njs estén instalados en su casa y le sirvan de testigos, fingirá que es objeto de un asalto por parte de las tropas papales, que vienen a robarle el proyecto, y en el calor de la porfía se las ingeniara para que todo el chalet arda

(los muebles son de skay, así que no le costará mucho), y parezca que él ha muerto en el incendio, mientras en realidad huye del lugar cual rata y desaparece del mapa. En cuanto a su otro cliente, Alejo I, Ralph se lo montará para achacar las culpas de su presunta muerte a los Njs y que así los Fanhunters se entretengan persiguiéndoles a ellos.

Esta aventura transcurre a lo largo de un día y medio. Los Njs llegarán a casa de Ralph por la tarde y la cosa se prolongará hasta la noche del día siguiente (o hasta antes, si deciden liar el cristo a media partida, como tienen por costumbre). Durante estas treinta horas los Njs serán testigos de una serie de acontecimientos que deberían ayudarles a desenmarañar el marrón antes de que este se produzca del todo, o como mínimo a saber un poco por dónde les van a venir las leches. ¿Si? Pues acción.

LA ACCION

Como íbamos diciendo, nuestra historia se inicia con los Njs recibiendo el encargo de instalarse en el susodicho chalet de Pedralbes, con instrucciones de velar por la seguridad de Makintosh y su proyecto, hasta la finalización del mismo. Los detalles del planteamiento de la misión (quién se la encarga, cuánto les pagan, y demás etcéteras), corren a cargo del Animador, que a nosotros nos da pereza. Si los Njs quieren negociar algún tipo de primas por peligrosidad, montarse una coartada nueva, llamar a su madre, hacer testamento o algún otro capricho, tu mismo, pero en cualquier caso su movilización debe ser inmediata (no les des tiempo de ir a comprar armamento pesado).

LA CASA

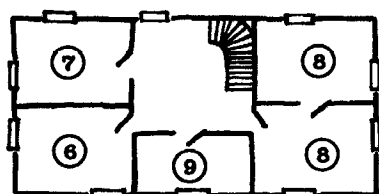
El de Makintosh es un bonito chaletito de dos plantas, espacioso pero no lo suficiente como para que haya una habitación para cada Nj. Está la habitación de Ralph, la de Braulio (el chófer, cocinero, mayordomo, secretario y ayudante), el lavabo, la cocina, el laboratorio, el despacho, el comedor y un par de habitaciones más (ver mapa adjunto).

LAS PISTAS

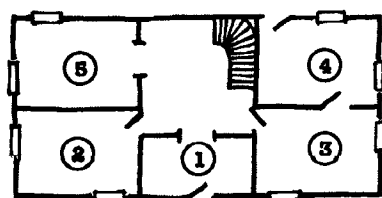
Si bien al principio es probable que los Njs no se huelan nada chungo del amigo Ralphie, es de esperar que los acontecimientos que se vayan produciendo más adelante les pongan la mosca detrás de la oreja. Así que si se deciden a investigar, éstas son las pistas que pueden encontrar por la casa (si tus jugadores pasan de todo y se dedican a la vida contemplativa, desconfía; pellízcalos, a lo mejor resulta que se han clapado durante la partida, o que llevan varios días muertos y no te habías enterado). Ojo, estas pistas no están tiradas por ahí, al libre albedrío, sino escondidas en los lugares pertinentes de la casa, por lo que antes de la descripción de cada una de ellas figura su localización concreta y el chequeo de Investigar que deben superar los Njs para encontrarlas:

-Extractos de la cuenta corriente de Ralph.

Encima del escritorio que hay en el despacho de Ralph. Chequeo Normal. Estos extractos desvelan importantísimos ingresos en metálico (generalmente de tres o cuatro ceros) recibidos por Makintosh desde hace unos seis meses (o sea, más o menos desde que inició el proyecto y empezó a sangrar por igual a la Resistencia y al papado).



Primer piso



Planta baja

La casa de Makintosh

Escala: — 3 m.

1. Recibidor
2. Despacho
3. Comedor
4. Cocina
5. Lavabo
6. Dormitorio Ralph
7. Dormitorio Braulio
8. Dormitorios invitados
9. Laboratorio

-Material teatral.

En un cajón cerrado del despacho de Ralph. Chequeo Muy Chungo. Una carpeta llena de posters, afiches y críticas (atroces por cierto) recortadas de los diarios, a propósito de las obras de teatro que ha interpretado Ralph a lo largo de su carrera. Todas son obras de segunda, como "Las Encías de una Madre", "Almizcle de Buey" o "Confesiones de un queso Monstruoso", que los Njs recordarán como sonoros pestiños de hace algunos años. En todas las fotos salen Ralph y Braulio en sus años mozos, como intérpretes de las susodichas obras. El resto de actores que aparecen no les suenan de nada (aunque pueden reconocerlos más adelante).

-Drogas aturdidoras.

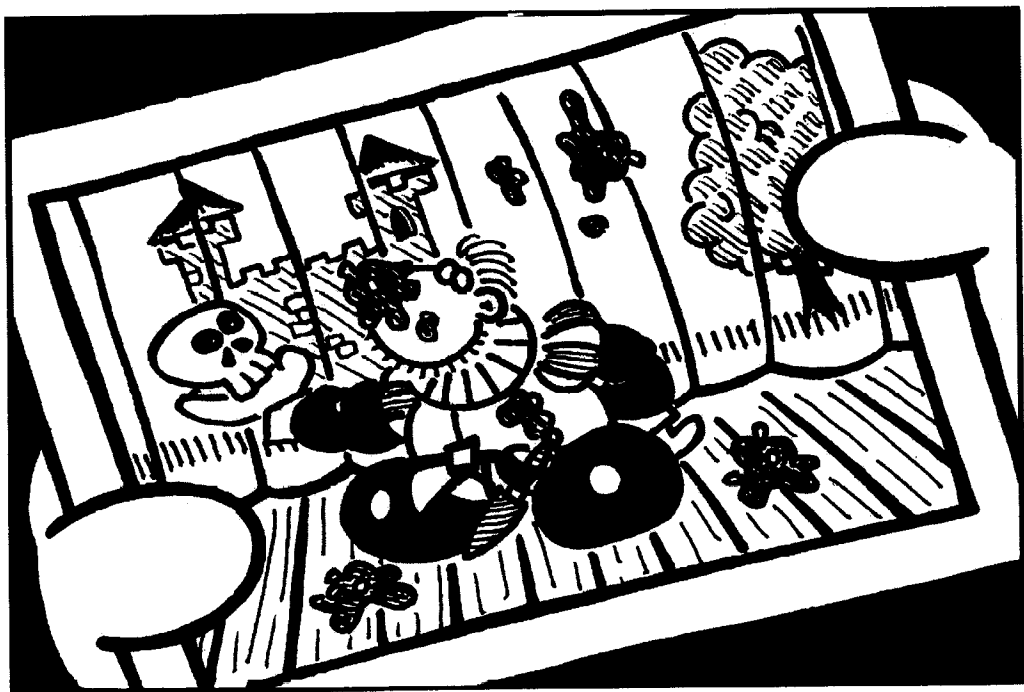
En uno de los tarros de sal de la cocina. Chequeo chungo. Estas píldoras son un recurso de última hora por si los jugadores se ponen muy tontos. El plan consiste en que Braulio, el mayordomo las mezcle en

la comida de los Njs (preferiblemente en un cóctel de gambas, un sorbete de limón u otro manjar exquisito y apetecible, para asegurarse de que se lo toman; no se lo enchufes en una sopa de pescado de sobre, melón). Esta droga es muy cafre, y causa al que la ingiere un modificador negativo de -2 en todos sus atributos mentales (Neuronas, Agallas, Carisma y Empatía), así como en todas las habilidades y poderes derivados de ellos, durante 1D de días.

LOS HECHOS

Primer acto

Después de que los Njs se hayan presentado en la casa, hayan conocido a Ralph y a Braulio, y se hayan instalado donde mejor les parezca, Makintosh les propondrá presenciar una demostración del prototipo en el que está trabajando, aunque por problemas de espacio en el laboratorio sólo podrán acceder de dos en dos (y así de paso Ralph los controla mejor para que no se le desmanden).



El laboratorio está instalado en la segunda planta y es bastante pequeño y tosco, pero está limpio y ordenado (quizás demasiado, pero no se lo digas a los Njs; si alguno te lo pregunta explícitamente y supera un chequeo Chungo de Observar, se puede percatar de que no parece que se haya estado trabajando mucho por aquí últimamente). Por doquier hay cacharritos electromecánicos de diversa índole (irreconocibles para los Njs), así como varios maniqués vestidos con pruebas incompletas del traje.

Uno de estos muñecos, situado en un lugar preferente, lleva lo que parece la versión definitiva del prototipo (para la descripción del mismo ver la sección "El trasto"). Tras dejar a los Njs algunos minutos para que se lo miren y flipen, Ralph se deshará en prolifas explicaciones técnicas sobre

cómo ha conseguido fundir diversos conceptos en uno y bla, bla, bla, obteniendo como resultado una armadura de combate polivalente que lleva incorporado un autopropulsor y dispara rayos atómicos.

La demostración consiste en que el maniquí con el traje se eleve un metro del suelo, efectúe unos cuantos giros, bucles, tirabuzones y maniobras diversas por la habitación, y finalmente dispare contra otro de los maniqués, que quedará hecho un churrito. Esto no le funciona siempre a nuestro amigo el inventor, así que por si le falla (lo que ocurre aproximadamente el 50% de las veces) está preparado para utilizar sus poderes de Control Mental, Telekinesis e Ilusión y fingir que todo va de coña. Cualquier problema que Ralph no logre controlar por estos medios, lo

achacará a pequeños fallos de concepto que no duda poder superar en breve, y bla bla bla de nuevo. En ningún caso, está claro, admitirá el fraude (si la cosa se le va realmente de madre mandará a Braulio a por unas copas, para relajar el ambiente con un poco de alcohol y su bla bla bla de siempre).

Segundo acto

Esa noche, tras una cena copiosa y con abundanté alcohol (y, quizás drogas, si los Njs ya se le empiezan a poner chulitos) todo el mundo se retirará a descansar. Pero ya se sabe que de noche todos los gatos son pardos, y el silencio y la ominosa oscuridad serán aprovechados por dos figuras aviesas que penetrarán con inconfesables propósitos en la casa que nos incumbe, sin óbices, valladas ni cortapisas que se lo impidan. Se trata de Rimsky y Korsakov, un par de Fanhunters de élite enviados por Alejo con la misión de infiltrarse en silencio en la casa, examinar el estado de los prototipos, y cerciorarse de que Makintosh no le está tomando el pelo a su santidad (cosa que su santidad empieza a sospechar, porque Ralph le ha levantado ya una pastarrufa del carallo y hasta la fecha no se han visto demasiados progresos). Parece una misión chupada para un Fanhunter de élite, ¿no? Pues tampoco.

Rimsky y Korsakov son Fanhunters de élite, sí. Y seguramente lograrán infiltrarse en la casa y realizar su trabajo (o sea, comprobar que los prototipos no son más que un timo), sin que nadie se percate de su presencia. Sin embargo, al fin y al cabo siguen siendo Fanhunters, lo cual de por sí ya les supone un cierto grado

de estupidez congénita (y además, son cenizos). Por ello, cuando se dispongan a abandonar la casa, se las arreglarán para meter el pie en un cubo, tropezar echándose por encima las cortinas de la ventana, ir dando tumbos a ciegas hasta caérseles por encima una estantería de libros, sentarse encima de una plancha caliente, pisar una trampa para ratones, y finalmente caer rodando por las escaleras del sótano, donde Braulio, que no podía dormir y estaba sacudiendo las alfombras para relajarse, la emprenderá con ellos a golpes de atizador. Es de suponer que el escándalo despierte a los Njs y que éstos puedan disfrutar de la bronca durante un par de asaltos. Rimsky y Korsakov se defenderán bravamente, pero acabarán resbalando en una botella, golpeándose la cabeza con una tubería vieja o cayéndose de culo sobre la carbonera, y quedando ambos fuera de combate.

Una vez sometidos, y si se les interroga hábilmente, estos dos pollos contarán el propósito de su misión y el resultado de la misma (que Makintosh negará radicalmente, claro). Lo más destacable de estos dos Fanhunters es que llevan sendos transmisores ocultos en su cuerpo (el lugar concreto queda a criterio del animador ¡No, ahí no!) y todo lo que se diga en su presencia estará siendo captado en esos mismos momentos por "El Ojo de Dick" (el centro de control del alto mando Fanhunter, en el Revaticano; mírate La Guía de BNC y culturízate). Por supuesto, los Njs no se enterarán de esto a menos que los abran en canal, pero el caso es que en menos que canta un gallo la casa será asaltada por dos docenas de Fanhunters (Yuju).

BIG FINALE (EL DE CARTON)

La pantomima de Ralph tiene su punto final aquí, con la puesta en marcha de su plan de fuga. Mientras los Njs interrogan a los dos Fanhunters, un grupo de seis actores colegas de Ralph (los que aparecían junto a él en las fotos de los afiches que había en su escritorio), convenientemente disfrazados de Fanhunters, irrumpirán en la casa, le prenderán fuego y tirotearán a los Njs. Estos falsos Fanhunters disponen de llaves de la casa, conocen la disposición de las habitaciones y han recibido información de Ralph acerca de cuántos son los Njs y cómo actúan, por lo que, aunque no son profesionales del gatillo, confían en poder liar el suficiente escándalo como para dar tiempo a que Ralph, Braulio y ellos mismos se peguen el piro en la furgoneta que han aparcado a la entrada (no sin dejar antes en un rincón de la casa un puñado de cenizas junto al bigote postizo de Ralph, su carnet de conducir y su sombrero favorito, para simular que ha muerto calcinado a causa del incendio).

Según este plan, el Gobierno Papal y la Resistencia se achacarán mutuamente la triste pérdida del gran inventor y nadie se preocupará de buscarle bajo el nombre de Wilson Tartufo en las islas Seychelles, que es donde piensan largarse él y sus amigos a reventarse en daiquiris y chatis la pasta levantada.

BIG FINALE (EL DE VERDAD)

Si los Njs han sobrevivido al combate con los falsos Fanhunters, ahora mismo deben estar pensando que todo ha acabado, (los muy ilusos) y que seguidamente su animador favorito les repartirá unos cuantos pun-

tos de experiencia como el que da altramuces a los micos ¡Ja! No amigos, no, aún no ha corrido la suficiente sangre como para que nos sintamos satisfechos. Falta el Big Finale sin el cual un módulo de Fanhunter quedaría tan moñas como uno de Cthulhtlhtu sin tentáculos y babas.

El asunto es que, tras haber tramitado todo el papeleo necesario para poder hacer una redada, los Fanhunters (esta vez los de verdad) llegarán al lugar de autos dispuestos a ganarse el sueldo, con órdenes directas de Alejo I de liquidar a los Njs y trincar al gracioso de Ralph para hacerse un llavero con su minga, y que sirva de escarmiento a todos aquellos que quieran reirse de su insigne santidad papal (que dicho de paso, no son pocos). En un santiamén dos docenas de Fanhunters rodearán completamente la casa y abatirán sobre los Njs todo su poder de fuego.

El animador debería esforzarse por dejar claro a los jugadores que la situación es desesperada, y que quizás por una vez convendría pasar de hacerse el supermacho y buscar una salida mucho menos heroica pero más saludable. O sea, correr.

La cosa parece estar de lo más chunga, lo sabemos. Pero el objetivo de este combate final no es matar a ningún Nj (bueno, ya...sí), sino pintárse-lo tan negro que se vean forzados a salir cagando melodías de la casa, utilizando el prototipo del traje como vía de escape. De hecho, para los animadores realmente capaces y creativos, desde Farsa's Wagon recomendamos que el tiroteo se monte en la planta baja de la casa (¿Has visto "Zulú"? Vaya ¿Y "55 Días en

De seis a diez puntos por narizón por salvar el pellejo, y tres o cuatro más a quien haya jugado de manera maja y enrollada, despertando a la par el asombro y la risa de sus compañeros. Si alguno consigue pillar a Ralph por las pelotas para que devuelva a la Resistencia el dinero que ha levantado, dale cinco puntos extras. En tal caso la Resistencia, agradecida, regalará a los Njs un 1% de la pasta recuperada. Si los muy cabritos pasan de devolverla y se la quieren quedar toda ellos, déjales. Al cabo de dos o tres días se

percatarán de que es falsa y San Seacabó (en realidad eran billetes de Monopoly; pero como es un juego prohibido por Alejo y los Njs nunca han visto uno, creían que se trataba de algún tipo de moneda extranjera) y santas pascuas. ¡Ah, el dinero! Como viene se va...

Traje completo de combate, mezcla de armadura espacial y cafetera gigante, repleto de cables externos, protuberancias con formas divertidas, y articulaciones imposibles. En teoría funciona por estímulos sensoriales; es decir, que se mueve y dispara según tus pensamientos. La realidad es una muy otra, pero de momento sigamos con la teoría.

Lo único que ha hecho el chapuzas de Makintosh es coger una armadura de energía (ver Fanhunter ejdred), acoplarle un autopropulsor (volver a ver Fanhunter ejdred) e implantarle un lanzallamas, un fusil de asalto, un lanzagranadas y una navaja mil usos (volver otra vez a ver Fanhunter ejdred; sí, ya sé que te lo podríamos decir todo de golpe, y no hacerte dar tantos viajes, pero somos así de majos). Esto se complementa con un bello casco de diseño, mediante el cual se acoplan al cerebro los electrodos que accionan los mecanismos sensoriales, así que cuando el merluzo que va dentro del traje piensa "quiero disparar", dispara y cuando piensa "quiero girar a la derecha", gira a la derecha (y cuando piensa "quiero tirar recto", seguramente se esmorra contra el obstáculo mas a mano, porque con el casco puesto no se ve un pijo).

Todo esto es muy bonito y tal, pero por supuesto tiene algunos problemas. Para empezar, el equipo completo pesa casi ciento cincuenta kilos, lo cual reduce notablemente la capacidad de maniobra de su portador. Por otra parte, el traje sólo funciona correctamente en un 50% de las ocasiones; a efectos de juego, cada vez que el narizón ejecute una maniobra, un disparo o lo que sea, el animador lanzará 1D en secreto. De 1 a 3 no pasará nada raro, pero con un 4 ó más la maniobra en cuestión no saldrá exactamente como era de esperar. Suponemos que ya sabes lo que se entiende en Fanhunter por "esto no ha salido exactamente como era de esperar", pero por si te duele el tarro y no tienes ganas de improvisar, ahí va una tabla de posibles cagadas para el traje (hacer una

tirada cada vez que el último número del DNI de alguno de tus jugadores coincida con el número de asalto en el que se está desarrollando la acción; o sea, cuando te salga de las pelotas). Se lanzan 2D o se elige un resultado directamente y hala, a jugar como papá. Todos los efectos duran 1D de asaltos, o hasta que al animador le dejen de resultar divertidos. Lo que pase antes.

2 ó menos.- El traje deja de funcionar (especialmente divertido si se está en el aire).

3.- Una extremidad del traje se desprende (elegir una al azar).

4.- La pantalla del casco sólo muestra imágenes en blanco y negro.

5.- La pantalla del casco sólo muestra imágenes de películas de Estes.

6.- El traje sólo puede moverse caminando sobre las manos.

7.- El traje empieza a bailar claqué frenéticamente.

8.- Al ocupante del traje le da un ataque de flato (nada que ver con el traje, pero resulta lo suficientemente gilipollas).

9.- Un arma del traje explota.

10.- El autopropulsor del traje explota.

11.- El ocupante del traje explota.

12 ó más.- El traje sólo se mueve a máxima velocidad, mientras dispara todas sus armas al unísono.

DRAMATIS PERSONAE

Ralph Makintosh.

mentalista, timador y ex-actor de vodevil.

COMBATE 2
DISPARO 2
MUSCULOS 1
REFLEJOS 2
NEURONAS 3
CARISMA 4
AGALLAS 4
EMPATIA 2



Habilidades

Arrojar 1, callejear 2, comecocos 2, defensa 1, farolear 3, investigar 1, psicología 3, sigilo 1, talento (verborrea y labia para parar un carro) 4.

Coñas y Taras

Bolsillos, Fobia a los sandwiches.

Trucos de mentalista

(Su atributo de mentalista es el Carisma)

Control mental, ilusión, telekinesis.

Equipo

Pistola, disfraz completo de profesor chiflado (bata, bigotón y calva, los tres de color blanco, gafas de culo de botella, etc).

Descripción

Ralph fue en tiempos un actor barato de vodevil, que obtuvo buenas críticas protagonizando una versión experimental del musical "Barnum" en la que todos los diálogos habían sido suprimidos, y los personajes se comunicaban entre sí por medio de flatulencias. Pero como la acción transcurría de noche y con las luces del escenario apagadas, el público confundía a Ralph con uno de los chimpancés de atrezzo, por lo que

nunca alcanzó notoriedad. Cansado al fin de su vida diletante, decidió usar sus artes interpretativas para pegar un buen palo y retirarse de una puñetera vez a Maracaibo. Ralph es un tipo agradable, educado y que sabe lo que tiene que decir en cada momento para quedar bien. Además no es tonto, y sabrá manejar cualquier situación para dejarse una puerta de escape en caso necesario.

Braulio

mayordomo y guardaespaldas de Ralph.

COMBATE 3
DISPARO 2
MUSCULOS 3
REFLEJOS 2
NEURONAS 2
CARISMA 2
AGALLAS 4
EMPATIA 2



Habilidades

Arrojar 1, atletismo 1, callejear 2, comecocos 1, conducir (coches) 3, defensa 2, investigar 1, maestría (bate de baseball) 2, medicina 2, psicología 1, sigilo 2, talento (cocinar) 2, talento (ventriloquía) 2.

Coñas y Taras

Estigma (es calvo).

Equipo

Pistolilla, droga alucinógena.

Descripción

Braulio es uno de los compañeros de correrías de Ralph, que está en la casa haciéndose pasar por su mayordomo y guardaespaldas personal, para controlar que las cosas salgan tal como las han planeado, y que los

Njs no les chafen la guitarra. Aunque ayudará a Ralph en todo lo posible, no es un apollardao, y si ve que van mal dadas intentará salvar su propio pellejo como sea.

Rimsky y Korsakov, Fanhunters de élite cenizos.

COMBATE 4
DISPARO 4
MUSCULOS 4
REFLEJOS 4
NEURONAS 3
CARISMA 1
AGALLAS 4
EMPATIA 3



Habilidades

Arrojar 3, artes marciales 2, atletismo 2, callejear 3, conducir 3, crimen 2, defensa 3, explosivos 3, intimidar 2, investigar 2, maestría (lucha sin armas) 3.

Coñas y Taras

Cenizos máximos.

Equipo

Katana, shurikens, pistola, y todo tipo de equipo especial de infiltración, incluyendo vestimentas negras, ventosas para trepar paredes, mierda de vaca para pintarse la cara de camuflaje, etc.

Descripción

Rimsky y Korsakov son dos Fanhunters del cuerpo de élite, expertos en infiltraciones chungas y tal, que han sido enviados a la casa de Ralph Makintosh por Alejo I para controlar como andan las investigaciones del profesor, e informar si ven algo que les huela a cuerno quemado. A priori, la suya parece una

tarea fácil para dos hombres sin miedo, curtidos en mil y una batallas, que combinan las mejores habilidades de un maestro ninja con una capacidad casi preternatural para ignorar el dolor, y a los que no perturban la consciencia, los remordimientos ni las fantasías de moralidad. Unos profesionales como la copa de un pino, vamos. Lástima de su perra suerte...

Los amigos de Ralph, actoruchos cutres e histriónicos.

CUERPO 2
MENTE 3
PUPAS 20



Equipo

Subfusiles y disfraces baratos de Fanhunters.

Descripción

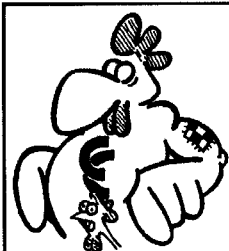
Estos seis tiparracos, todos ellos ex-actoruchos de teatro de tercera regional, componen el resto de la banda de mangantes liderada por Ralph Mackintosh. Su prioridad uno consiste en cubrir las espaldas de Ralph para que éste pueda escabullirse con viento fresco. Sin embargo, aunque entrarán en la casa disfrazados de Fanhunters y a tiro limpio, no tienen ninguna intención de hacer una escabechina; más bien intentarán causar unos cuantos asaltos de tiros, carreras, confusión y jarana, y luego darse a la fuga ellos también. Sea como sea, al igual que Braulio no llegarán al extremo de entregar su vida por la causa, y si ven que pintan bastos harán mutis por el foro cagando leches.

narizones predegenerados

Capitán Chicken (Super)

Atributos

COMBATE	3
DISPARO	1
MUSCULOS	4
REFLEJOS	3
NEURONAS	2
AGALLAS	2
CARISMA	3
EMPATIA	2



Habilidades y Poderes

Artes marciales 4, atletismo 3, callejear 2, comecocos 1, culturilla 2, defensa 3, farolear 1, investigar 2, maestría (artes marciales) 4, observar 1, psicología 1, sigilo 2. Control galináceo (como el control mental, pero sólo funciona con pollos) 3, telepatía avícola (puede comunicarse mentalmente con cualquier pollo) 3.

Pupas: 40

Potra: 6

Periko Makoki (Rebelde)

Atributos

COMBATE	3
DISPARO	4
MUSCULOS	2
REFLEJOS	2
NEURONAS	1
AGALLAS	4
CARISMA	2
EMPATIA	2



Habilidades

Arrojar 2, atletismo 1, callejear 2, comecocos 2, conducir 1, crimen 1, culturilla (comics, en especial los de Byrne) 2, defensa 2, explosivos 1, maestría 3, psicología 1, precisión 3, sigilo 2, talento (recitar frases de películas de Steven Seagal) 2.

Pupas: 20

Potra: 6

Morten Worthington III (Investigador)

Atributos

COMBATE	1
DISPARO	1
MUSCULOS	2
REFLEJOS	2
NEURONAS	4
AGALLAS	3
CARISMA	4
EMPATIA	3



Habilidades

Atletismo 1, callejear 1, comecocos 3, culturilla (leyes) 3, farolear 2, intimidar 3, investigar 2, observar 2, psicología 3, sigilo 1, talento (encontrar agujeros y dobles sentidos en el código penal) 2, talento (decir "protesto", "con la venia", "responda si o no", "no hay más preguntas" y demás frases dignas de Perry Mason) 2.

Pupas: 20

Potra: 9

El extraterrestre Fernández (Mostruo)

Atributos

COMBATE	1
DISPARO	2
MUSCULOS	1
REFLEJOS	2
NEURONAS	2
AGALLAS	1
CARISMA	4
EMPATIA	4



Habilidades y Poderes

Conducir (naves espaciales) 2, culturilla (cómo improvisar una nave espacial con capacidad de salto, teniendo a mano únicamente un kit de bricolaje, un radiocassette estéreo, una batería de cocina, etc) 3, defensa 1, manitas 4, talento (contar chistes de abducciones y del accidente de Roswell) 1. Control mental 4, telekinesis 4, telepatía 4.

Pupas: 10

Potra: 12

Aquí tienes cuatro hermosos personajes predegenerados, listos para que tus jugadores los utilicen con las aventuras de este suplemento. Basta con que le des a cada uno la pasta inicial acostumbrada (2D x1000 MegaDicks), y venga, a jugar como papá. De nada.

Coñas y Taras

Bolsillos, cenizo, fanpirismo, fobia (a los científicos), McGuiver, paranoia ("Alejo tiene micrófonos ocultos por todas partes").

Equipo

Camisa de fuerza, fusil de asalto con lanza-granadas incorporado, y mucha munición.

Descripción

Ex-miembro del comando "Fan Letal" de la Resistencia. Tras ser apresado por los Fanhunters, se le condenó a seiscientos años en una prisión papal, aunque aceptó rebajar su pena a la mitad a cambio de servir como cobaya en varios experimentos de Trucutré Biolabs, que quería encontrar una cura para el pie de trinchera, tan común entre los Tintín Macutes (entre otras cosas se le inyectó almidón en el cerebro, le aplicaron electrotroshocks a la vez en el culo y el pene, y se le suministró un suero que le hizo comportarse durante 36 horas como la rana Gustavo). Tres años más tarde consiguió fugarse de la prisión construyendo en secreto un zepelín en su celda, pero su cerebro nunca ha vuelto a funcionar a pleno ritmo.

Coñas y Taras

Archienemigo (Malder y Escalay, dos agentes del gobierno que no dejan de seguirle y darle la brasa con que la verdad está ahí fuera), distraído, estigma (es extraterrestre).

Equipo

12 tabletas de alteración biocelular (cada una le permite adquirir aspecto humano siempre el mismo- durante 24 horas), pistola desintegradora y pistola integradora.

Descripción

Está sólo, tiene miedo, se encuentra a 3.000.000.000.000 (etc) años luz de su casa (y algo más lejos de la bolera de su barrio). Pues sí, es un extraterrestre. Volvía del trabajo con su nave, cuando se saltó un agujero negro mal señalizado y salió disparado por el otro lado, chocando con la Tierra. El servicio de grúa intergaláctica no cubre este sistema solar de mierda, así que no tiene más huevos que quedarse aquí hasta que encuentre algún modo de volver a su Tau-Ceti natal. Mientras tanto, para dar menos el canto se ha hecho socio de esta especie de club social que los terrícolas llaman "la Resistencia".

Coñas y Taras

Archienemigo (Chickenface, un psicópata asesino de gallinas que lleva siempre una máscara hecha de piel de pollo), cruce de cables (cuando ve un Kentucky o un puesto de pollos asados), empatía avícola (como la empatía animal, pero sólo con pollos).

Equipo

Supertraje que incluye espolones de combate (+2 al daño en combate) y armadura de gomaespuma blindada (protección 9X). Además, siempre le acompaña su fiel Kiriko, un pollo radiactivo semi-inteligente (sabe jugar al twist y chapurrear en persa).

Descripción

Cirilo Cortapisas de nombre real, a los 15 años fue abducido por unos extraterrestres con cabeza de pera y cuerpo oblongo, que realizaron diversos experimentos weirdos con él, como injertarle un segundo ombligo, o sustituirle el pílora y el esfínter por los de un pollo de granja, lo cual le ha dotado de poderes sobrehumanos con los que desde entonces combate el crimen y la injusticia entre la población avícola de Barnacity.

Coñas y Taras

Amigotes (un par de jueces supremos), enciclopedia viviente, sentido común, sex appeal.

Equipo

Ordenador portátil, ejemplar trucado del Código Penal y 3000 MDs para sobornos.

Descripción

Picapeitos y asesor legal de la Resistencia, especializado en defender a miembros de la organización juzgados por crímenes contra el papado. Su portentosa leguleya le ha permitido ganar casos inverosímiles, como el del gobierno papal contra Finnegan Pinchuk, en el 2005. Pinchuk estaba acusado de haber asesinado a un cardenal papal, y las pruebas en su contra incluían el arma homicida con sus huellas, una confesión firmada que Pinchuk olvidó por error sobre el cadáver, y el testimonio de 700 testigos presenciales. Sin embargo, Morten logró salvar a su cliente tras una brillante interlocución que se basaba en tres puntos: 1) Pinchuk era pentapléjico, 2) en el momento del crimen estaba en el Polo Norte, y 3) en realidad era un buey alimzclero, especie protegida por la ley.



Tiernos niños

Terrorista 1

Terrorista 2

Villano infame

Matón 1

Matón 2



Agüela ninja

Pandillero 1

Pandillero 2

Ninja 1

Ninja 2

Científico loco



Barnacitenses zómbicos, turba enfervorizada, etc

Armadura de combate

INSTRUCCIONES:

Aquí tienes unas cuantas bellas y cachondas figurinas que puedes utilizar con las aventuritas de BNC Tales (o con las de cualquier otro wonderfuloso suplemento Fanhunter). Para montarlas, fotocopias esta lámina sobre una cartulina y luego córtalas por las líneas sólidas, dóblalas por las líneas discontinuas y hala, al algodón.



Sede central de Farsa's Wagon Editions
United Enterprises Company Unlimited
Corporation, Barnacitty, 2:45 de la madrugada.
Playtesting de BNC Tales:

Animador: "...y entonces se os acerca un
niño con un globo ¿Que haceis?"

Jugador 1: "Le disparo al globo".

Jugador 2: "Le disparo a la cuerda".

Jugador 3: "Le disparo al niño".

Animador: "...".

¿Género Gótico-Punk? ¿Rol narrativo?
¿Cartas coleccionables? ¿Pero que paaa-
cha? ¿Desaparecemos cinco minutos y a
todo el mundo le entran delirios de gran-
deza? No hombre, no. Fanhunter, el juego
de rol con el índice más elevado de explo-
siones incontroladas, carnicería gratuita
y víctimas inocentes, vuelve de la tumba
para poner otra vez las cosas en su sitio.
BNC Tales son cuatro aventuras nueveci-
tas y alicatadas hasta el techo, para 1 a
6 narizones y un Animador, en las que la
violencia descerebrada y la diversión
borrachil sólo se ven limitadas por la
cantidad de munición que puedas cargar.



AVISO IMPORTANTE: Este suplemento ha sido galardonado con los premios
Farsa's Wagon Roleplaying Award al mejor libro de rol del año, y Gusa Comics
Golden Globe a la mejor publicación de humor de la década. ¿Morro?
¿Nosotros? Quita, quita.



Farsa's Wagon

C/ Gran de Gràcia n° 227 08012 Barcelona (Spain)