OPERATION AnihiLaTE

INDICE

Prologuillo novelado de nula calidad literaria		3
Capítulo 0:	Protagonistas, secundarios y figurantes	8
Capítulo 1:	Ya nos han vuelto a liar...	15
Capítulo 2:	La parte contratante de la primera parte...	23
Capítulo 3:	Big Mak, patatas fritas, refresco mediano...	29
Capítulo 4:	El fin del mundo y yo con los garbanzos por cocer	33

CRÉDITOS

Monos y ripios	Chemapamundi como "El Jamón"
Idea original	Xavi Garriga como "Cochese"
	Germán Lobos como él mismo
Portada	Sergio "Murdock" Ortega
Diseño y maquetación	Vero Ramírez como "Sgt. Raspberry"
Playtestings	¿Estáis de coña? ¡Venga ya, hombre!
Ideas adicionales	Dicky "Wicardo" Miracle
Dirige la orquesta	Maestro Sotillos
Edición y publicación	Farsa's Wagon
Agradecimientos	A Jordi Sanchez por el título
	A Carlos Squer, por "The Finisher"
	A Antonio Aroca por su poca cuerda

Dedicado a Faemino y Cansado. O al revés.

NOTA: "Pastelarre" y "Mutantes en la Alfombra" son juegos propiedad de "Poc Internacional" y "Ludohernia" respectivamente, y son mencionados en este módulo con la única intención del cachondeo sano. Y el que se enfade peor para él.

OPERATION ANIHILATE © 1994 Farsa's Wagon. Basado en los cómics de Cels Piñol y Chemapamundi. **Dep. Legal** Ninguna parte de este módulo puede ser reproducida sin el permiso expreso del editor en todo el reino de Dick.

Estatuilla de Big Mak hallada entre las ruinas de un supermercado babilonio en las islas Molucas, por el odontólogo Sir Chésterfield Ratsbottom Firefly II en 1927 (British Museum).

PROLOGUILLO NOVELADO, DE NULA CALIDAD LITERARIA

El Gran Big Mak dormía pesadamente, envuelto en la niebla producida por los vapores que emanaban de sus propias fosas nasales.

El gigantesco cuerpo del megamemomio dimensional estaba retorcido formando un ovillo, que se estremecía con cada nuevo ronquido, cuyo estruendo hacía pensar que se estaban haciendo pruebas nucleares en el patio trasero.

De pronto, Big Mak recuperó la consciencia, con la misma velocidad que si le hubieran golpeado la entrepierna con un mazo de croquet. Llevado por movimientos instintivos, tantas veces repetidos a lo largo de eones y eones de existencia, aplastó el despertador de un mamporro, se limpió las legañas acumuladas durante mil años de sueño ininterrumpido, se puso el albornoz y se dirigió al lavabo, rascándose la cabeza.

No fue hasta que se miró en el espejo, con la boca llena de pasta dentífrica y el cepillo colgando cansinamente de su boca, que cayó en la cuenta.

El despertador no había sonado. ¿Qué hacía él levantado? Rápidamente, con una mezcla de frustración y rabia golpeándose el estómago, cogió el mando a distancia del televisor y encendió el aparato. El calendario del teletexto no ofrecía dudas. 12 de Enero de 1980. Alguien le había despertado antes de tiempo, posiblemente mediante algún hechizo de invocación.

La ira se apoderó de su rostro haciéndolo pasar del rojo intenso al verde pino, como si de un semáforo se tratara. Sólo tras reducir todos los muebles del comedor a cenizas (excepto el compact, que era un Pioneer y le había costado un huevo), consiguió el Gran Big Mak calmarse y recuperar sus pulsaciones normales. Luego, tras escoger un fajín y un turbante acordes para la ocasión, chasqueó los dedos y desapareció con un sonoro ¡Bamf!, dejando tras de sí una nube de azufre.

Quienquiera que le hubiera despertado, se iba a cagar encima...

INTRO DRAMÁTICA

Operation Anihilate es una aventura para el juego de rol Fanhunter. El año es el 2008, y Europa vive reprimida bajo la severa bota de Alejo I, un despreciable y funesto tirano desequilibrado que se ha autocoronado papa y ha impuesto una dictadura de hierro basada en los preceptos de Philip K. Dick, su escritor favorito, al que idolatra como al nuevo salvador de occidente.
Desde que Alejo ha alcanzado el poder, nadie puede jugar a rol, leer cómics, ver películas con efectos especiales ni comer hamburguesas con queso sin que las tropas del terror papales, los Fanhunters, le peguen con sus porras hasta que el cerebro se le escurra por las orejas.

Esta historia tiene lugar en Barnacity, capital del gobierno papal. Una vasta metrópolis de seis millones de narizones, convertida en pandemonio de los caprichos y desmesuras de un energúmeno y sucio caudillo demente e inmoral (toma ya).

NOTAS PARA EL ANIMADOR

A lo largo de toda esta aventura se hace referencia a material que figura en el suplemento Fanhunter X-Pansion Kit. Pues bueno, si bien no es imprescindible tenerlo para jugar Operation Anihilate, sí que puede resultar de gran ayuda, en especial los apartados de magia, éxitos y fiascos. ¿Es ésta una nueva treta para sacaros los cuartos? ¡Por supuesto que sí! Al fin y al cabo ¿de qué te sirve no comprártelo? ¿Para ahorrarte un talego de mierda? Si luego irás al cine o a los futbolines y te lo acabarás gastando igual, atontao. Y digo yo que mejor será pasar las tardes jugando a Fanhunter que en la calle, delinquiendo ¿no? Pues hala, ya tardas.

Otra cosa. Dada la extensión del módulo, y las miriadas ingentes de extras y Nnjs que aparecen en él, 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 es el nivel medio que el Nnj tiene en dicha categoría, y corresponde, como es usual, al número de dados que deben tirarse en cada situación, según lo que más cuadre. Si el animador quiere currarse a estos Nnjs más en detalle, allá él, pero si no, con este sistema ya cumplen y dan menos guerra.

Por último, recuerda que sería conveniente que te leyeras esta aventura de cabo a rabo al menos una vez antes de jugarla, que sino luego pasa lo que pasa.

ORDEN DE MARCHA

Si vas a participar en esta aventura como jugador, ¡Stop! Deja de leer, esto es sólo para el animador.
Bueno, pues resulta que...¡Eh!¡Tu! el de la coleta, ¿no te hemos dicho que no leyeras? Venga, largo de aquí. A ver, Braulio, acompaña al chico éste a la salida...
Qué, ¿ya? Bueno pues ahora que estamos más recogiditos, empecemos.

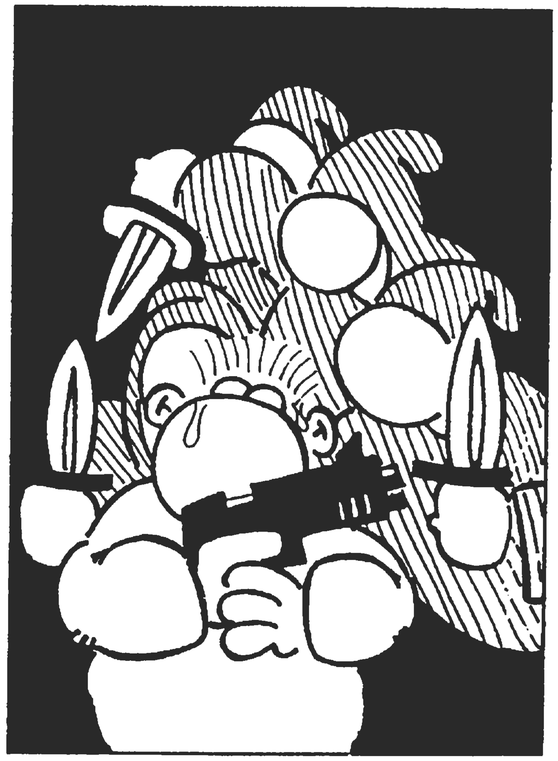
Esta aventura está dividida en cinco capítulos, distribuidos por orden creciente de estupidez, a saber:

Introducción (esto que estás leyendo, berzotas). Donde se revela al animador la trama del asunto y se le dan algunos consejillos para no meter la gamba más de lo normal.

Capítulo 0. Protagonistas, secundarios y figurantes.
Donde figuran todos los datos (historia, atributos, habilidades, etc) de los Nnjs implicados en el rollo.

Capítulo 1. Ya nos han vuelto a liar...
Donde los Njs empiezan sus pesquisas a raíz de un asesinato y descubren el turbio pasado de Alejo Cuervo. Si logran dar con un expediente que lo prueba todo, su imagen pública quedará irrevocablemente mancillada y se creará el clima propicio para derrocarlo.

Capítulo 2. La parte contratante de la primera parte...
Donde los Njs naufragan en un mar de papeleos, burocracias y telemendengues sin sentido para intentar hacerse con el expediente y sólo obtienen rabia, frustración, y agujeros de bala.



Capítulo 3. Big Mak, patatas fritas, refresco mediano...
Donde los Njs descubren que el pastel es mucho más gordo y que el pastelero mayor es un megamemomio dimensional como esos de los dibujos japos, llenos de cuernos, con cara de padecer problemas gástricos y que después de cada frase dicen ¡Ja, Ja, Ja!

Capítulo 4. El fin del mundo, y yo con los garbanzos por cocer.
Donde los Njs deben colarse en el Nou Camp durante la final de la copa de Dick, y trincar al villano (sí, es un módulo con villano. Lo siento, somos unos clásicos) antes de que haga estallar su bomba de un megatón (sí, también es un módulo con amenaza de bomba, qué queréis que os diga. Lamentable pero cierto).

Páginas centrales. Papelotes varios.
Donde, a modo de bonus y cosa chula, figura una práctica separata de documentos, mapas y chorradas diversas para ir entregando a tus jugadores durante la aventura y quedar como un señor.

Entre este papelamen son de destacar una copia del "Manual de Memonologia para toda la familia" (una de las claves para resolver la aventura teniendo que lamentar un número más o menos razonable de muertes inocentes) y seis Njs predege-nerados, listos para empezar a jugar ya mismo.
De todas formas, no vayas a creer que Operation Anihilate es una aventura teledirigida o de trama absolutamente plana y lineal (bueno, un poco sí, pero no se nota). Algunos de los encuentros o situaciones descritas pueden tener lugar antes o después de lo previsto, según cómo se lo monten los nenes, y su ordenación en capítulos es más un modo de facilitar la lectura que un orden estricto y cronológico de sucesos (dicho de otra forma, en algún orden había que escribirlos ¿no?).
Así que, por ejemplo, no presiones a tus jugadores para que vayan primero a ver a Juan Potas y luego a buscar el expediente, o que no asalten el Big Mak Fast Food hasta el final sólo porque en el módulo lo hemos puesto en ese orden. ¿Vale? Pues vale. A ver si por una vez nos haces caso.

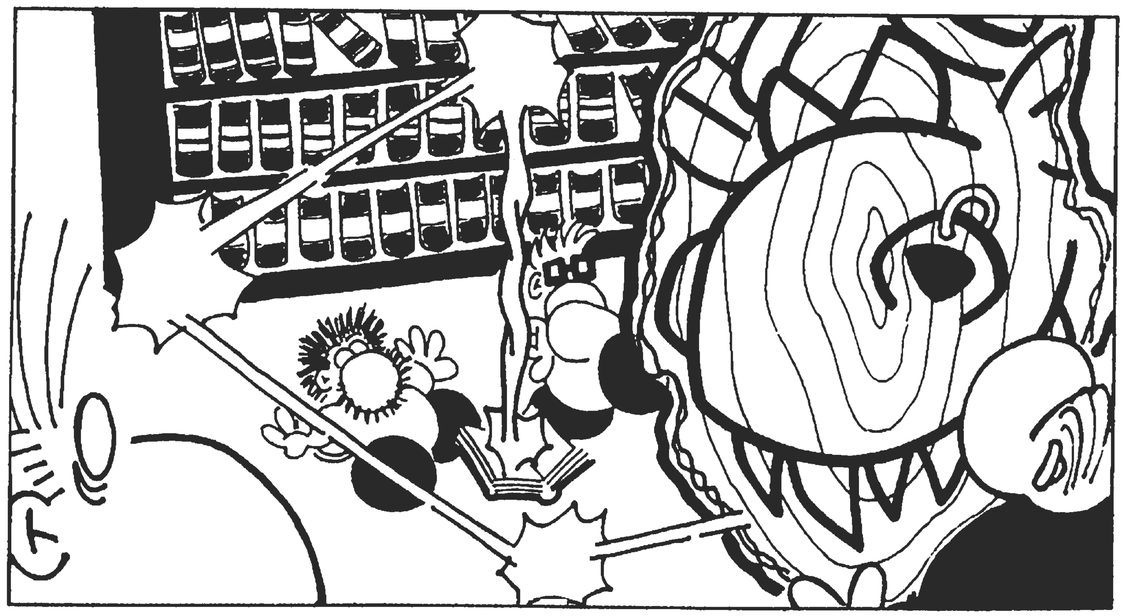
SINOPSIS PARA EL ANIMADOR

Agárrate cuando leas esto, porque te puedes caer de culo: el papa Alejo Cuervo, esa imagen de pureza y castidad de espíritu que toda madre quisiera para sus hijos, resulta que jugaba a rol y leía comics. Sí, aunque parezca mentira, la juventud del dictador más tirano, soez y perturbado de nuestra era transcurrió entre viñetas de Romita Jr. y partidas de Surgeons & Dragons (juego de rol sobre cirujanos en un hospital medieval fantástico).

Una tarde, el bueno de Alejo y sus colegas decidieron saltarse la clase y hacerse una buena partida de "Mutantes en la alfombra" y unos petardillos en un trastero abandonado de la facultad. Como de costumbre, el personaje de Alejo fue tiroteado nada más comenzar, así que éste, aburrido, decidió darse una vuelta por entre los estantes llenos de cachivaches, a ver qué veía.
Un enorme libro raído por la humedad llamó su atención. El título rezaba "Manual de memonología para toda la familia", pero Alejo, turbado por efecto del porrete, lo confundió con un suplemento de reglas del juego de rol "Pastelarre" y empezó a hojearlo curiosamente. En medio de su delirio psicodélico encontró un pasaje que le hizo especial gracia y corrió a leérselo a los demás. Todos rieron mucho, sin percatarse de que en realidad Alejo estaba realizando, involuntariamente, una invocación memoníaca.
De pronto se produjo una gran implosión que dejó la estancia hecha un cristo, y un terrible bicharraco apareció en escena. Dijo ser el megamemomio Big Mak y estar muy cabreado porque, según la leyenda, se despierta cada mil años para hacer el mal, y ahora sólo llevaba durmiendo 972, y además le había costado mucho coger el sueño porque la noche anterior había cenado judías pintas.

Así las cosas, les lanzó su maldición por jibarle mientras clapaba. Volvería al acabar su siesta (28 años después), y pelaría uno a uno a todos los implicados, siendo el último en morir el tarugo que había leído la invocación, o sea, Alejo. Dicho esto, desapareció con otra implosión (es que le encantan las implosiones al hombre).
El estropicio causado llevó a Alejo & friends ante el decano de la universidad quien, evidentemente, no se creyó sus historias sobre memomios y otras gaitas, y se limitó a abrirles expediente y expulsarlos por gamberros, mentirosos y emporrados.

Estamos en el 2008, han pasado 28 años, y Big Mak ha vuelto...



CAPÍTULO CERO

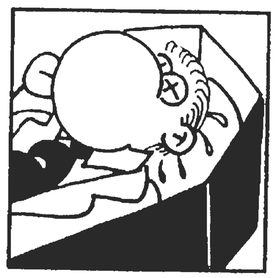
PROTAGONISTAS, SECUNDARIOS Y FIGURANTES

A continuación, una relación de los Nnjs (narizones no jugadores) estelares de este bonito modulillo.

LOS TRES AMIGOS

(Los colegas de Alejo que estuvieron presentes aquella aciaga tarde en que se despertaron las iras del poderoso Big Mak).

RAMÓN AGUILLO
PROPIETARIO DEL MANUAL

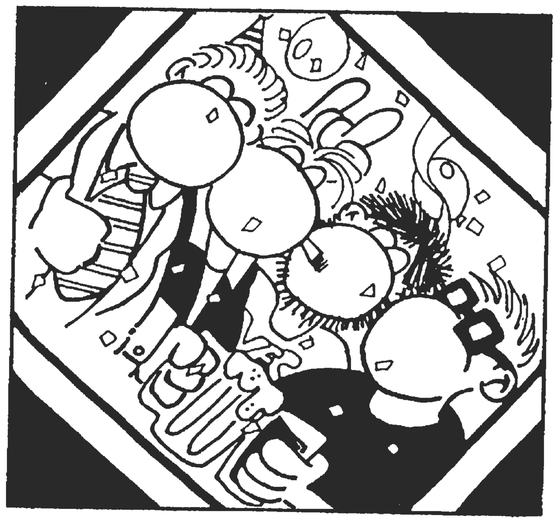


(Al empezar la aventura Ramón Aguillo ya la ha espichado, así que no hace puñetera falta listar sus atributos y habilidades)

Ramón Aguillo fue quien se quedó, de estranquis, en posesión del Manual de Memonologia tras el incidente con Big Mak, y ha pasado estos últimos 28 años traduciéndolo con la esperanza de encontrar en él alguna fórmula para detener al megamemomio.
No obstante, todas sus investigaciones resultaron infructuosas y, viendo que su hora estaba cerca, decidió pedir protección a Alejo (por los viejos tiempos), quien se limitó a ignorarle cutremente.

Entonces Aguillo, desesperado, recurrió a la única opción que le quedaba, pedir ayuda a la resistencia. Tenía pensado comprar su seguridad a cambio de hacer pública la historia y así de paso joder a Alejo, por insolidario.

Pero primero había que tomar precauciones por si Big Mak lo trincaba. Hizo un paquete con todo lo que había traducido hasta entonces y se lo envió a Walterio W., el antiguo rector de la universidad que en su día los expulsó a él y a los demás por gamberrotes, y que nunca se creyó el rollo del megamemonio. Luego llamó a la resistencia, y empezó a grabar toda la historia en una cinta por si no le daba tiempo de contarla en vivo.
Y al parecer, no le dio. Big Mak se lo cargó y le guindó el libro.



JUAN POTAS, BORRACHO TERMINAL, ATORMENTADO POR SU PASADO.

COMBATE	1
DISPARO	1
MÚSCULOS	2
REFLEJOS	2
NEURONAS	3
AGALLAS	1
CARISMA	4
EMPATÍA	1

HABILIDADES:
Arrojar 1, atletismo 1, callejear 4, comecocos 2, defensa 1, farolear 3, investigar 2, nadar 1, observar 2, sigilo 2, talento (beber como si no hubiera Dios) 3.

COÑAS Y TARAS:
Estigma (es un maldito borracho ajqueroso), fobia (a Big Mak y sus sicarios), y paranoia (todos los que le dirigen la palabra son en realidad sicarios de Big Mak).

HISTORIA:
Este es el único de los tres amigotes de Alejo con el cual los njs podrán entrevistarse (Ramón Aguillo está muerto y Marcelo Chinarro es un malvado). Juan Potas decidió afrontar la maldición de Big Mak con hombría, pundonor, y raza, plantando cara a su destino. Por suerte, la tontería le duró cinco minutos, tras los cuales llegó a la conclusión de que era más sensato correr a esconderse cual vulgar gallina.
Así pues, hoy día Juan Potas vive oculto en el suburbio y pasa los días zumbándose coñacs como si fueran almendras garrapiñadas.
Vive cagado de miedo y con los nervios deshechos, esperando que en cualquier momento vengan a por él.

MARCELO CHINARRO, PRESTIDIGITADOR CHARLATÁN Y MAL BICHO.

COMBATE	2
DISPARO	1
MÚSCULOS	2
REFLEJOS	3
NEURONAS	4
AGALLAS	3
CARISMA	2
EMPATÍA	4

HABILIDADES:
Arrojar 1, atletismo 1, callejear 2, comecocos 4, conducir 1, culturilla (ocultismos, brujerías y otras chungueces) 3, defensa 1, farolear 2, idioma 3, intimidar 2, investigar 4, nadar 2, observar 3, psicología 4, sigilo 1, talento (poner cara de pánico y gritar ¡NOO!, antes de morir de forma violenta) 3.

TRUCOS:
Ilusión, multiformidad (múltiple), rayo, resistencia (a la magia y a los póderes), telepatía.
Su atributo de mentalista son las Neuronas (si no usas el X-Pansion Kit, juega estos trucos como si fueran poderes normales).

COÑAS Y TARAS:
Amigotes (una peña de 6 memomios con los que suele quedar los viernes para ir de marcheta. Para llamarlos sólo tiene que dar unas palmaditas y aparecen al instante).

HISTORIA:
Marcelo decidió que, ya que no hay donde esconderse cuando un megamemomio viene a por ti, la única forma de salvar el pellejo era unirse a él montándole una sectilla que lo adorase, a ver si a cambio podía renegociar el asunto. Y así, Marcelo aprendió necro-

mancia en un cursillo de verano, fundó el culto de los "Hijos de Bhutta", adoradores del megamemomio Big Mak y montó el "Big Mak Fast Food"; una hamburguesería en pleno centro del ensanche que sirve como tapadera del templo de la secta.
La especialidad del local, la hamburguesa "Big Mak Super Plus", está impregnada de una potente droga zombificadora que anula la personalidad de quien la prueba, convirtiéndolo en esclavo de Marcelo, con lo cual el número de miembros del culto crece continuamente, a medida que los clientes van probando dicho plato.

Finalmente, Marcelo se montó una coartada para simular su muerte a manos de Big Mak y así poder operar en la sombra con total libertad, bajo su nueva identidad de "el Gran Wilson", líder espiritual de Los Hijos de Bhutta. Cuando Big Mak despertó y vio cómo se lo había currado el chaval, le dio palo cargárselo así sin más, por lo que decidió dejarlo seguir con vida mientras le fuera útil.

LOS HIJOS DE BHUTTA

Sectilla que venera a Bhutta, nombre auténtico del memomio Big Mak. Está formada por un centenar de narizones liderados por el Gran Wilson (Marcelo Chinarro), que los mantiene bajo su dominio mediante la droga antes mencionada. Ellos no se dan cuenta de que son manipulados, todos creen que actúan de forma espontánea y que se han unido al culto por decisión propia.
En tortas, los cultistas actúan en grupos de 8 a 10 individuos, atacando por sorpresa y con sigilo. Usan siempre armas blancas y aprovechan cuando sus enemigos se separan o están heridos para estomacarlos.

CULTISTA TÍPICO

COMBATE	2
DISPARO	2
MÚSCULOS	2
REFLEJOS	2
NEURONAS	1
AGALLAS	6
CARISMA	0
EMPATÍA	2

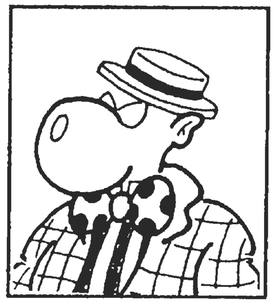
HABILIDADES:
Arrojar 2, atletismo 2, callejear 2, defensa 2, farolear 1, intimidar 3, observar 1, psicología 1, sigilo 2.

COÑAS Y TARAS:
Distraídos, estigma (están idiotizados).

EQUIPO:
Una túnica de color fucsia con capucha, algunos vales de oferta para el "Big Mak Fast Food" y un cuchillo ceremonial del tamaño de un remo.

BIG MAK, MEGAMEMOMIO DIMENSIONAL MÁS MALO QUE LAS PELÍCULAS DE OZORES

FORMA HUMANA



COMBATE	4
DISPARO	3
MÚSCULOS	5
REFLEJOS	4
NEURONAS	5
AGALLAS	3
CARISMA	2
EMPATÍA	2

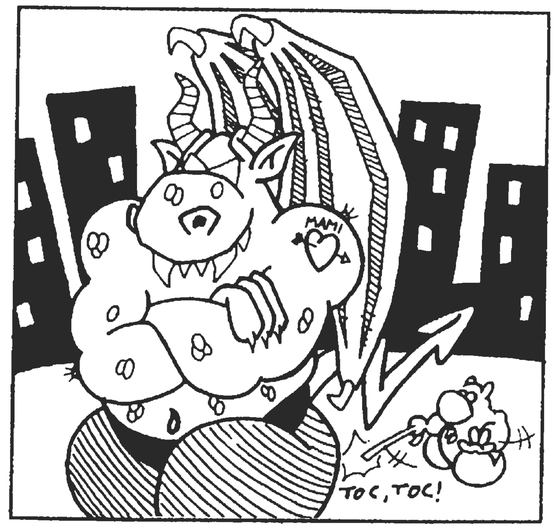
HABILIDADES:
Arojar 2, artes marciales 4, atletismo 3, callejear 1, comecocos 4, conducir 2, crimen 1, culturilla (memonología) 10, defensa 4, farolear 4, idiomas (todos) 3, intimidar 5, investigar 3, montar 2, nadar 2, observar 4, psicología 5, sigilo 3, talento (destruir el mundo en una orgía de caos y violencia) 3, talento (cantar viejos clásicos tiroleses) 1, talento (implotar espectacularmente) 7.

COÑAS Y TARAS:
Pastoso (esta coña aparece en el X-Pansion Kit. Si no lo usas, ignórala), sex appeal, estigma (pinta estrafalaria), fobia (a las comedias musicales de los 50).

FORMA MEMONIACA

A ver, esto, o sea, como os lo diría... ¿a quién le importa un carajo? Estamos hablando de Big Mak, de profesión megamemomio dimensional. Es el superchanas, el gran jefe, el número uno. Una flatulencia suya puede arrasar la ciudad entera. Si llega a adoptar su forma memoniaca, los Njs no tienen ninguna posibilidad; se les acabó el rollo.
No obstante, por si aún creen que no está todo perdido e intentan apuñalarlo por la espalda o saltarle dentro de la boca con un detonador termal, ahí va: puede usar cualquier atributo o habilidad a nivel 12 (por decir algo), y cualquier poder a nivel 8 (por decir algo más). Sus coñas y taras son las mismas que en forma humana (es un consuelo, ¿no?).

HISTORIA:
Big Mak es sólo el apodo de este megamemomio dimensional. Su auténtico nombre es Bhutta, que en etrusco significa señor del llanto, el crujir de dientes y los pantalones de campana. Mide unos 30 metros de altura y su cuerpo está lleno de cuernos y purulencias. En su forma humana, que sólo adopta cuando no hay más narices, es un tío normal y corriente, vestido como un extra de Mary Poppins o Chitty Chitty Bang Bang (canottier, americana a cuadros, camisa a rayas, pajarita a topos, zapatos de tacón cubano, etc...).
Big Mak clapa como un bendito en su dimensión durante mil años, tras los cuales se despierta y se viene a nuestro mundo a matar unos pocos miles de personas y causar algunos destrozos. Luego extiende un cheque por los desperfectos y se vuelve al catre durante mil años más.
Pero si por cualquier motivo es despertado antes de tiempo, debe amenazar de muerte a los culpables y retirarse a terminar su siesta. Y cuando al fin despierte, transcurridos los mil años, estará condenado a vagar por este plano en forma humana y sin poder usar sus poderes hasta que cumpla sus amenazas (si los responsables ya se han muerto solos mejor para él, menos curro).



Big Mak en estado natural. Tamaño comparativo con un narizón.

LOS PLANES DE BIG MAK

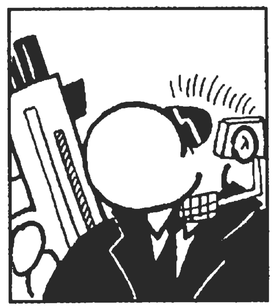
En Operation Anihilate, esto es exactamente lo que le ha ocurrido al pobre. Pero al menos no está solo. Marcelo Chinarro, uno de los tipos a los que tenía que pelar se ha convertido en ferviente admirador suyo, montando un culto en su honor y todo, con la esperanza de ganarse su perdón. Por supuesto, Big Mak piensa cepillárselo igual, pero de momento no se lo dirá, no sea que le dé un disgusto.

Big Mak ha sido informado por Marcelo de la existencia del Manual de Memonologia para toda la familia, y sabe que le sería de mucha utilidad en este momento tan delicado, ya que, debido a su maldición, de momento no puede usar sus propios poderes. Por tanto, la primera víctima de su venganza ha sido Ramón Aguillo, el poseedor del libro (bueno, ya no). Luego irá a por Juan Potas y finalmente, tras librarse de Chinarro (no sin antes agradecerle los servicios prestados), se encargará de Alejo, para el cual ha reservado algo especial.
Big Mak tiene a punto una bomba de un megatón que compró en un mercadillo ambulante, y piensa hacerla estallar en el Nou Camp, durante la disputa de la final de la copa Dick de fútbol, a la cual evidentemente asistirá su eminencia. Tras la explosión, que reducirá a Alejo y a 150.000 narizones más a carbonilla, Big Mak adoptará su verdadera forma, libre ya de la maldición, que le permitirá sembrar el caos, la destrucción y el mal rollo por doquier. Mira que es malo el tío...

En cuanto los NJs empiecen a hacer el ruído suficiente como para que Big Mak descubra su existencia, éste procurará mantenerlos bajo vigilancia y enviarles paulatinamente a algunos de sus muchachos para capturarlos. Tú mismo. Cuando lo creas oportuno, o veas que tus jugadores van demasiado rápido o que el ritmo de la partida decae, sácales a unos cuantos cultistas que machacar.
Si los cultistas consiguen tumbar a los NJs, los acontecimientos pueden precipitarse. Serán llevados ante Big Mak, que no escatimará medios para hacerles hablar, interpretando en vivo música tirolesa de forma ininterrumpida hasta que prometan confesarlo todo (chequeos chungos de Agallas para evitar cantar de plano).
Pase lo que pase, no olvides tener el detalle de darles alguna posibilidad de escapar.

LAS FUERZAS PAPALES

LOS FANHUNTERS DE ÉLITE



COMBATE	4
DISPARO	4
MÚSCULOS	4
REFLEJOS	4
NEURONAS	3
AGALLAS	4
CARISMA	1
EMPATÍA	3

HABILIDADES:
Arojar 3, artes marciales 2, atletismo 2, callejear 3, conducir 3, crimen 2, defensa 3, explosivos 3, intimidar 4, investigar 2, maestría (lucha sin armas) 3, manitas 2, nadar 3, observar 3, precisión (pistola) 3, psicología 2, sigilo 3, talento 4.

EQUIPO:
Transmisor portátil, gafas visor, rastreador, chaleco anti-balas, pistolón S&W 45. "Streetcleaner" (RAR 3 / ALC 5-10 / CAR 8 / CAF 2 / PUP 4D), y fúsil de asalto (estándar). Se desplazan bien en un automóvil negro y enorme, bien en un helicóptero (ambos blindados, of course). Además, su estatus de tropas de élite les permite tener acceso a cualquier (sí, ¡CUALQUIER!) tipo de armamento o material que al animador le parezca.

HISTORIA:
De todos los afectados por la maldición de Big Mak, quien mejor lo lleva es Alejo, ya que dado su estatus, su condición cuasi divina y sobre todo su escolta personal de doscientos fanhunters con armamento pesado, cree poco probable que el megamemomio sea capaz ni tan siquiera de acercársele.

No obstante, Alejo tiene que asistir dentro de pocos días a la final de la copa Dick de fútbol, en el Nou Camp, y teme que Big Mak aproveche esa oportunidad para cargárselo. Así que, por si las moscas, ha organizado la "Operación Anihilate", en la cual toma parte un comando de 10 fanhunters de élite acompañados del psikario Macario. Su misión: seguir la pista a Big Mak y sus secuaces y aniquilarlos.

Todos los fanhunters del comando de élite pertenecían originalmente a la guardia personal del papa Alejo, y han sido seleccionados para la Operación Anihilate por él mismo. Su excelente entrenamiento y la calidad del armamento de que disponen los convierten en enemigos formidables.
Sus investigaciones irán paralelas a las de los NJs, si bien los fanhunters siempre parecerán ir un paso por detrás de éstos, usualmente incluso llegando a los lugares donde puede haber pistas justo cuando los NJs se larguen.

Los parámetros de la Operación Anihilate indican que los fanhunters tienen carta blanca para emplear los métodos que crean oportunos para obtener información, y que nadie que sepa nada del caso puede ser dejado con vida, así que será fácil saber por donde andan: sólo será necesario mirar al cielo y ver el reguero de columnas de humo que van dejando a su paso.

Aunque los fanhunters de élite pueden ser introducidos en la aventura en cualquier momento, de forma similar a los sectarios, es conveniente no abusar de ellos, pues resultan muchísimo más mortíferos y los Njs pueden acabar con un aspecto parecido al del relleno para embutidos.

Sin embargo, llegará un momento en que el enfrentamiento será ineludible. El cómo y el cuándo quedan a elección del animador, que no debe tampoco descartar la posibilidad de unas tortas entre fanhunters y sectarios, o incluso a tres bandas, entre los fanhunters, los sectarios y los NJs, que quedaría especialmente bien como clímax.

PSIKARIOS

En la Europa de Dick, los rebeldes que han cometido crímenes capitales contra el régimen papal (o sea cualquiera, desde matar a un fanhunter hasta comer puerros fuera de temporada) suelen ser pasados a cuchillo sin demasiadas contemplaciones. No obstante, si demuestran poseer algún poder o habilidad sobrenatural se les da la oportunidad de evitar la picota ingresando de por vida en el cuerpo de psikarios. Los psikarios son una adición reciente (en fase de prueba), a las fuerzas papales y sirven como refuerzo a las patrullas de fanhunters.

Al ingresar en el cuerpo, al psikario se le asigna un "lazarillo"; un fanhunter al que obedece directamente. Si el lazarillo cae abatido o algo, es automáticamente sustituido por el fanhunter más cercano.
Los psikarios llevan la cabeza afeitada y visten monos con una diana dibujada en el pecho. Además se les implanta una microcápsula explosiva en el tarro. Si intentan quitársela o si su lazarillo acciona el detonador a distancia que lleva (con un alcance de 2 kms), la cabeza del psikario revienta como una sandía madura lanzada desde un ático.

EL PSIKARIO MACARIO

COMBATE	2
DISPARO	2
MÚSCULOS	2
REFLEJOS	3
NEURONAS	2
AGALLAS	7
CARISMA	3
EMPATÍA	3

HABILIDADES:
Arrojar 1, atletismo 1, callejear 2, crimen 2, comecocos 2, defensa 1, farolear 4, intimidar 4, investigar 1, nadar 1, observar 3, psicología 3, sigilo 3, talento (descuartizar a sus víctimas con esmero) 5.

TRUCOS:
Campo de fuerza, detección (detecta a otros mentalistas y/o a narizones con poderes), invulnerabilidad (a los trucos o poderes que afectan a la mente), telekinesis, toque (drenante).
Su atributo de mentalista son las agallas (si no usas el X-Pansion Kit, juega estos trucos como si fueran poderes normales).

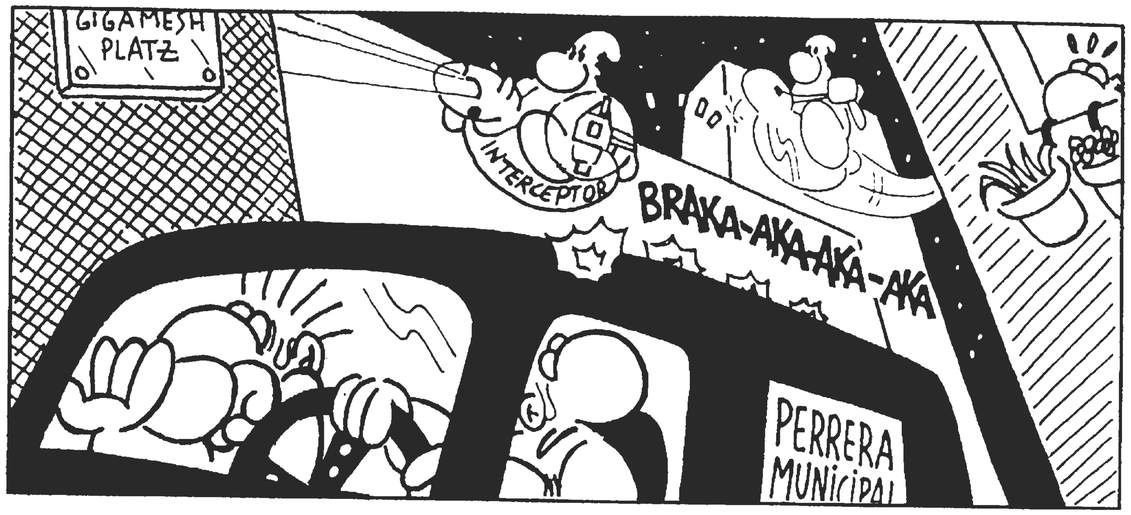
COÑAS Y TARAS:
Cruce de cables (cuando ve a una vieja), estigma (está sonado como una campana).

EQUIPO: Ninguno, pero lleva un explosivo que causa 6D de pupas implantado en el tarro.

HISTORIA:
Macario es un psikario mentalista, integrado en el comando de élite que debe localizar y destruir al memomio Big Mak.
Antes de ser detenido, Macario era asesino de viejas, razón por la que tiene el honor de figurar en el libro Guinness con más de 750 crímenes. Cuando lo condenaron a muerte, (pese a que su abogado intentó que le declararan demente alegando que había mantenido relaciones con una mujer fea, gorda y sin dinero) Macario decidió eludir el patíbulo haciéndose psikario.

Además de sus grandes poderes psiónicos, Macario tiene la estabilidad emocional de Calígula y padece repentinos conatos esquizoides de furia sanguinaria, por lo que los fanhunters del comando y en especial su lazarillo (elige tú mismo cuál de ellos es) lo mantienen bajo estrecha vigilancia.

De momento hará lo que le manden, pero a la menor oportunidad intentará huir y unirse a los NJs, que le parecen una gente maja, pues quiere hacerse miembro de la resistencia. Si lo consigue, se pegará a ellos durante toda la aventura, dándoles la barrila y metiéndoles en toda suerte de follones (teniendo en cuenta que es un psicópata asesino, un criminal buscado y una bomba ambulante, en manos de un animador cachondo puede generar un buen número de situaciones interesantes).



CAPÍTULO UNO

YA NOS HAN VUELTO A LIAR...

Como decía Cecil B. de Mille, para hacer una buena película lo mejor es empezar con un terremoto y luego ir subiendo. Y lo mismo puede aplicarse a las aventuras de **Fanhunter**.
Así que, lejos de la típica introducción del tipo "os llama vuestro jefe y os encarga tal misión" o "estáis en la taberna y entra un tío y dice que os quiere contratar para...", aquí vamos a ir directamente al tajo. Esto es **Fanhunter**, no una orquesta de señoritas.
Así que lee lo siguiente a tus boquiabiertos jugadores:

¡Ah! ¡Barnacity La Nuit! Cuantas posibilidades de diversión ofrece esta ciudad cosmopolita en cuanto el sol se pone. Bares, discotecas, salas de cine y teatro... Pensáis en todo ello mientras vuestra furgoneta vuelve a derrapar en otra curva, y una bala destroza el cristal trasero de la furgoneta, esparciendo vidrio y metralla por todo el vehículo.

Habéis abatido a dos de las guaguas macutes, así que aún deben quedar otras cuatro, que en efecto, giran ahora la esquina y encaran la Vía Dick (antigua Gran Vía, la calle más gorda de Barnacity) detrás vuestro.
Sí, la noche barnacitense ofrece múltiples posibilidades, y mientras tanto vosotros aquí haciendo el tarugo. Siempre igual. Siempre decís "ésta es la última vez que nos lían" y siempre os vuelven a liar.

¿Cómo empezó todo esta vez? Ah, sí, al parecer un tal Ramón Aguillo llamó al teléfono de urgencias de la resistencia diciendo que tenía una información que podía resultar vital en la lucha contra el patibulario y déspota tirano Alejo, pero que debía entregarla en persona. El problema es que el tipo en cuestión vive en la calle Deguellos nº 36, ático segunda, en el distrito de pedralbes, una de las zonas más vigiladas de la ciudad.

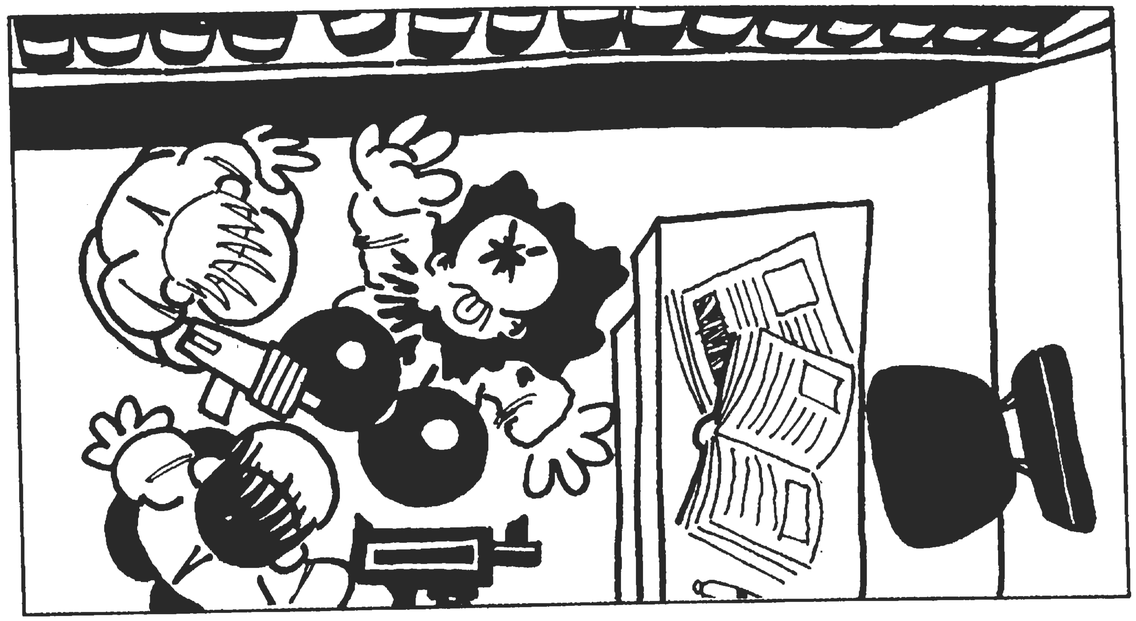
Así que vuestro jefazo os llamó a las tres de la madrugada diciendo que esa misión requería la actuación de un grupo de élite, pues podía tratarse de una trampa (pausa dramática para que los NJs se sientan halagados), pero que como todos los grupos de élite estaban en un tiroteo en el distrito corporativo, no le quedaba más remedio que acudir a vosotros (pausa dramática para que los NJs se sientan como una mierda).

Y aquí estáis, de camino a casa del tal Ramón Aguillo, perseguidos por una patrulla de Tintín Macutes que os han calado en cuanto habéis cruzado la valla de seguridad del distrito, (parece que no han colado vuestros disfraces de caniche ni la furgoneta con el cartel de la perrera municipal que os han dejado en el departamento de camuflaje urbano). Por cierto, ¿quién conduce?

Si puedes, lleva a cabo la persecución utilizando el bonito sistema que figura en el X-Pansion Kit. Los macutes son cuatro, van montados en guaguas y armados con ametralladoras. Uno de ellos ha comunicado por radio con la central, así que si los Njs no los liquidan o les dan esquinazo antes de diez asaltos, les va a caer la del pulpo, porque van a tener encima a todos los deslizadores y coches patrulla del distrito.
Los Njs conducen una furgoneta vulgaris (Peso 2000 / Velocidad 120 / Protección X22 / Pupas 110) que lleva montado un rifle pesado en la parte trasera (para dispararlo hay que abrir las puertas).
Haz que la cosa dure un ratico (tampoco mucho, que acabamos de empezar; no hay que forzar, que luego vienen las lesiones) y que termine con unas cuantas explosiones (preferentemente producidas por las guaguas de los macutes al impactar contra algo desagradablemente sólido). Una vez que se desembaracen de sus perseguidores, podrán llegar sin más problemas a su destino.

RAMÓN AGUILLO'S HOUSE

El portal del edificio donde vive Ramón Aguillo ya es de por sí bastante tétrico, así que imaginatelo a oscuras. Se ha producido un apagón en toda la manzana y no funcionan las farolas de la calle, ni las luces de la escalera, ni el portero automático, ni, por supuesto, el ascensor (recuerda: ático segunda).
Al llegar al rellano de la segunda planta los Njs se llevarán el primer susto de la aventura, al ver entre las sombras a un humanoide enjuto que se abalanza sobre ellos blandiendo una especie de alabarda. En la confusión inicial, los que fallen un chequeo normal de pánico se liarán a tiros en todas



direcciones, histéricamente. Tras algunos asaltos de balasera loca se percatarán de que el ser contra el que están descargando potencia de fuego suficiente para tumbar a un mamut es la portera, armada con su fregona.
Tras aclarar la situación, la portera (que ha salido milagrosamente ilesa de la lluvia de plomo), explicará que hace un rato oyó gritos y estrépito que venía de arriba y subió a ver qué pasaba. Entonces vino el apagón, le entraron las cagarrinas, y decidió quedarse en el rellano hasta que la cosa se calmara.
Cuando aparecieron los NJs, creyó que eran ladrones. La única persona que ha visto salir del edificio es un repartidor de pizza que se le ha cruzado mientras ella subía.
La portera tiene llaves de todos los pisos y es una chafardera de campeonato, por lo que será fácil convencerla de que les abra la puerta del ático segunda. Si pretenden entrar por la brava o no la dejan acompañarlos, llamará a la policía gritando que intentan violarla.

LA ESCENA DEL CRIMEN

El de Ramón Aguillo es un apartamento normal (a su izquierda la cocina, a su derecha el dormitorio...), del que sólo destaca el despacho, por ser la estancia más grande y coquetuela, y porque en el suelo y tirado cual una vulgar colilla se encuentra el propio Ramón Aguillo, degollado ampulosamente en medio de un charco de sangre que está poniendo perdida la moqueta. Todo está bastante revuelto (cajones vaciados, muebles por los suelos, etc.) y es evidente que alguien ha estado registrando de forma apresurada, o se ha producido una lucha feroz, o tal vez ambas cosas (o ninguna).

PISTAS

Si los NJs superan un chequeo fácil de investigar encontrarán las siguientes pistas, según el nivel de éxito conseguido (si no estas usando las reglas de éxitos y fiascos

del X-Pansion Kit, tú mismo; a mejor resultado, más información).
Estas pistas son de gran importancia para el desarrollo de la aventura, así que es recomendable que les insistas para que usen la regla de "trabajando en peña" en el chequeo de investigar, no sea que la caguen:

Bah: En un doble fondo del escritorio hay un radiocasette a pilas con una cinta puesta en posición de grabar, que ya ha corrido en su totalidad. Cuando se decidan a escucharla oirán lo siguiente:

Cara 1: Silencio (20 segundos). *"Hola. No tengo mucho tiempo, así que iré al grano. Me llamo Ramón Aguillo y en mi juventud fui amigo de Alejo Cuervo. Nuestra pandilla habitual estaba compuesta también por Marcelo Chinarro y Juan Potas. Juntos los cuatro solíamos realizar bonitas actividades como fumar canutos, leer cómics y jugar a rol, que por entonces no estaba prohibido.*

Sí, Alejo era rolero y leía cómics, sé que es difícil de creer, pero hay un expediente facultativo que lo demuestra. Y eso no es todo...". Un gran estruendo, ruído de lucha durante un par de minutos. El timbre de la puerta suena y se detiene la pelea. Alguien habla pero lo único que se entiende es "...sin champiñones". La lucha prosigue unos instantes y luego silencio.

Cara 2: Música (una selección poco afortunada de Polkas).

Yipe: Además de lo anterior, en la chaqueta de Aguillo encontrarán un papel con un número de teléfono garabateado junto a las letras JP, y la palabra "peligro" subrayada debajo.

Yuju: Además de todo lo anterior, en la cocina hay una caja de Mario's Pizza's con una pizza napolitana. El recibo indica que fue entregada hace una hora. (Ramón Aguillo y sus agresores tuvieron que interrumpir su refriega para recoger y pagar la pizza, y tal vez incluso el pizzero vio al asesino).

En este momento pasarán varias cosas a la vez. Volverá la luz, algunos vecinos empezarán a asomar fisgoneando, y unas sirenas policiales anunciarán que ha llegado el momento de ahuecar el ala. Entretenlos un poco para que sufran (los vecinos atosigándolos, la portera dándoles escobazos, las sirenas que se acercan, etc.) y luego déjalos ir. Hombre, si alguno comete el suficiente número de tonterías en cadena como para que la policía lo trinque, pues que lo trinquen. Él se lo ha buscado.

INVESTIGANDO LAS PISTAS

1. El pizzero.
Si los NJs acuden a Mario's Pizza's (la dirección está impresa en la caja), se les permitirá hablar con Fulián, el chico que hizo la entrega.
Lo único que sabe Fulián es que al llegar a la puerta se oía un gran follón dentro del piso, que cesó de golpe cuando él llamó al timbre.
Le abrió un tipo vestido de forma estrafalaria, con canottier, pajarita, tacones cubanos, etc (Big Mak en forma humana), que recogió la pizza, se quejó de que llevara champiñones en lugar de aceitunitas o alcaparras, le pagó con un billete de 100 MD y cerró sin esperar el cambio. Segundos después, mientras se iba, oyó como el estruendo se reanudaba.

2. El teléfono de la nota.
Pertenece al Rancho Grande, una pensión de mala muerte en el suburbio. Esto es lo único que sacarán en claro si llaman, salvo que pregunten por Juan Potas. Si es así, se les confirmará que un tipo con ese nombre se hospeda allí, pero no darán más información sobre él, y no se podrá poner al aparato, ya que ha salido.
Si los Njs acuden allí, les dejarán subir a la habitación de Juan Potas e incluso echar la puerta abajo sin problemas, que en el Rancho Grande nadie hace preguntas. Juan Potas no está, así que podrán registrar a gusto. No obstante, aparte de comprobar que la nevera ha desarrollado un ecosistema propio (hay hongos del tamaño de balones de reglamento, a las aceitunas les han crecido brazos y piernas, y en el verdulero hay un sandwich del año 1920 que está silbando "Tengo ritmo") no encontrarán ninguna pista útil.
Si deciden esperarlo les puede crecer la barba antes de que aparezca. Por contra, cualquier ocupante o empleado de la pensión les podrá informar (previo pago) de que el inquilino en cuestión suele frecuentar el bar musical "La Cloaca", un roñoso y cutrongo garito de ambiente underground, sito en la parte más sucia y rastrera del suburbio, donde el tal Juan Potas pasa horas y horas ahogando sus penas y su úlcera de estómago en alcohol barato.

CÓMO LLEGAR A LA CLOACA

Los Njs no deben tener problemas para dar con el bar. Lo que ocurre es que para ello se van a ver obligados a cruzar la parte más purulenta, oscura y chunga del suburbio barnacitense. Desde que la famosa inundación hizo subir el nivel del mar, esta zona se ha convertido en una especie de Venecia pero en guarro.
El bar La Cloaca se encuentra en medio de un embarcadero rodeado de agua por todos lados en casi un kilómetro a la redonda, así que los Njs tendrán que alquilar un bote o pillar un taxi anfibio o algo así para llegar hasta allí, porque si intentan cubrir la distancia a nado se lōs pueden cruspir los microbios. Cualquiera que se meta en el agua alegremente, sin ningún tipo de protección, debe superar un chequeo normal de músculos cada asalto, o pillará un sarpullido y unos picores que se va a estar rascando lo que queda de aventura (se ganará un modificador negativo de -1D a todas sus tiradas hasta el final del módulo).

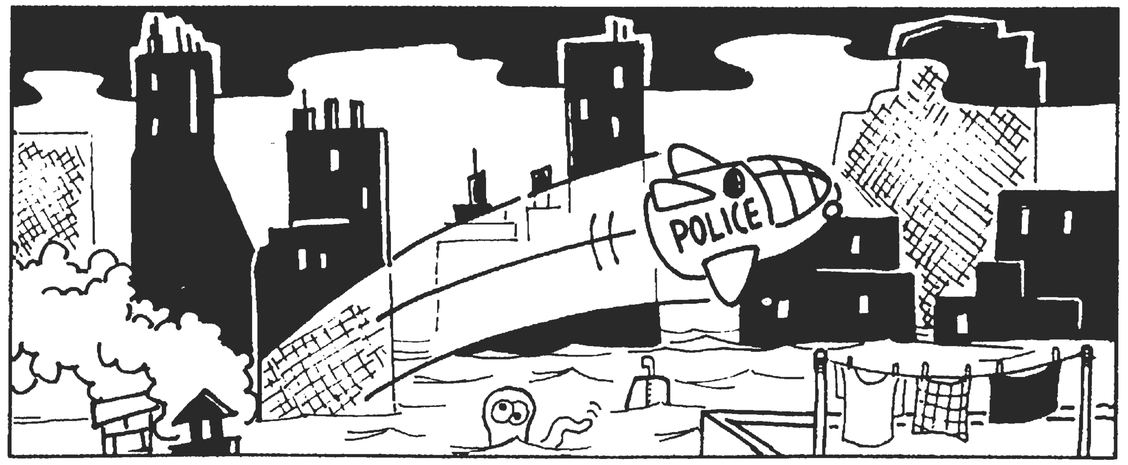


TABLA DE ENCUENTROS DESAGRADABLES EN EL SUBURBIO.

Lanzar 1D cada hora durante el día, o 2D durante la noche.

1-3 Nada. Pero nada de nada.

4-5 2D de indigentes y/o megaescoria buscándose la vida. En cualquier caso, hostiles. Cuerpo 1. Mente 1. Pupas 10. Llevan palos, cuchillos y otras gaitas.

6-8 1D de pandilleros ultraviolentos y con evidentes carencias en lo que a trato social se refiere. Cuerpo 3. Mente 2. Pupas 30. Van armados con navajotes, cadenas y tetrabricks de Don Simón rotos. Algunos pueden llevar pistolas.

9-11 1D de bicharracos mutantes, producto de la ingente cantidad de residuos y roña que hay por aquí. Cuerpo 4. Mente 2. Pupas 40. No llevan armas.

12 6 + Algún megabicho marino, informe y sumamente asqueroso. Cuerpo 6. Mente 1. Pupas 60. No lleva armas.

LA CLOACA

Se trata de un bar clandestino donde se sirven bebidas gaseosas (prohibidas por Alejo desde el 2002), se pincha música destroyer (Village People, Luís Aguillé...) y se hace contrabando de cómics, películas de Steven Seagal y demás material del mercado negro.
Es posiblemente el lugar más "ajqueroso y serdo" donde nunca han estado los Njs (salvo que hayan trabajado como poceros). Su aspecto es similar al de Beirut tras un bombardeo. El suelo es pegajoso y por todos lados hay roña y restos incrustados de vomitonas pertenecientes a banquetes que tuvieron lugar el siglo pasado. En el aire flota una espesa neblina que huele a salitre, sudor y porro.
El local está poblado por una veintena de narizones de la peor calaña: borrachos, chulos, marineros con tantos tatuajes que parece que lleven monos de piloto de fórmula 1, etc (Cuerpo 2. Mente 2. Pupas 20). En una especie de tablao que hay en el centro está actuando un grupo de greñudos cerveceros llamados Megaplast, a los que nadie hace puñetero caso, y cuya idea de la música parece pasar por gritar como si les estuvieran degollando, romperse mutuamente los instrumentos en las costillas y mear en los amplificadores (Cuerpo 3. Mente 1. Pupas 30).

LUZ, CÁMARAS, ACCIÓN

Bueno, la cosa es simple. Los Njs entran en el bar, piden sus bebidas, se ponen a buscar a Juan Potas y entonces empieza el mogollón. El cómo es lo de menos. Un borracho que hecha la papa sobre la tapa de berberechos de su vecino, un tipo que se lía a mamporros con la maquina tragaperras porque le ha estafado una moneda, uno que se quiere largar sin pagar; no importa. El caso es que, en menos de quince segundos, la situación pase de la calma chicha al caos y la destrucción más absolutos. Y los Njs, como siempre, en medio (Aquí, para dar marcheta, podrían aparecer un grupillo de sectarios que también van a por Juan Potas, o los Fanhunters de élite, o ambos. Tú mismo. El módulo es tuyo, lo cual quiere decir que ya lo has pagado, que era lo importante. Lo demás nos la rempampimfla).

Manual de Demonología para toda la Familia

Año - 1676

Recopilado por Esquiburcio de Flandes

En castellano antiguo. 670 páginas. Enc. en rústica, con grabados en madera. 1676, Ed. Martinez Sopa.
Tratado de memonología escrito en el siglo XVII por Esquiburcio de Flandes, un monje gallego que pasó toda su vida intentando probar que el más allá no existia hasta que fue fulminado por un rayo durante una sesión de Ouija. Además de extensa información sobre el tema y de una receta de orujo de cerezas, el manual contiene varios sortilegios recopilados por Esquiburcio.
Cualquiera puede hojear el libro, siempre que supere un chequeo normal de neuronas para aclararse con el castellano antiguo en el que está escrito (si falla no pillará ni papa). Pero usar alguno de sus conjuros, eso ya es otra historia. Sólo un mentalista (si no usas el **X-Pansion Kit**, alguien con conocimientos de magia) o un memomio podrán intentarlo con garantias. Cualquier otro narizón que pruebe fallará automáticamente.

MODO DE EMPLEO

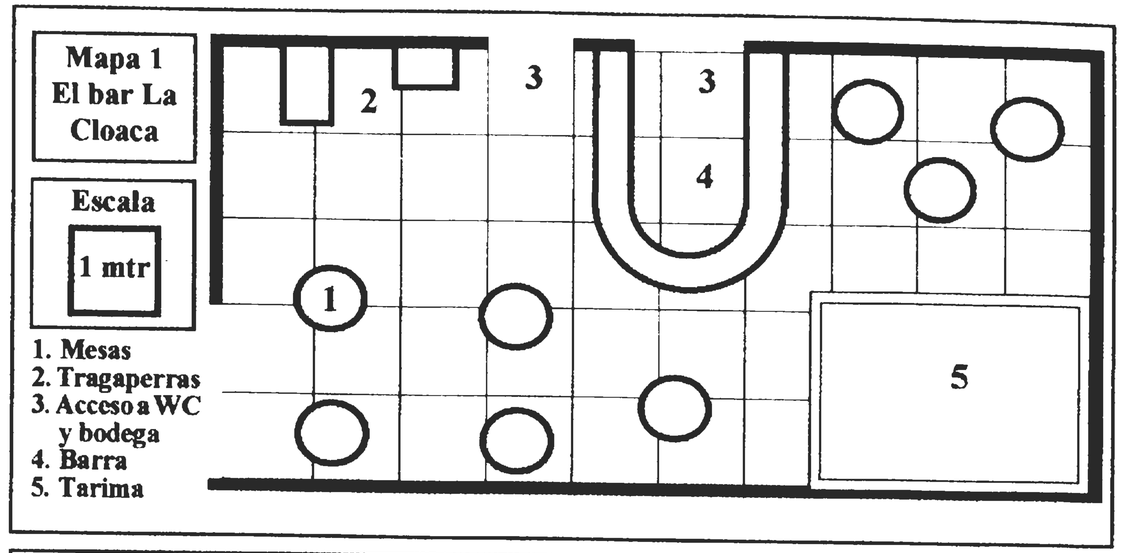
Para usar como es de recibo un truco del manual, el narizón debe:
1). Superar un chequeo de pánico de la dificultad indicada en el apartado de Miedo de la descripción de dicho truco.
2). Leerlo alto y claro. Si lo lee por lo bajini, se entrabanca o resulta que es gangoso, la cosa fallará automáticamente.
3). Realizar un "pase mágico", tal como se describe en el **Fanhunter X-Pansion Kit**. Para los que no lo tengan a mano, hete aqui un método alternativo:

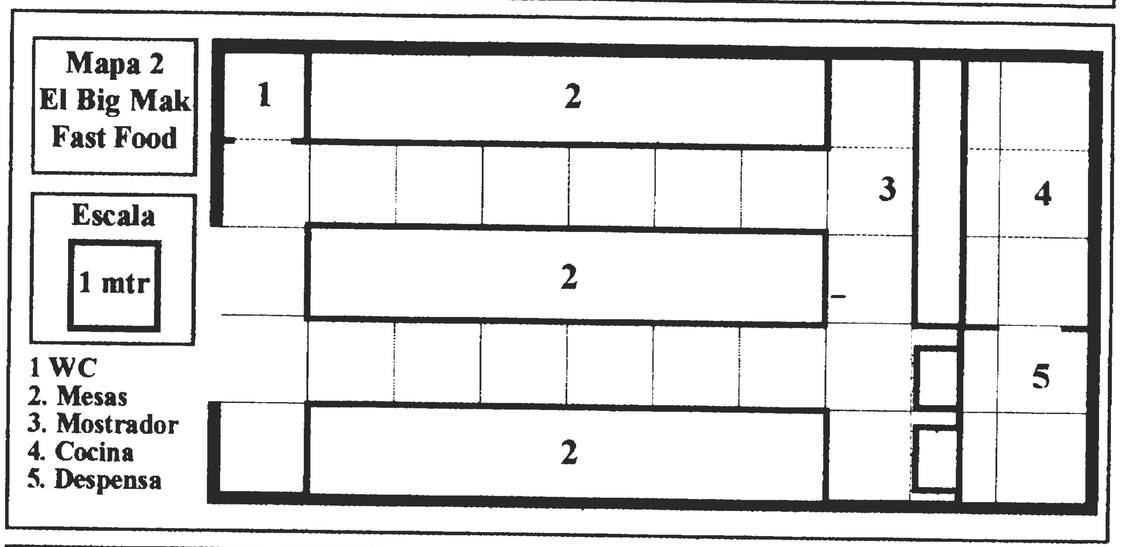
Pases mágicos
Un pase mágico es un chequeo de empatia, de dificultad igual al coste del truco que se quiere emplear. Si se supera, el truco funciona según lo previsto. Si no, a cascarla. La próxima vez que se quiera usar otro truco, se debe sumar su coste al número de dificultad del anterior pase mágico, y el total resultante será la nueva dificultad. En otras palabras, la dificultad de un pase mágico es igual al coste del truco que uno quiere usar, más la dificultad acumulada de **Todos** los trucos que ha **Intentado** hasta entonces. Tras cada 8 horas de sueño esta dificultad acumulada se elimina, y se vuelve a empezar desde cero.
Un truco permanece activo (o sea, puede usarse sin tener que volver a realizar un pase mágico) durante diez minutos, a no ser que la descripción del mismo indique otra cosa.
Se puede alargar esta duración aumentando en 1 el coste del pase mágico por cada periodo de 10 minutos extra que se quiera que dure. Un truco puede desactivarse a voluntad antes de que se cumpla su tiempo máximo de duración.

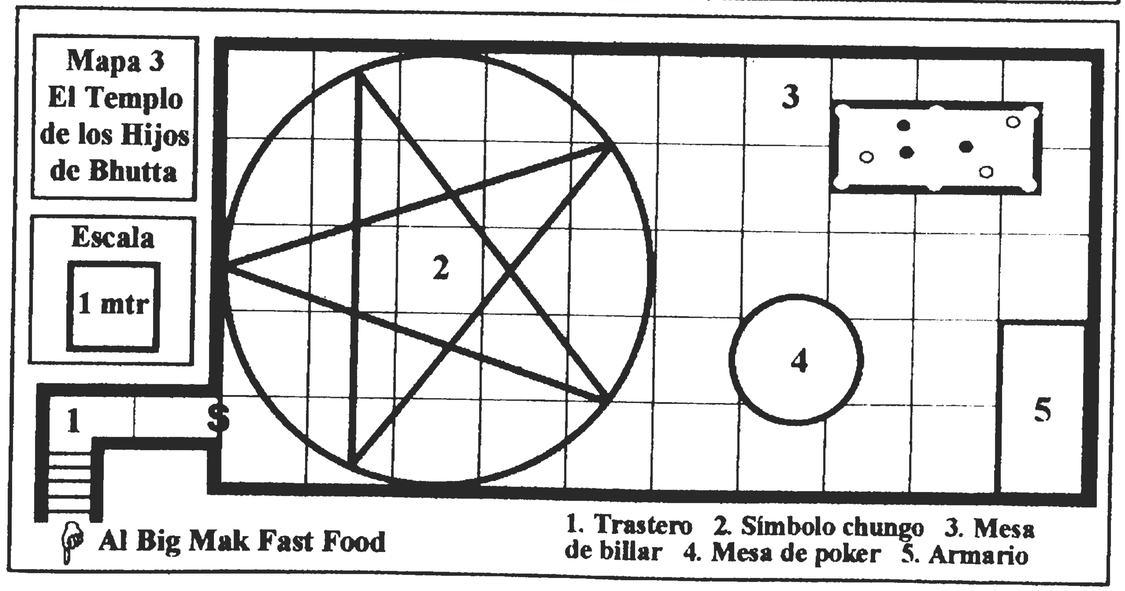
Efectos secundarios
Además de todo lo anterior, hay que tener en cuenta que el "Manual de Memonología para toda la familia" es un libro memoniaco, chungo y que da migraña verlo, por lo que al usar la magia que contiene existe una posibilidad de que salga llufa, de que se cree una grieta en el trazado telúrico de las fuerzas taumatúrgicas del copón bendito (y todas esas chorradas que se dicen en los juegos serios) y la cosa tenga efectos secundarios inesperados. Básicamente, si un truco del libro falla (porque no se supera el pase mágico o lo que sea), se debe lanzar el número de dados que se indica en el apartado Efectos secundarios de dicho truco y consultar la siguiente tabla:

◆

Nota: Un memomio realizando un truco del manual no generará efectos secundarios por fallar su pase mágico.







EL BLOC DE NOTAS DE RAMóN AGUILLO

Esta es la información interesante que se puede extraer leyendo los apuntes de Ramón Aguillo (el resto es irrelevante). Fotocopia esta hoja y entrégala a tus jugadores cuando toque.

Al parecer, este manual está dedicado casi por entero al megamemomío Big Mak. Por supuesto, "Big Mak" es sólo un apodo, pues sabido es que los megamemomíos suelen ocultar su verdadero nombre a fin de que nadie pueda usarlo para maldecirles o hechizarles. Según mis investigaciones, el nombre auténtico de Big Mak podría ser "Bhutta", que en etrusco significa señor del llanto, el crujir de dientes y los pantalones de campana (en Swahili coloquial también existe y significa "cebolleta", pero yo me inclino más por la variante etrusca).

Big Mak es un megamemomío dimensional que puede tener dos apariencias bien distintas. En su forma humana es un tío normal y corriente, vestido con (de arriba a abajo) canotier de paja, americana a cuadros, camisa a rayas, pajarita a topos, pantalones de campana y zapatos de tacón cubano. En su auténtica forma memoniaca es un bicharraco de unos 30 metros de altura y lleno de cuernos, escamas, pústulas y purulencias.

Según la leyenda, Big Mak permanece dormido en su hogar dimensional, en la mítica ciudad de Riling, inundada bajo las aguas (la cosa empezó con un simple escape, pero acabó en tragedia al coincidir con una huelga de fontaneros), durante mil años, tras los cuales se despierta, se viene a nuestro mundo y mata y mutila cuanto encuentra. Luego extiende un cheque por los desperfectos ocasionados y se vuelve al catre durante otro milenio.

Pero si por cualquier motivo el gran Big Mak es despertado antes de tiempo, debe amenazar de muerte a los culpables y retirarse a terminar su siesta. Y cuando al fin despierte, transcurrido el tiempo restante de los mil años, estará condenado a vagar por este plano en su forma humana y privado del uso de sus poderes, hasta que cumpla sus amenazas.

THE FINISHER (Mercenario)

ATRIBUTOS	
COMBATE	4
DISPARO	4
MUSCULOS	3
REFLEJOS	3
NEURONAS	1
AGALLAS	3
CARISMA	1
EMPATÍA	1

HABILIDADES Y PODERES

ARROJAR 2, ARTES MARCIALES 3, ATLETISMO 2, CALLEJEAR 3, CONDUCIR (COCHES Y AMOTOS) 2, CRIMEN 1, DEFENSA 2, EXPLOSIVOS 2, INTIMIDAR 2, MAESTRÍA (ARMAS CORTAS) 3, MANITAS 1, NADAR 2, PRECISIÓN (SUBFUSIL) 3, SIGILO 3, TALENTO (ESCRIBIR UN DIARIO DE GUERRA) 3.

FANTASMA TOMÁS (Super)

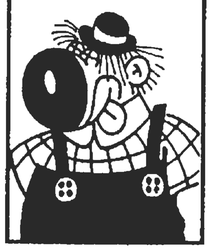
ATRIBUTOS	
COMBATE	2
DISPARO	1
MUSCULOS	2
REFLEJOS	4
NEURONAS	3
AGALLAS	3
CARISMA	2
EMPATÍA	3

HABILIDADES Y PODERES

ARROJAR 1, ATLETISMO 1, CALLEJEAR 1, COMECOCOS 2, CULTURI-LLA (EL MÁS ALLÁ) 2, DEFENSA 2, INTIMIDAR 3, INVESTIGAR 2, PSICOLOGÍA 2, SIGILO 4.

INCORPOREIDAD 3
INVISIBILIDAD 3.

EL GRAN POPÓ (Mercenario)



ATRIBUTOS	
COMBATE	3
DISPARO	3
MUSCULOS	3
REFLEJOS	1
NEURONAS	2
AGALLAS	4
CARISMA	3
EMPATÍA	1

HABILIDADES Y PODERES

ARROJAR 2, ARTES MARCIALES 2, ATLETISMO 2, CALLEJEAR 2, COMECOCOS 2, CONDUCIR (COCHES Y AMOTOS) 2, DEFENSA 2, EXPLOSIVOS 1, FAROLEAR 2, INVESTIGAR 2, MAESTRÍA (ARMAS CORTAS) 2, OBSERVAR 1, PRECISIÓN (PISTOLAS) 2, PSICOLOGÍA 2, TALENTO (VIS CÓMICA) 2.

JULIÁN JARPO (Rebelde)

ATRIBUTOS	
COMBATE	2
DISPARO	2
MUSCULOS	2
REFLEJOS	3
NEURONAS	3
AGALLAS	2
CARISMA	4
EMPATÍA	2

HABILIDADES Y PODERES

ARROJAR 1, ATLETISMO 1, CALLEJEAR 1, COMECOCOS 2, CULTURILLA (LENGUAJE DE SIGNOS) 2, DEFENSA 1, FAROLEAR 4, INTIMIDAR, INVESTIGAR 1, OBSERVAR 2, PSICOLOGÍA 1, SIGILO 1.

SONAR-RADAR 2
TELEPATÍA 4

COÑAS Y TARAS	PUPAS
ENCICLOPEDIA VIVIENTE ESTIGMA (SE PARECE MUCHO A UN TINTÍN MACUTE) CRUCE DE CABLES (SI LE OBLIGAN A HACER COLA)	20
	POTRA 9

HISTORIA

AFECTADO POR UNA EXTRAÑA MALDICIÓN TINERFEÑA SE CONVIRTIÓ EN UN SEMIESPECTRO. ESTA CIRCUNSTANCIA AFECTÓ A SU SALUD MENTAL, VOLVIÉNDOLO AÚN MÁS LOCO DE LO QUE YA ESTABA. INGRESÓ EN LA RESISTENCIA PARA ENCONTRAR UN POCO DE CALOR HUMANO.

COÑAS Y TARAS	PUPAS
CODIGO DE HONOR (FERREA DISCIPLINA MILITAR)	30
	POTRA 3

HISTORIA

EX-MARINE COLONIAL, EX-COMANDO, EX-BOINA FUCSIA, EX-G.I. JOE. UNOS BRIBONES HICIERON SALAMI CON SU FAMILIA Y AHORA CLAMA VENGANZA. EN SUS RATOS LIBRES DISPARA CONTRA TODO LO QUE SE MUEVE Y ESCRIBE EN SU DIARIO DE GUERRA.

COÑAS Y TARAS	PUPAS
BOLSILLOS ATROFIA (SORDO) CÓDIGO DE HONOR (NO PUEDE DEJAR QUE DESCUBRAN QUE ES SORDO) CENIZO	20
	POTRA 6

HISTORIA

FANATICO DEL ROCK, CUANDO ALEJO PROHIBIÓ LOS DISCOS DE "BONEY M", DECIDIÓ ENSORDECER Y SE ALISTÓ A LA RESISTENCIA, DESENCANTADO DE LA VIDA. AHORA INTENTA EVITAR POR TODOS LOS MEDIOS QUE SUS COLEGAS NOTEN SU ATROFIA Y LE RETIREN LA PALABRA.

COÑAS Y TARAS	PUPAS
POPULARIDAD (¿QUIÉN NO HA OÍDO HABLAR DEL GRAN POPÓ) CODIGO DE HONOR (NO PERMITIR NUNCA QUE UN NIÑO SUFRA)	30
	POTRA 3

HISTORIA

CURTIDO E INMUTABLE MERCENARIO, SU ÚNICO PUNTO DEBIL SON LOS NIÑOS, POR LOS QUE ES CAPAZ DE DEMOSTRAR QUE BAJO ESA FACHADA SE ESCONDE UN CORAZÓN DE ORO. EL CORAZÓN DEL GRAN POPÓ, EL PAYASO FAVORITO DE LA CHIQUILLERÍA BARNACITENSE.

◆

Tabla de Efectos Secundarios

1'5 Nada. Te salvó la campana, tete.

6'7 Se produce una explosión de azufre que causa 4D de pupas y pone perdido a todo quisque. El libro no es afectado.

8'9 Aparecen 1D de memomios.

10'11 Aparece el fantasma de algún personaje célebre, que acompañará a los PJs tanto si quieren como si no, dando la brasa durante el resto de la aventura (P.ej. Charlie Rivell, todo el rato subiéndose a la silla y aullando). Cuerpo 3. Mente 1. Pupas 0 (es un fantasma).

12'13 El mentalista es transformado en algo sumamente estúpido durante 24 horas (P.ej. media docena de huevos).

14'15 Aparece algún bicho cachosillo de ultratumba, como un vampiro, un ghoul, un vendedor del círculo de lectores, etc... Cuerpo 4. Mente 3. Pupas 40.

16'17 El mentalista es transportado a otro plano, habitado sólo por memomios y ex-luchadores de wrestling, que le ponen la cara como un mapa si no consigue salir antes (la forma de salir queda a elección del animador). Cuerpo 2. Mente 2. Pupas 40.

18 o + La han cagado bien. Aparece otro megamemomio, como el gran Puturru o Nyarlatopepe, y se lia un percal del copón a menos que los PJs accedan a que uno de ellos, elegido al azar, le acompañe para tapar un hueco en su salita de trofeos. Cuerpo 7. Mente 6. Pupas 90.

El lector avezado y vivaracho (y puede que el necio también) se percatará de que esto es lo que le pasó a Alejo. Leyó un truco del libro por error, y evidentemente, al no tener puñetera idea le salió mal, y encima tuvo la mala folla de sacar un 18 en la tabla de efectos secundarios, con lo cual hizo aparecer a Big Mak. No, si el que vale, vale, y el que no a barrer calles.

TRUCOS DEL MANUAL

Portalillo Memoniaco
Coste: 6
Miedo: Muy Chungo
Efecto secundario: 2D
Descripción: Mediante este truco se crea un pequeño túnel dimensional con la entrada delante de las narices del mentalista y la salida en cualquier lugar de su elección a un máximo de 500 metros de distancia. La entrada y la salida miden 2x2 metros, aunque pueden ser más pequeñas, a gusto del mentalista. El interior está iluminado por luces psicodélicas que le dan un aspecto similar al del túnel de la risa de un parque de atracciones, o a los decorados de la película "El submarino Amarillo".

Se tardan tres asaltos en pasar el túnel, y tanto la entrada como la salida se chaparán en cuanto las cruce el mentalista. Si alguien se queda dentro cuando se cierren ambas, Agur, Adieu, Goodbye. De todas formas, no era un gran personaje, ¿no?

Conjuración memoniaca de mucho susto
Coste: 8
Miedo: Estúpido
Efecto secundario: 3D
Descripción: Este truco permite hacer aparecer en este plano a un memomio elegido por el mentalista. Para que funcione, se debe pronunciar alto y claro el nombre de pila de dicho memomio.

El problema es que el nombre de pila de un memomio suele ser su secreto mejor guardado, ya que es uno de los componentes básicos de todos los conjuros que se emplean para domeñarlos y hacerles la puñeta. Por ello muchos usan apodos como "Timmy" "Bobby" o "Cholo", y sólo emplean su nombre auténtico en documentos oficiales (DNI, recibos de la luz, etc) y con la familia y amigos íntimos.

Si el truco se realiza correctamente, el memomio en cuestión aparecerá al instante sometiéndose a la voluntad del mentalista como si estuviera bajo los efectos del poder de control mental. Cuando el truco expire, desaparecerá volviendo a su plano, donde olvidará todo lo ocurrido hasta que lo lea en los periódicos.

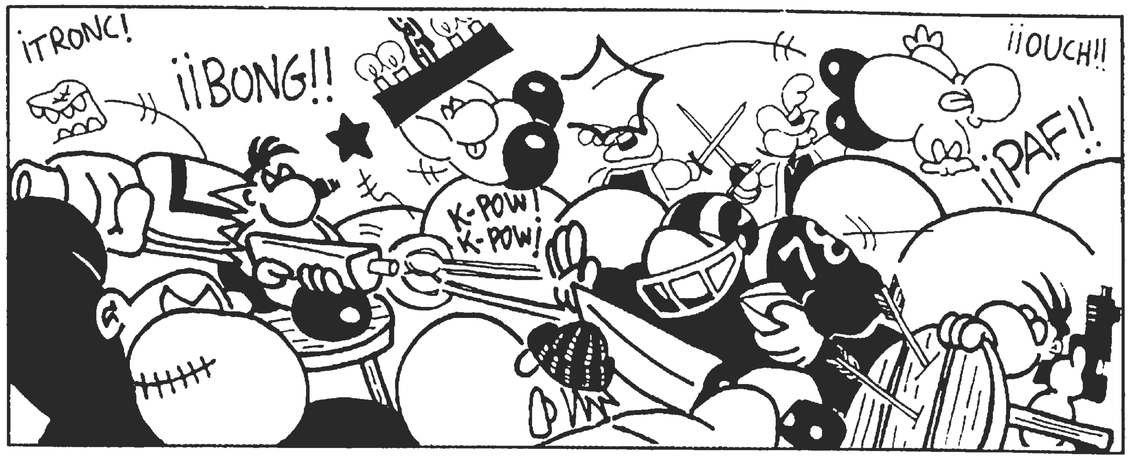
Si se pronuncia mal el nombre o se lee el truco al tuntún, sin nombrar a ningún memomio en concreto, la cosa fallará.

Enviar memomio a tomar por el saco
Coste: 8
Miedo: Chungo
Efecto secundario: 1D
Descripción: Permite al mentalista enviar a cualquier memomio a su plano de origen, en vez de que ande haciendo el zángano por el nuestro. Para que funcione, se debe pronunciar alto y claro el nombre de pila de dicho memomio, y ganarle una competición entre el atributo de mentalista del susodicho (o la empatía, si no usas el X-Pansion Kit), y la empatía del memomio. Si la cosa se hace como es debido, el memomio desaparece al instante, no pudiendo volver por aquí hasta que haya encontrado un trabajo decente.

Si se pronuncia mal el nombre o se lee el truco al tuntún, sin nombrar a ningún memomio en concreto, la cosa fallará.

Tercer ojete
Coste: 6
Miedo: Chungo
Efecto secundario: 1D
Descripción: El narizón crea una especie de periscopio con alas, de aspecto carnoso, repugnante y gilipuertas (Cuerpo 1. Mente 2. Vuelo 5. Pupas 10), que está conectado telepáticamente a él y obedece sin rechistar sus órdenes (hombre, si le ordenas que se meta en un triturador de basuras te dirá que tururut). Aunque sólo puede alejarse un kilómetro. El mentalista puede ver y oir a través del ojo, para lo cual debe estar absolutamente concentrado, como las pastillas de caldo.
Cuando el truco expire, el ojo desaparecerá sin dejar ni siquiera una nota. Si pringa antes de que esto pase, el mentalista recibirá una cleca de 10 pupas, pa que se joda.

Círculo de protección memoniaca
Coste: 4
Miedo: Normal
Efecto secundario: 2D
Descripción: Crea una zona de hasta 6 mts de diámetro vigilada por memomios guardianes. Los memomios aparecerán en medio de la misma a un ritmo de uno por cada intruso que entre en ella.
El asalto en que aparezcan se mostrarán confusos y no podrán actuar (en parte porque estaban leyendo, durmiendo o cagando y, claro, aparecer así de pronto en otro plano destempla a cualquiera) pero a partir del siguiente atacarán con furia a los intrusos hasta que pringuen o se larguen, momento en que desaparecerán, también a un ritmo de uno por cada intruso que ahueque o palme. Los memomios están limitados a moverse dentro del círculo y no pueden salir de él bajo ningún concepto.
Este círculo dura hasta que el mentalista decide desactivarlo, o hasta que otro mentalista lo hace por algún medio.



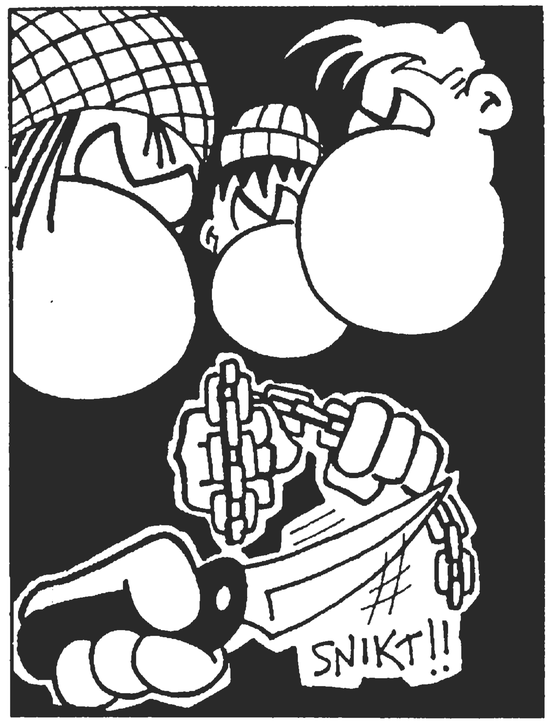
JUAN POTAS

Juan Potas está en un rincón de la barra, absolutamente borracho y pasando de la pelea, bebiendo para olvidar, pero no recuerda el qué. No obstante, cuando se percate de que lo andan buscando, o alguien le ponga la mano encima, recobrará la lucidez. El tono colorado de su cara dejará paso a un blanco de ultratumba, mientras empieza a temblar como si hubiera metido los dedos en el enchufe y sale corriendo hacia la calle.
Como vemos, los Njs no lo tienen fácil. Deben encontrar a JP y llevárselo antes de que desaparezca o de que alguien le vuele la tapa de los sesos. No obstante, todos sabemos que el jugador de Fanhunter es un espécimen con un perfil psicológico más cercano al de Norman Bates que al de Teresa de Calcuta, así que lo más probable es que acaben todos subidos a una mesa, pasando de Juan Potas como del agua y barriendo el local con una uzi en cada mano. Es en este momento cuando ha de hacerse notar la personalidad fuerte y viril del animador, que debe recordar a los Njs que están aquí para salvar al mundo y no para hacer el indio.

Sea como sea, el caso es que los Njs se acabarán largando con Juan Potas bajo el brazo. Bueno, pues lo primero es hacer que se calme, lo cual se dice muy fácilmente. Juan Potas se halla en medio de un acceso de histeria esquizoide, ya que en todo momento ha creído que los Njs son sectarios de Big Mak que quieren hacerse una funda de mesa camilla con sus intestinos.

Total, que si quieren calmarlo (tanto para que deje de armar escándalo como para sacarle algo de información coherente), tienen dos caminos: darle una manita de leches hasta que pierda el sentido, o superar un chequeo chungo de comecocos o intimidar. En este chequeo se aplica la regla de trabajar en peña, aunque no se pueden combinar las dos habilidades diferentes; o se le intimida o se le come el coco, pero las dos cosas a la vez no cuelan. Es difícil convencer a alguien de tus buenas intenciones mientras tu amigo le está amenazando con una cadena de motocicleta.

En todo caso, lo que Juan Potas puede contarles una vez calmado es ni más ni menos que todo el rollo de la sinopsis para el animador (ver página 6).



Esto es básicamente lo que sabe del asunto, aunque intentará, dentro de lo posible, responder a cuantas preguntas le hagan los Njs. Tras un ratico más de conversación y unos cuantos traguitos de ron, les pedirá que se larguen y le dejen dormir la mona. Si le ofrecen protección la rechazará alegando que eso no sólo no serviría de nada sino que causaría más muertos de los debidos.

Los Njs serán las últimas personas que vean a Juan Potas con vida. 24 horas después de que lo pierdan de vista,su cadáver aparecerá cortado en lonchas en el interior de una caja de zapatos (el animador debe ocuparse de que así ocurra, aunque los Njs se pongan brasas e intenten montar guardia enfrente de su casa o alguna otra chorrada similar).

¿MISIÓN CUMPLIDA?

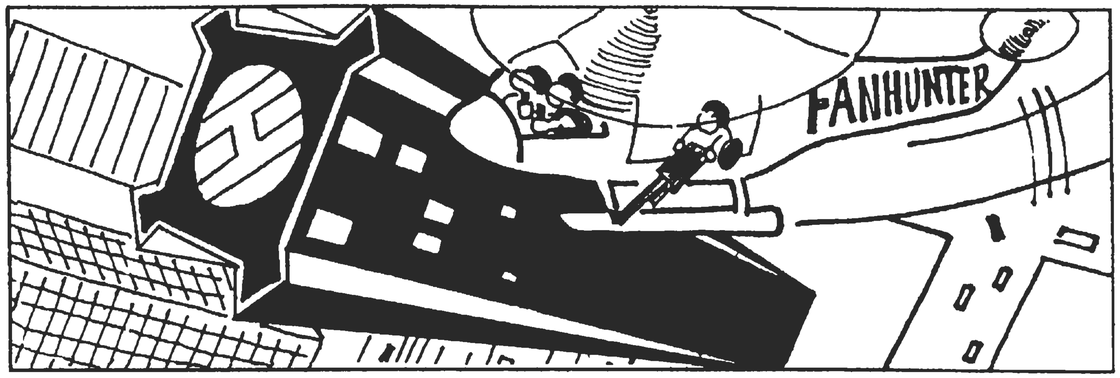
Llegados a este punto, los NJs deberían tener suficientes motivos para tirar del hilo por su cuenta. Si la resistencia lograra hacerse con el expediente facultativo que demuestra que Alejo Cuervo jugaba a rol, leía cómics y fumaba porros sería el fin del tirano. Una información de ese calibre haría añicos su imagen pública y propiciaría un levantamiento popular para derrocarlo y rebanarle el gañote. Por no hablar de la historia parda del megamemomio que les ha contado Juan Potas. Resumiendo, la cosa está que arde.

No obstante, por si se te ponen bordes o no se animan, lo convertiremos en una misión oficial. Cuando los Njs vuelvan a la base y cuenten lo ocurrido a su jefe, éste les ordenará que le traigan el expediente y santas pascuas. ¿Ves qué fácil? Hala, vamos al siguiente capítulo.

Luego, una vez que los Njs hayan tenido tiempo de recogerse la mandíbula del suelo, añadirá lo siguiente:

"Al principio creí que lo de la maldición era coña, así que olvidé el incidente y no volví a preocuparme. No como el pobre Ramón, que se ha pasado todos estos años traduciendo el Manual de memonología, a ver si encontraba una forma de salvar el cuello y mira de qué le ha servido.

Pero tras la muerte de Marcelo hace unos meses, supe que la cosa iba en serio. Marcelo se había ido a vivir a la sierra y un buen día lo encontraron plantado cabeza abajo en un campo de nabos. El forense dijo que había sido un accidente de caza, pero yo no lo creí. Y cuando murió Ramón hace unos días, supe que yo sería el siguiente, así que me mudé aquí con la esperanza de que Big Mak no me encuentre. Y si lo hace, que me encuentre borracho. ¡Gloups! (trago de coñac)".



CAPÍTULO DOS

LA PARTE CONTRATANTE DE LA PRIMERA PARTE...

Bueno, pues ya la tenemos liada. Básicamente, los Njs tienen un solo camino por el que tirar para dar con el expediente. Así que vamos a ello...

EN BUSCA DEL EXPEDIENTE PERDIDO

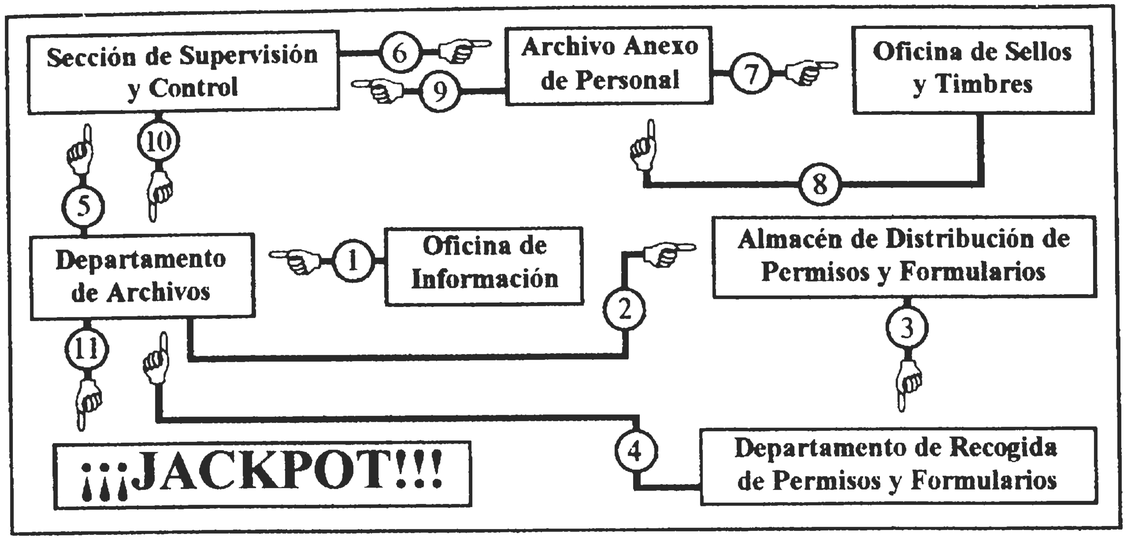
La información que viene a continuación es de dominio público para cualquier ciudadano de Barnacity, así que lárgasela a tus jugadores sin miedo en cuanto sugieran acudir al archivo de la facultad o a cualquier otro sitio en busca del expediente de Alejo.

EL CENTRO CENTRAL DE DATOS

El CCD, un edificio mastodóntico de mas de cien plantas situado en la plaza Deckard (antigua plaza Cataluña) de Barnacity, ha sido una de las aportaciones más ambiciosas (y uno de los fiascos más sonados) de Alejo I para la ciudad.

La idea era crear un centro que, valiéndose de la más avanzada tecnología, gestionara y almacenara todos los procesos burocráticos dependientes del gobierno papal. Desde el cobro del recibo de la luz hasta la tramitación de una denuncia, una multa de tráfico o, por supuesto, un expediente facultativo, todo lo que fuera rellenar formularios y hacer cola en ventanillas pasaría por allí. Su estructuración departamental y su funcionamiento altamente informatizado lo harían gozar de una eficacia cronométrica. Al menos, esa era la teoría...

Pero como suele pasarles a los dictadores megalómanos y degenerados, esta idea tan brillante tenía un fallo: era una mierda. Y lo que ha ocurrido al ponerla en práctica lo padecerán los Njs en sus propias carnes cuando vengan a buscar el expediente facultativo de Alejo Cuervo. Desmadre, colas interminables, descontrol, colas interminables, desorden, colas interminables, desinformación, colas interminables, y sobre todo CAOS... y por supuesto, colas interminables.



La cosa funciona como una gimkana. Los Njs necesitan A, pero para conseguirlo, antes tienen que hacerse con B, y para conseguir B los mandan a C y allí les dicen que vuelvan a pasar por A, y así sucesivamente. Aquí arriba te hemos puesto un diagrama para que no te pierdas.

Por cuestión de espacio, todas las descripciones se dan de forma casi telegráfica. Animarlas un poco es faena del animador, que para eso se llama así. No obstante, para darle al asunto un poco más de vidilla, en cada lugar al que acudan los Njs habrá, impepinablemente:
1D de tintin macutes de vigilancia.
1D de ventanillas vacías o atendidas por alguien que está muy ocupado haciendo la sopa de letras del periódico y se niega a atenderles.
3D de personas haciendo cola antes que los Njs frente a la única ventanilla en la que parece que pase algo.
1D de cacharritos automatizados sumamente futuristas (no sé, robots de vigilancia, máquinas de café, improvisa algo, joder).
¿Vale? pues que Dios reparta suerte.

Oficina de Información
Es, por lógica, el primer lugar al que acudirán los Njs. La tipa de la ventanilla, tras preguntarles que desean, los enviará al Departamento de Archivos.

Departamento de Archivos
Para poder acceder al archivo central deben presentar un permiso de acceso al Archivo Central. Se consiguen en el Almacén de Distribución de Permisos y Formularios, planta doce. "Imagínense que cualquiera pudiera entrar en el Archivo Central sin un permiso de acceso. Esto sería un caos administrativo..."

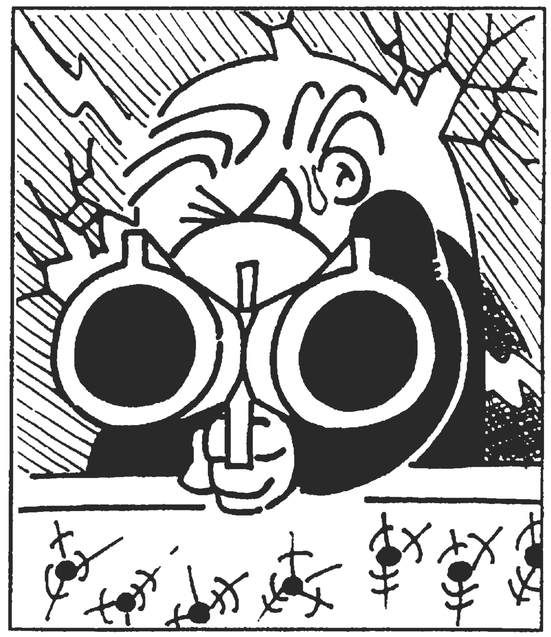
Almacén de Distribución de Permisos y Formularios
Almacén enorme, lleno de pilas de formularios que llegan hasta el techo, a veinte metros de altura. Por el suelo hay esparcidas cajas de formularios aplastadas, como si hubieran caído desde una gran altura (unos veinte metros más o menos). Por doquier hay gente transportando formularios de acá para allá.
"Uy no, aquí de eso no. Eso se lo darán en el Departamento de Recogida de Permisos y Formularios, en el tercer sótano. Aquí sólo los almacenamos y los distribuimos entre los departamentos.
Sí, ya, esa caja de ahí está llena de permisos de los que ustedes buscan, pero ya le digo que aquí no se lo podemos dar. No, no intenten cogerlo por las malas. ¿Ven eso de ahí? Pues es un cañón láser de seguridad (ALC 40-80 / CAR ilimitado / CAF 1 / PUP 6D), y al menor movimiento en falso les puede abrir media docena de respiraderos en las tripas. Sí, ya, un fastidio ¿verdad? Pero imagínense que aquí cada uno fuera cogiendo lo que quisiera sin ningún control. Esto sería un caos administrativo. Bueno, pues nada, a cuidarse".

Departamento de Recogida de Permisos y Formularios
Aquí hay liado un sidral de consideración. Tras hacer cola durante tres días sin lograr nada, la gente ha intentado tomar por asalto la ventanilla, pero el funcionario que la atiende se ha parapetado tras el mostrador con un rifle y piensa defender la posición con su vida ("imagínense que me dejara pisar por todo el que viniera por aquí con prisas y exigencias. Esto sería un caos administrativo...").
Los Njs deben trazar un plan para conseguir el permiso que buscan. Lo más sencillo tal vez sea ayudar a los demás clientes a tomar la ventanilla por la fuerza, pero igual se les ocurre algo mejor (aunque lo dudamos). Una vez hayan conseguido su permiso de acceso al Archivo Central, pueden volver al Departamento de Archivación.

Departamento de Archivos (again)
"Pero cómo, ¿no está firmado por el supervisor de archivos? Pues así no vale. Imagínense que todos los formularios que circulan por aquí se dieran por válidos sin ser supervisados. Esto sería un caos administrativo... Venga, venga, vayan a la Sección de Supervisión y control y que se lo firme. Sexta planta. De nada".

Sección de Supervisión y Control
Oficina llena de mesas con gente tecleando a velocidad inverosímil, y cara de llevar varias semanas allí dentro. A cualquiera que le pregunten les dirá que el supervisor de archivos está supervisando un nuevo Archivo Anexo de Personal (Imagínense que nadie supervisara los archivos nuevos. Esto sería un caos administrativo...). Planta catorce, no, quince ¿O era la catorce?

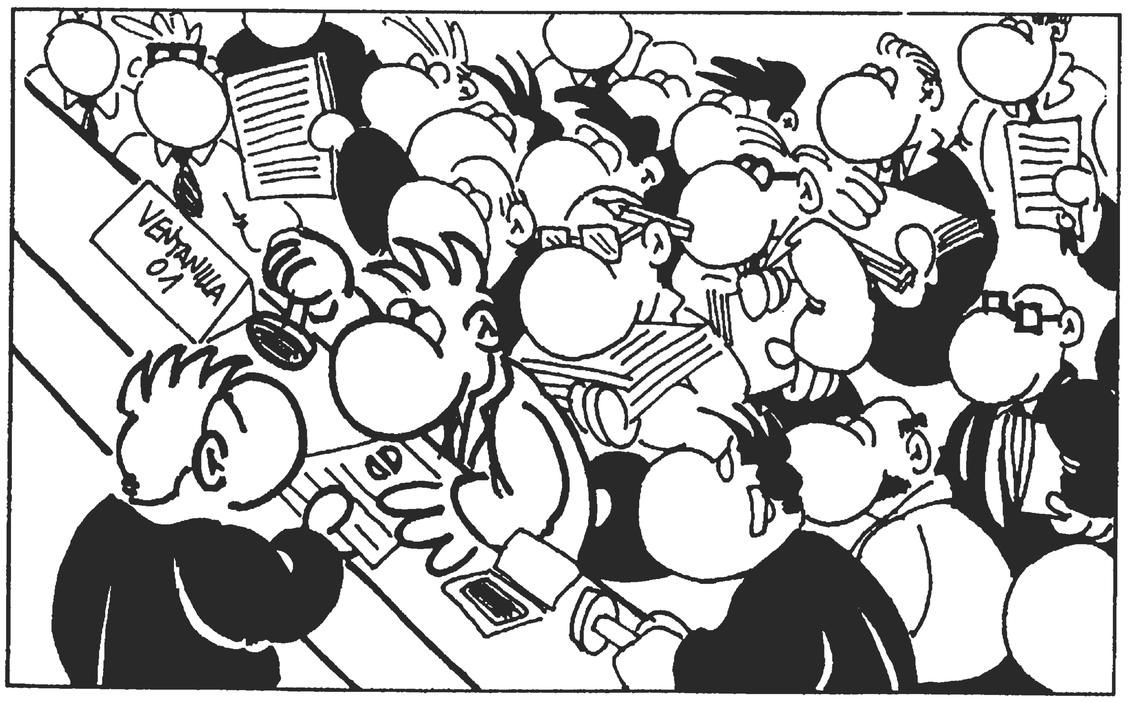
Archivo Anexo de Personal
"Claro que se lo firmaría, pero primero necesito que les pongan unos cuantos de esos sellos de colorines en la Oficina de Sellos y Timbres, subsótano. Imagínense que yo fuera por ahí firmando permisos sin sellar. Esto sería (todos a coro) un caos administrativo..."



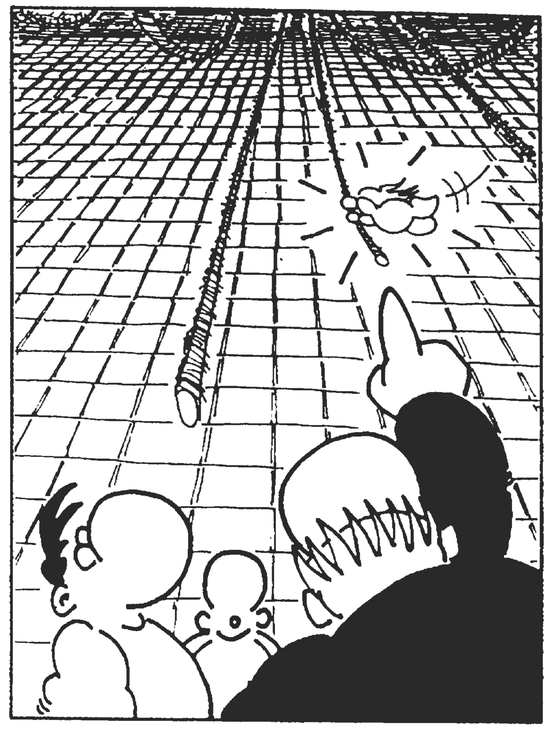
Oficina de Sellos y Timbres
Si es la primera vez que los Njs pasan por aquí, la funcionaria de la ventanilla les dirá que usen la selladora automática. Es como una máquina expendedora; metes una moneda de 10 MD, introduces tu permiso por la ranura y te lo devuelve... ¡¡HECHO TRIZAS!! Si le preguntan a la tipa, dirá que la máquina está estropeada. En todo el edificio sólo hay un técnico de mantenimiento y hace poco, durante uno de sus arranques de nervios tras trabajar 72 horas seguidas, cambió el motor de la selladora automática por el de una trituradora de papel. ¿Que por qué no les ha avisado? Porque no le han preguntado, no te fastidia. Si los Njs logran evitar este desagradable incidente o vuelven con otro permiso (tras repetir todos los pasos dados hasta ahora. Si no se hiciera así, esto sería un caos administrativo.), la simpática chica accederá a sellárselo a mano. Y ahora, de vuelta a ver al supervisor, para que lo firme.

Archivo Anexo de Personal (again)
La oficina está llena de gente cantando y felicitando al supervisor. El champán corre arriba y abajo y todo el mundo lleva un gorrito y un matasuegras.
"¿Cómo? ¡Hey, bajad la música, estos chicos quieren decirme algo! ¿Qué decíais? No, lo siento, pero no puedo firmarlo, ya no soy supervisor, me acaban de ascender. Ahora soy subdirector adjunto de supervisores. Imaginaos que cualquiera pudiera sustituir la firma del supervisor. Esto sería un caos administrativo. Pero el nuevo supervisor debe de haber llegado ya a ocupar su cargo en la Sección de Supervisión y Control de Supervisiones. Llevádselo a él."

Sección de Supervisión y Control (again)
El nuevo supervisor se les pondrá un poco chulesco (¿y esto para qué es? pues a mí nadie me ha informado. No sé, no sé, es que yo acabo de llegar y claro. Imagínense que hiciera caso de todo el que viniera pidiendo que le echara una firmita. Esto sería un caos administrativo.), pero acabará firmando a poco que se muestren persuasivos. Hala, ya pueden volver al Departamento de Archivación.



Departamento de Archivos (again and again)
"Hora de cerrar, vuelvan por la mañana. El horario es de 8 a 2 y de 4 a 7. Imagínense que no respetáramos los horarios. Esto sería un caos administrativo". Cuando vuelvan al día siguiente (o si convencen a la funcionaria de la prisa que tienen mediante la aplicación del cañon de un arma en su estómago) oirán al fin, con el semblante desencajado y los ojos llorosos de felicidad, las palabras mágicas: "Todo está en regla, pasen por aquí, por favor".



EL ARCHIVO CENTRAL

Es una sala gigantesca, de 50 x 50 metros. Las paredes están llenas de cajones fichero (17.032 en total) desde el suelo hasta el techo, a unos 25 metros de altura. Estos ficheros están llenos a reventar de carpetas, expedientes y formularios distribuidos por lo que se parece vagamente a lo que algún día debió de ser un orden alfabético. Se puede acceder a ellos gracias a escalerillas de ruedecitas, como las de las bibliotecas. El resto de la sala está llena de mesas y sillas, y también hay varias fotocopiadoras y ordenadores. En total debe de haber unas treinta personas revisando ficheros.

La secretaria se largará indicándoles que tecleen en uno de los ordenadores de consulta el nombre del individuo del que buscan el expediente, y en la pantalla aparecerá en qué fichero se encuentra.

Evidentemente, si teclean el nombre Cuervo, Alejo, el ordenador les dirá que tururut, que dicha información no está disponible, así que mejor que prueben con uno de los otros nombres (Marcelo Chinarro, Juan Potas o Ramón Aguillo). Pero no se lo adviertas, deja que se roan el cerebro.
Cuando al fin lo descubran, sea cual sea el nombre que tecleen, el ordenador les indicará que busquen en los ficheros 933 al 2.734, en la penúltima fila, a 15 metros del suelo (una buena nata). Si se ponen a buscar así por las buenas, usa el siguiente método:

Cada narizón puede registrar 5 ficheros por hora. Cada ocho horas de trabajo podrá intentar un chequeo estúpido de investigar. Si lo supera, habrá encontrado la carpeta. Por cada trescientos ficheros que registren entre todos, la dificultad del chequeo descenderá en un nivel. Si cuando les quede un fichero aún no han dado con ella, estará allí.

Sin embargo, seguramente tus jugadores no tendrán la paciencia ni el tiempo suficientes para adoptar esta opción, así que, cuando lleven un buen rato buscando o veas que empiezan a perder la calma, preséntales a Joshua.

Joshua es un anciano de luenga barba blanca, ropas andrajosas y aspecto patibulario, que lleva aquí diez años buscando un recibo del gas para demostrar que le cobraron quince pafias de más y, como no llevaba suelto para pagarlas, le embargaron todos sus bienes. Joshua vive en el fichero 632 y se conoce los archivos como la palma de su mano. Se desplaza de uno a otro por un sistema de lianas a lo Tarzan que ha ideado el mismo.

Accederá a decirles a los Njs dónde está la carpeta que buscan (en el fichero 2.276) si le dan algo de pasta (500 MD estará bien), pues quiere financiar una expedición al fichero 342, que tiene un doble fondo,y ya se sabe que estas cosas, entre material, víveres, porteadores y demás, suelen salir carillas (sí, está un poco chinao el hombre).

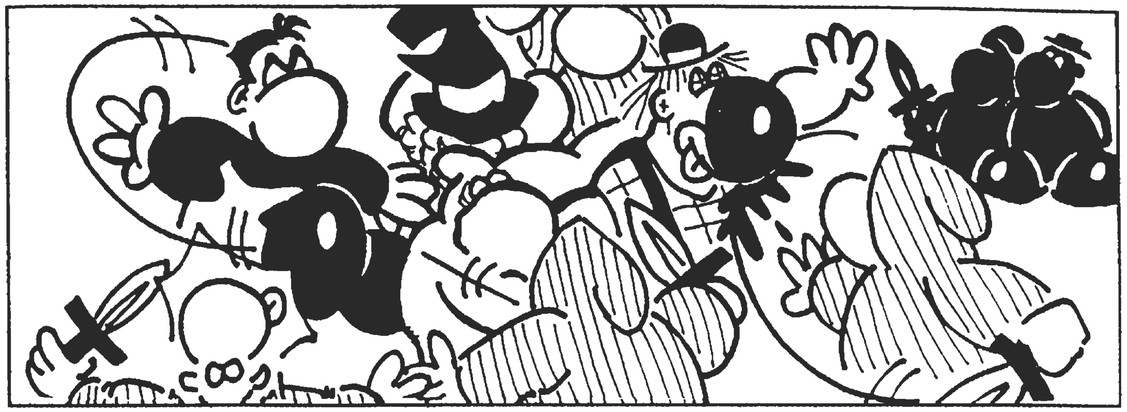
Las amenazas o la tortura no funcionarán con Joshua, y si a pesar de todo los Njs son tan burros como para cargárselo, pues nada, nada, que busquen, que busquen.

LA CARPETA

Una vez los Njs la tengan en sus manos, comprobarán con horror que, salvo unos cuantos recibos de la luz y una multa de tráfico por circular en monopatín borracho, aquí del expediente ni rastro. Tan solo hay una nota manuscrita al respecto, que dice "Expediente facultativo en consulta externa. Preguntar al encargado".

Cuando se recuperen del ataque de nervios y consulten con la secretaria, ésta contestará: "Ah, ¿sólo era eso? Haberlo dicho antes. Hace una semana vino Walterio W., el antiguo decano de la facultad de Barnacity, que vive en el número 78 cuarto segunda de Aguacate Square, y se lo llevó".

Estrangular a una secretaria de este centro se considera causar daños a la propiedad papal, un delito castigado con penas que pueden ir desde 300 años de cárcel a (en el peor de los casos) cadena perpetua. Así que mejor zanjar esta desagradable escena con un fundido en negro y pasar al próximo capítulo, antes de que a alguien se le escape la mano (imagínate que dejaras a los Njs emprenderla a tiros cada vez que las cosas les salen torcidas. Esta aventura sería un caos adm... Oye ¿Como sabías que iba a decir eso?).



CAPÍTULO TRES

BIG MAK, PATATAS FRITAS, REFRESCO MEDIANO...

Bueno, esto ya está mejor. Los Njs aún no tienen el expediente, pero ya saben casi todo lo que hay que saber del argumento. Además, a estas alturas es de suponer que ya habrán tenido sus más y sus menos con los fanhunters de élite y los cultistas, así que también saben quienes son los malos.
En este capítulo se enterarán de los diabólicos planes de Big Mak y, si se lo curran un poco, hasta puede que pillen de una puñetera vez el expediente de las narices. Vamos a verlo.

La única pista en firme que tienen los Njs para seguir pesquiseando (a pesar de ser una pista del tamaño de un camión de dieciocho ruedas) es que, al parecer, el expediente de Alejo Cuervo está en poder del antiguo decano de la facultad de Barnacity. Así que en buena lógica lo que se tercia es hacerle una visita al hombre, a ver que se cuenta.

EL DECANO WALTERIO

Walterio es un anciano de 96 años, sorderas y cegato (Cuerpo 1. Mente 4. Pupas 10). que fue decano de la universidad de Barnacity hasta que en el 2003 Alejo la rebautizó como Phillip K. Dick University. momento en el que dimitió de su cargo. Es un hombre de trato afable y risa fácil (que en numerosas ocasiones le hace saltar la piñata postiza fuera de la boca). Vive solo con Bertah, su sirvienta, tres años menor que él y también sorda, en una casa enorme y de mucha pasta, aunque muy descuidada y llena de telarañas.

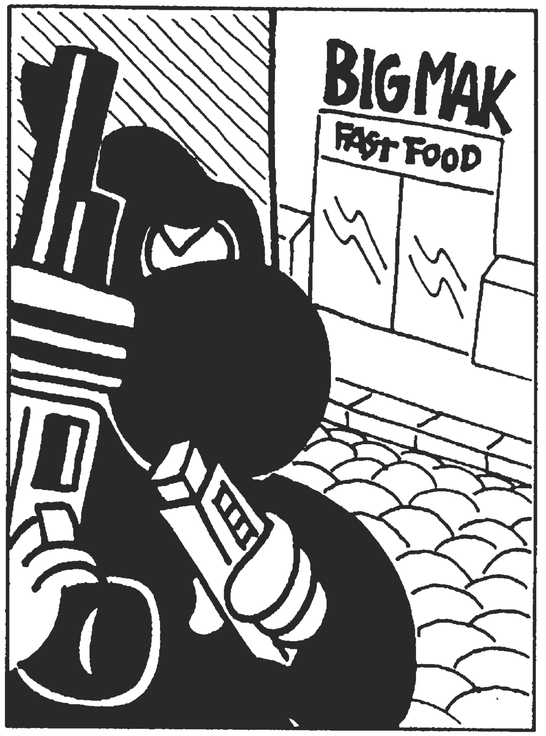
Walterio pedirá a los Njs sus credenciales como miembros de la resistencia. Si los Njs acceden, Walterio se mostrará cooperativo y amable, pero si se le ponen bordes, con una llamada de su silbato hará aparecer a sus seis dobermans asesinos, los cuales procederán a realizar vistosos ejercicios de

masticación con las extremidades de todo aquel que intente tocarle un pelo (Cuerpo 3. Mente 1. Pupas 30. Cada mordisco suyo causa 2D de pupas).
Walterio tiene, efectivamente, el original del expediente. Mientras lo busca, acompañará a los Njs hasta su despacho y les dejará echar un vistazo a cierto bloc de notas que recibió por correo hará cerca de una semana. Se trata de la transcripción que hizo Ramón Aguillo del "Manual de Memonologia para toda la familia". Si los Njs lo repasan y superan un chequeo normal de observar, entrégales el papelote "El bloc de Ramón Aguillo", que figura en las páginas centrales. ¿Y por qué tiene Walterio toda esta información? Bueno, dejemos que nos lo diga él mismo:

"Evidentemente, nunca me creí la versión de Alejin y sus amigos sobre los destrozos causados en la facultad aquella tarde. Por más que los interrogásemos, se empeñaban en echarle la culpa a un memonio que había aparecido por allí, así que me vi obligado a abrirles expediente y expulsarlos a todos.
Pero hace unas semanas recibí este bloc por correo, y un par de horas después me llamó por teléfono Ramón Aguillo, con el que no había vuelto a hablar desde su expulsión. Estaba nervioso y balbuceaba. Lo único coherente que dijo fue que él me lo había enviado porque conmigo estaría seguro, y que todo era cierto, y que tenía que creerle, y que si algo le pasaba a él escondiera el bloc y se lo diera a ustedes. Yo me lo tomé a guasa, pero después de leer el bloc empecé a comerme la olla, así que decidí recuperar el expediente de expulsión para revisarlo.
Y ahora, tras las muertes de Aguillo, Chinarro y Potas (si los Njs aún no lo sabían les contará lo de la muerte de Juan Potas. Salió publicado en varios diarios), ya no sé qué pensar".
Y justo en lo más interesante, un carraspeo interrumpirá a los contertulios. Delante suyo, y rodeado por una docena de tipos encapuchados y armados con cuchillos ceremoniales del tamaño de raquetas de tenis, hay un individuo vestido de forma estrafalaria (canottier, americana a cuadros, corbata a topos, ya me entiendes...). A una orden suya, los doce encapuchados saltarán sobre Walterio y los Njs con ansias de degüello.
Los sectarios lucharán hasta la muerte, pero Big Mak no se arriesgará estando tan cerca la victoria final, y se largará con viento fresco en cuanto las cosas se le pongan un poco peludas. Además, su objetivo prioritario es pegarle fuego al despacho para así matar dos pájaros de un tiro: destruir el bloc de notas de Ramón Aguillo y rustir a Walterio y los Njs (el expediente universitario se la rempampinfla. Por él, como si se lo quieren comer). Por eso no atacará a nadie a menos que sea para defenderse. Ten en cuenta que el motivo de este encuentro no es matar a los Njs (eso ya vendrá luego), sino presentarles al malo oficial de la aventura, así que no lleves las cosas demasiado lejos...

ASALTO A LA HAMBURGUESERÍA DEL DISTRITO

Bueno, pues la de antes ha sido la última pista que los Njs sacarán por la cara en esta aventura, que ya está bien la guasa, hombre. A partir de ahora, o toman la iniciativa o la cosa puede entrar en punto muerto.



El caso es que para poder seguir adelante, los Njs deben encontrar la guarida del culto de los Hijos de Bhutta. El método que empleen para ello corre de su cuenta, aunque las tres opciones más típicas (y su posible resolución) son:

1. Seguir a un cultista o a Big Mak
Es la opción más simple y la que ofrece más garantías de éxito, pero no será fácil. Si los cultistas se dan cuenta de que les siguen (competición de observar de los cultistas vs. sigilo de los Njs), intentarán darles esquinazo como sea, y los Njs deberán ganarles una competición de callejear para no perderlos de vista. Si finalmente los cultistas ven que no pueden huir, se detendrán a luchar. Seguir a Big Mak resultará aún más chungo y peligroso, debido a que siempre se desplaza usando el truco "Portalillo memoniaco" del Manual de Memonología (ver páginas centrales).

2. Interrogar a un cultista y sacarle la información a guantazos
Puede funcionar, pero presenta dos problemas: primero, capturar a uno vivo, ya que todos luchan hasta la muerte. Segundo, persuadirle, que los cultistas no son gente muy amiga de tertulias. Para ello es necesario ganarle una competición entre sus agallas y la habilidad de Intimidar del Nj. Y sólo se puede hacer un intento, no hay segundas chances.
Si se logra, al cultista se le pasarán al instante los efectos de la zombificación. Lo último que recordará será haber comido una hamburguesa en el "Big Mak Fast Food", y luego caer en una especie de sueño muy profundo. Si los Njs no son tontos, irán al "Big Mak Fast Food" a echarle una ojeada al menú. Y si son tontos tranquilo, que a fuerza de interrogar cultistas y que todos les salgan con lo mismo también acabarán yendo.

3. Puñetera casualidad
Si tus jugadores no son capaces de idear un plan mínimamente coherente, es el momento de hacerles una sencilla prueba: dales papel y lápiz y pídeles que construyan una frase con las palabras liebre, cazador y campo. Si tampoco son capaces de esto, cierra el módulo, di que tienes jaqueca y vete a casa. Tal vez deberías hacer caso a tus padres y cambiar de amigos.
Si superan la prueba, dales otra oportunidad. A la menor ocasión (sin que quede muy forzado) haz que casualmente entren a tomar algo en el "Big Mak Fast Food", y vean como algún cliente (¡o uno de ellos mismos!) cae fulminado bajo los efectos de la hamburguesa drogada y es llevado a la trastienda por un par de empleados.
Si eso tampoco es bastante, tienes nuestro permiso para romper a llorar.

EN EL BIG MAK FAST FOOD

Situado en pleno centro del ensanche, el "Big Mak Fast Food" es un pequeño, típico y coquetuelo cacabúrguer (hamburguesería N. del T.), que a primera vista nada hace sospechar de los horrores, maldades y dolores de vientre que se ocultan entre sus cuatro paredes. En el local hay siempre alrededor de una docena de clientes (Cuerpo 2. Mente 2. Pupas 20), poniéndose ciegos de chisbúrguers de plástico, refrescos con sabor a lejía y otras delicatessen que harían vomitar a una cabra.
El templo de los Hijos de Bhutta se encuentra tras una puerta secreta en el sótano, al que se accede por una trampilla en el suelo de la despensa (ver mapas 2 y 3 en páginas centrales). Una vez localizada dicha puerta secreta (chequeo chungo de observar), es necesario derribarla (chequeo chungo de músculos), o forzar la cerradura (chequeo chungo de manitas). Si lo intentan más de dos narizones a la vez se estorbarán entre ellos y no harán nada positivo.

EL TEMPLO

Es una estancia de 15 mts de largo por 6 de ancho con un símbolo cabalístico que ocupa casi toda la habitación dibujado en el suelo. En la pared frente a la puerta hay un armario que contiene material ceremonial variopinto de aspecto repulsivo: túnicas fucsia, cuchillos con extraños grabados, un cráneo humano, ejemplares atrasados del Cosmopolitan, etc.
El templo ha sido protegido por Big Mak con el truco "Círculo de protección memoniaco", del Manual (ver páginas centrales). Su zona de efecto es el interior del símbolo dibujado en el suelo.

En todo momento habrán 2D de cultistas repartidos por el lugar (como camareros, cocineros, clientes, etc), más otros 2D más en el templo, cascándose alguna ceremonia chunga o jugando al billar o algo.

A menos que los Njs lleven a cabo un plan realmente brillante, es de suponer que la cosa terminará a guantazos. Big Mak, tras retorcerle el pescuezo a Marcelo hasta que parezca un tornillo, ahuecará el ala, aunque con las prisas se olvidará el Manual (si los Njs se hacen con él, entrégales la copia del mismo que figura en páginas centrales). Los cultistas, por su parte, adoptarán su habitual postura kamikaze y se pegarán hasta con su padre.
Mientras tanto Marcelo, herido de muerte, se dedicará a agonizar en un rincón hasta que finalicen las tortas y algún Nj se acerque a interesarse por su salud. Entonces, entre estertores, largará todo lo que sabe (la información que figura en el apartado "historia" de su ficha), además de cual es el plan de Big Mak para acabar con Alejo (si los Njs te preguntan, la final de la Copa Dick se juega dentro de dos días). Luego, tras entregarles las llaves de su casa para que devuelvan al video club las películas que alquiló el viernes pasado, romperá a toser, hará unos pocos gorgoritos y caerá muerto.

Esto coloca a los Njs en una encrucijada moral. ¿Dejarán que Alejo palme a costa de que luego Big Mak la líe más gorda? ¿Salvarán el mundo, dejando que el mezquino tirano déspota y malhablado siga imponiendo su ley del talión? ¡Ah, pero los Njs tienen el expediente, luego la elección es clara! Pueden salvar al mundo y luego derrocar al papa. El final se acerca, lo presiento. Vamos al siguiente capótulo, digo capítulo (perdón, los nervios)...

CAPÍTULO CUATRO

EL FIN DEL MUNDO Y YO CON LOS GARBANZOS POR COCER

Empieza la carrera contra reloj. La final de la copa de Dick se celebra dentro de dos días. Así pues, los Njs tienen 48 horas para trazar un plan e impedir que Big Mak haga volar por los aires el Camp Nou y sus aledaños.
Como no podemos preveer que es lo que piensan hacer tus jugadores, nos limitaremos a dar una descripción detallada del asunto y ya te las arreglarás tú con ellos.

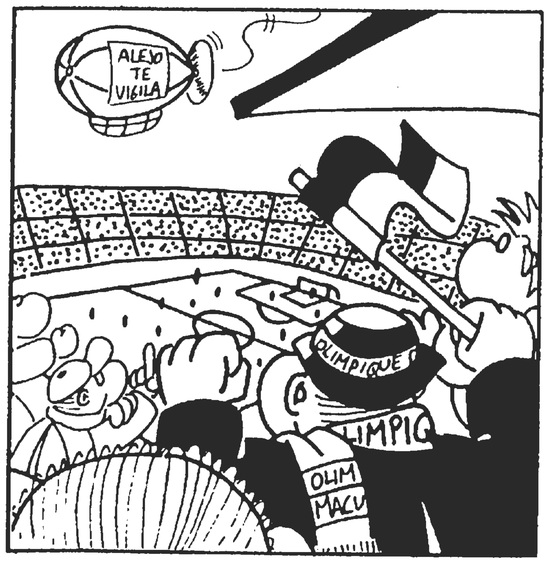
¡ME GUSTA ER FURBOOO...!

La Copa de Dick es la competición futbolera de mayor prestigio del momento (a ver quién es el majo que dice lo contrario).
La disputan dos equipos que se deciden tras diversas rondas eliminatorias abiertas a todos los clubs de fútbol del reino de Dick (de hecho, la participación es obligatoria).
La final se juega en el Camp Nou de Barnacity, el día del aniversario de Phillip K. Dick.
Los finalistas de este año son el Olimpique de Macutes y el FC Herejes, un equipo compuesto por una selección de criminales de campos de trabajo de todo el reino de Dick, que ha logrado alcanzar la final pese a los sobornos arbitrales del gobierno papal, que siempre monigotea el campeonato cuanto haga falta con tal de que ningún equipo simpatizante de la resistencia supere la primera ronda.
Sin embargo, este año el entrenador del FC Herejes ha logrado conjuntar un equipo compacto, y las filigranas de sus artilleros Bromario y Estoico han podido más que los turbios manejos y los maletines rebosantes de MegaDicks de Alejo I.
Y enfrente suyo, el "Drimtim", la poesía hecha balonazos, el equipo más goleador del campeonato: el Olimpique de Macutes.
Se trata del equipo oficial de Trucutrú Biolabs, y está formado íntegramente por Tintín Macutes fabricados con células clonadas de Michel Platini y Jean Pierre Papin.
Las apuestas están 3 a 1 a favor de los gabachos en lo que, en un alarde de originalidad sin precedentes, ya ha sido calificado como "el partido del siglo".

EL CAMP NOU

Como es lógico, el partido ha despertado gran espectación. Los aledaños del estadio se llenarán de todo tipo de gente desde varias horas antes de que se habran sus puertas: hinchas de ambos equipos (mayoría de seguidores del FC Herejes), vendedores de piltrachos, policías, vendedores de banderolas, Fanhunters, vendedores de bocadillos, equipos de televisión, vendedores de almohadillas...

El Camp Nou presenta un llenazo histórico. El partido se considera de máximo riesgo y además va a ser retransmitido a todo el mundo: así que el gobierno papal ha preparado un dispositivo de vigilancia compuesto por 400 Fanhunters y más de 700 Tintín Macutes, para impedir que las cosas se desmadren en directo. Todo el mundo es cacheado tres veces y debe pasar a través de varios detectores de metales antes de poder acceder al estadio.
A efectos de juego, cualquier arma que se les encuentre a los Njs les será confiscada, pero nada más (si tuvieran que arrestar a todo el que fuera armado no acabarían nunca). Una vez dentro, estarán a la vista de una patrulla de Fanhunters o Macutes 3 de cada 6 veces que intenten hacer algo raro o sospechoso (1 a 3 en una tirada de 1D).
Si es así, serán cacheados de nuevo e interrogados brevemente, tras lo cual se les dejará marchar a menos que digan o hagan alguna animalada, en cuyo caso la patrulla intentará arrestarlos.



EL PLAN DE BIG MAK

El plan de Big Mak era muy simple, pero la pérdida del Manual de Memonología le ha complicado las cosas. Ahora para acceder al Camp Nou necesita una entrada, por lo que horas antes del partido se esconderá en algún callejón cercano al estadio y asaltará al primer hincha que pase por allí, mangándole la entrada y de paso la cartera para tener algo de calderilla por si le apetece tomarse un frankfurt.

La bomba ya está dentro, desmontada en varias piezas repartidas por todo el estadio (el animador debe decidir exactamente de cuántas piezas se compone y dónde están ocultas. Algunos buenos escondites son: dentro de un balón de reserva, en los lavabos, en el vestuario, bajo la gorra del portero, etc), así que no hay que preocuparse por el detector de metales.

Todo lo que ha de hacer Big Mak es ocupar su asiento y esperar hasta que Alejo aparezca y el partido dé comienzo. Entonces reunirá las piezas de la bomba y empezará a montarla en el lavabo.
Durante el descanso, mientras Alejo y su séquito están en el bar de Vips picando algo, Big Mak liquidará a la primera patrulla de Fanhunters que pueda sin mediar testigos y se colará en el palco disfrazado con el uniforme de uno de ellos (todos los narizones se parecen, así que nadie tiene porqué darse cuenta). Colocará la bomba bajo el trono papal, con el temporizador preparado para hacerla detonar en el minuto 85 de partido y se retirará a disfrutar del espectáculo.

PROGRAMA DE ACTOS Y FESTEJOS

El siguiente orden de sucesos es el que tendrá lugar si nadie hace nada por evitarlo. No obstante es de esperar que no se cumpla, merced a la intervención de los Njs en algún momento. Si es así, el animador deberá ir improvisando, a medida que las acciones de los Njs vayan variando los acontecimientos aquí descritos.

19:00 h. Se abren las taquillas del Camp Nou.
19:27 h. Lucas Martínez aparece en las inmediaciones del estadio, denunciando a los Tintín Macutes que un tipo estrafalario (Big Mak) le ha robado la entrada y la cartera.
19:48 h. El Alejomóvil, seguido por toda la corte papal y fuertemente escoltado, llega al estadio.
20:05 h. Alejo y sus cardenales hacen aparición en el palco, entre marchas y fanfarrias. Alejo da su discurso tradicional. Los dos equipos saltan al terreno de juego.
20:35 h. Comienza el partido. Big Mak empieza a reunir las piezas del explosivo.
20:45 h. Minuto 10. Bromario, delantero del FC Herejes, envía un balón al poste. Big Mak monta la bomba en el lavabo.
21:02 h. Minuto 27. El colegiado se traga un penalti clamoroso a Estoico. Big Mak liquida a una patrulla de Fanhunters y se dizfraza con el uniforme de uno de ellos.
21:08 h. Minuto 33. Un vendedor de piltrachos encuentra los cadáveres de la patrulla de Fanhunters. Al poco rato se forma un corrillo de gente y la noticia se extiende por todo el estadio. Gol de Macarroni, delantero del Olimpique de Macutes, de falta directa.
21:25 h. Termina la primera parte. Alejo y su séquito se retiran al bar. Big Mak se cuela en el palco, merced a su disfraz y a la acreditación de uno de los Fanhunters muertos. Coloca la bomba bajo el trono papal con disimulo, y se vuelve a su localidad entre risitas ahogadas. Empieza la segunda parte.
21:54 h. Minuto 59. Georginho conecta un fuerte zurdazo desde la frontal del área que, tras rebotar en el colodrillo del árbitro, supone 2-0. Big Mak sale del estadio y se coloca a distancia prudencial de la onda expansiva, observando el palco con unos prismáticos.
22:12 h. Minuto 77. Macarroni pasa el balón al árbitro quien dribla a catorce contrarios y a un vendedor de piltrachos, se interna en el área, se detiene para atarse el cordón de la bota, encara la portería, regatea al guardameta y marca el 3-0. Alejo, viendo satisfecho que el partido ya está resuelto, se levanta y se va.
22:13 h. Minuto 78. Big Mak ve largarse a Alejo y cree que el partido ha finalizado y la bomba ha funcionado mal. Y en la mejor tradición de Wile E. Coyote vuelve al estadio muy cabreado, a ver porque no ha explotado.
22:20 h. Minuto 85. Explota la bomba, abriendo un cráter de un kilómetro de diámetro. Big Mak es engullido por la explosión y pringa. Alejo, rumbo a su casa, se entera del suceso en el noticiario de las doce. Fin del partido. Telón.

LA REFRIEGA FINAL

Es un clásico de la mayoría de módulos de rol existentes, el acabar la aventura con un currito a muerte entre los personajes y el/los malo/s. Y la verdad, no vamos a ser nosotros quienes pretendamos enmendarles la plana al resto de diseñadores, dándonoslas de originales y terminando con una paradoja filosófica en lugar de la sana ración de jarabe de palo que todos estáis deseando. Así que, cuando arbitres las consabidas tortas finales, ten en cuenta las siguientes sugerencias, para que la cosa tenga más suquillo:

- Busca un sitio molón y épico para que se den de guantazos. En la tribuna, en medio del césped, enfrente de un equipo de televisión de la NNC, etc.
- Juega a Big Mak con toda la mala uva que puedas, sin cuartel. Ten en cuenta que, aunque permanezca encerrado en su forma humana y ya no posea el Manual de Memonología, sigue siendo más malo que pegarle a un padre.
- Mete también a los Fanhunters de élite (si aún queda alguno entero) en la porfía. Y si te ves con ánimos, espolvoréalo todo con unos pocos macutes y/o Fanhunters del cuerpo de vigilancia del estadio. El caso es liar un buen sidral.
- Si por cualquier causa Alejín resulta muerto o capturado por los Njs, tranquilo. Resulta que en realidad se trataba de un doble que le suple en las apariciones públicas en las que puede haber peligro de atentado. El auténtico Alejo está en su casa, viéndolo todo bien calentito en su televisor de 26 pulgadas. Cuando pase la tormenta, él mismo se encargará de calmar los ánimos de la gente apareciendo en la tele sano y salvo y prometiendo que trincará a los culpables y los pasará por la piedra.

FINAL ALTERNATIVO "KA-BOOOM"

Este final alternativo parte de la base de que, bien por decisión del animador, bien por subnormalidad profunda de los jugadores, éstos no han sido capaces, pese a sus denostados esfuerzos, de impedir el atentado. Ni dobles de Alejo, ni tortas finales, ni bombas que hacen llufa ni leches.

Bueno, pues tras la explosión, que convertirá el Nou Camp en un bonito solar edificable y pondrá a Alejo y a 150.000 narizones más en trayectoria de colisión con Plutón, se oirá un ruido ensordecedor y se abrirá una cremallera gigante en el cielo, que dejará ver una grieta negra como la pez (esta palabra sale mucho en las novelas de Stephen King, y la usa cuando quiere decir que algo es más negro que las pelotas de un grillo).

De la grieta caerá un chorro de energía multicolor que bañará a Big Mak. A los pocos segundos éste empezará a crecer y mutar hasta alcanzar su aspecto y tamaño normal de megamemomio hipermalo, mientras del chorro de energía no cesan de salir

íncubos, súcubos, memomios y otros seres de pesadilla que la humanidad creía desaparecidos, como Antonio Machín, Kiko Ledgard o Michael Landon.

Luego, cuando Big Mak haya adquirido su forma, saldrá de debajo del chorro y procederá a reducir Barnacity a pulpa y a cruspirse a sus ciudadanos. Cuando acabe cogerá su pluma y su talonario, extenderá un cheque por el importe de los daños ocasionados y se largará con una de sus implosiones características. El chorro de energía dejará de manar, la cremallera se cerrará, y todo quedará en silencio. Amén.

Lindo, ¿verdad? Este final, si bien no resulta apto para jugadores que se muestran confusos y frustrados si su personaje palma antes de alcanzar el trigésimo sexto nivel, ofrece multitud de posibilidades para continuar una campaña fuera de los cánones establecidos por el rígido y encorsetado trasfondo de Fanhunter. Que sí, hombre, que sí, no llores. Hay que ser más optimista (¿Qué tal un suplemento "Fanhunter Holocausto", con montones de mutantes repugnantes, tías buenorras en bikini y chicarrones macizotes con taparrabos y espadones? Lo estudiaremos...).

Y DEL EXPEDIENTE ¿QUÉ?¿EH?

Uy, resulta que con todas estas emociones nos habíamos olvidado de lo que en principio era el objetivo primordial del asunto: recuperar y hacer público el expediente de Alejo. Bueno, como ya te habrás dado cuenta, en realidad todo eso era una vulgar excusa para poder liar a los Njs en el auténtico berenjenal de la aventura, que es el asunto del megamemomio Big Mak.

Así que háztelo como quieras, pero lo que importa al final es que el expediente no les sirva para otra cosa que no sea sonarse los mocos. Alejo, por si las moscas, se ha encargado de hacer circular por ahí dos mil falsificaciones exactas del mismo, corriendo el rumor de que todo es un montaje de la resistencia para desprestigiarle. Así que si los Njs lo llevan a algún medio de comunicación o algo, se les reirán en la cara mientras les enseñan un cajón lleno de expedientes iguales, y les dicen que hoy ya han venido doce personas más antes que ellos con el mismo rollo. Así que asunto solucionado.

De todas formas, que no lloren. Los capos de la resistencia no les van a echar la bulla. Después de todo, han salvado a la Tierra de una gran amenaza, han salido por la tele en hora de máxima audiencia, se han ganado la popularidad y el cariño del mundo entero... ¡hey, un momento! Alejo no va a permitir que una pandilla de rebeldes criminales y subversivos como ellos se paseen por ahí como héroes de la clase trabajadora, incitando a las masas a la sublevación. Y además, si son tan conocidos, los Fanhunters lo van a tener chupado para echarles el guante. Oh, oh. Tal vez la cosa sí que sea para llorar (¿Cuánto debe costar una operación de cirugía estética? Oh, vaya ¿Y un billete para Pernambuco?).

EXPERIENCIA, DESPEDIDA Y CIERRE

Tras cada sesión de juego, el animador debería dar a cada Nj entre 3 y 10 puntos de experiencia, en función de lo brillante o chacal que haya sido, tal como se indica en el reglamento de **Fanhunter**.

Pero como Operation Anihilate es una gran superproducción hollywoodiense llena de pirotecnia, luz y color, además de este salario base cada Nj puede recibir diversos pluses por tomar parte en cualquiera de los siguientes eventos:

Capítulo 1.
-Por conseguir todas las pistas disponibles en casa de Ramón Aguillo: +3 ptos. para cada Nj que colabore.
-Por trincar a Juan Potas sin hacer mucha escandalera y sonsacarle a base de bien: +1-3 ptos. para cada Nj que colabore.

Capítulo 2.
-Por hacerle la peya al sistema burocrático del CCD (Centro Central de Datos) y conseguir el expediente por algún medio más rápido: +2-4 ptos. para cada Nj.
-Por encontrar la carpeta con ayuda de Joshua: +2 ptos. para cada Nj.

Capítulo 3.
-Por trazar y llevar a cabo un plan especialmente brillante para colarse en el "Big Mak Fast Food" y liar la marimorena: +2-4 ptos. para cada Nj.
-Por hacerse con el Manual de Memonología: +2 ptos. para cada Nj.

Capítulo 4.
-Por destruir a Big Mak y evitar que todo se vaya al carajo: +5 ptos. para cada Nj.
-Por lograr que algún medio de comunicación, por chacal que sea (aunque sea un periódico de barrio) se los crea y publique el expediente: +2 ptos. para cada Nj.

Si los Njs no consiguen impedir que explote la bomba y encima tienen el morro de sobrevivir, no sólo no recibirán ningún punto de experiencia por jugar esta aventura (si ya han recibido alguno deberán devolverlos lo antes posible), sino que adquirirán, de forma inmediata, la tara de archienemigo (Alejo, que los hará públicamente responsables del atentado).
Los puntos obtenidos con la adquisición de esta tara se perderán, y no podrán ser aprovechados para nada por los narizones.

FINIS
(que se ha terminao, vamos. N. del T.)

TITULOS PUBLICADOS POR ESTA EDITORIAL:

- FANHUNTER, el juego de rol. (Out of print)
- FANHUNTER 2 ed., el juego de rol epicodecadente.
- FANHUNTER X-PANSION KIT (Nuevas reglas y las pantallas para el animador. Mas bonito que un San Luis).
- OPERATION ANIHILATE (Simpática aventureta para toda la familia).

EN PREPARACION:

- BATTLE FOR MONTJUICH (Wargame tactico-estrategico-operacional).
- C.E.L.S. CONSPIRACION EN LA SOMBRA (La trilogía de aventuras mas pedante y chorra jamás publicada).
- SUPERDICK! (The FANHUNTER trading card game).

TITULOS NO PUBLICADOS POR ESTA EDITORIAL:

Guerra y Paz, El Capital, Las Uvas de la ira, Fortunata y Jacinta, El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha, Enciclopedia de la Caza y Pesca, Como Hablar en Público, Guía Turística de la Rioja, etc...

NOTA FINAL: En este módulo se da como cierta una información más falsa que un duro de goma. Si sabes de cual de trata, manda una postal a la dirección de la contraportada y entrarás en el sorteo de una almohada cervical "Comfort Pillow".