

GUÍA DEL JUGADOR - II:

SABADETE



UNA GUÍA PARA FANPIRO:
EL JUEGO DE ROL NARRATIVO Y PUNKDEPRIMENTE

GUÍA DEL JUGADOR - II: SABADETE

Introducción

Esta noche es diferente a las demás. No sabes por qué ni de qué se trata, pero hay algo en el ambiente que hace que los pelillos de la nuca se te ericen como si en vez de un fanpiro, la criatura más poderosa y temible de la noche, fueras un french poodle recién salido de la coiffure.

Aprietas el paso y aferras la Clock Dominator que llevas en la sobaquera. El arma te da seguridad. Hay pocas situaciones de las que no hayas escapado gracias a tu buen hacer con una pistola en la mano.

El refugio de tus amigos está cerca. Por eso no cogiste el coche para llegar al punto de reunión, pero ahora piensas que te sentirías más seguro de ti mismo protegido por el armazón metálico de tu vehículo. Es curioso lo que es la autoestima, crece cuando estás en el lado bueno de una pistola, pero un silencio prolongado combinado con una calle poco iluminada son capaces de hacerla desaparecer casi por completo...

Convenciéndote a ti mismo de que la calle está exactamente igual que otras noches, sacas el paquete de Dick Strike del bolsillo y enciendes un cigarrete. Con la llama del mechero barres un poco alrededor para ver si hay algo extraño, lo cual es un estúpido gesto, ya que un simple yesquero no da más luz que las farolas de la acera...

Intentas reírte de tus miedos, y sueltas una carcajada, pero en vez de reconfortarte, el sonido de tu temblorosa voz es tan patético que te pones peor, y comienzas a insultar y a llamar de todo a tus amigos por tener su refugio en una calle tan apartada. Ahora ya no

tienes miedo, estás muy enfadado. Enfadado con tus colegas, como si ellos fueran los culpables de que tú te asustes como un crío al caminar por una silenciosa calle oscura. Te sientes ridículo, asustándote de tu propia sombra, hasta que tu propia sombra se levanta del asfalto y se dirige hacia ti, reptando, con movimientos hipnóticos, serpiginosos...

El cigarrillo se te cae de la comisura de la boca, y notas que las sombras del suelo dejan un pequeño círculo para evitar ser tocadas por la colilla encendida. El terror te paraliza. Maldecirías las drogas si alguna vez las hubieras tomado, pero vas completamente sobrio, por lo que no te queda ni siquiera el consuelo de estar delirando.

Intentas mover tus pies, pero parecen transcurrir horas hasta que la orden llega desde el cerebro a tus tobillos. Y justo cuando creías que nada podía ir peor, la sombra empieza a tornarse tangible, sólida, convirtiendo su gélida caricia en una presa mortal...

Mientras unos largos brazos de oscuridad te envuelven, te parece ver cómo las sombras forman una silueta humana. Lo último que alcanzas a ver antes de perder el conocimiento porque tu propia sombra te impide respirar, es que la silueta formada por tu sombra no es del todo humana, ya que un par de blanquísimos colmillos destacan sobre el fondo negro.

Y la silueta ríe cuando tu corazón deja de latir...

Es un placer verte de nuevo por **Fanpiro**, el juego de rol narrativo y **punkdeprimente**. Esta vez estamos orgullosos de presentarte la **Guía del jugador II: Sabadete Salvaje** (ojo, no es que no estuviéramos orgullosos de los otros libros, que lo estamos, es que éste es nuevo y hay que convencerte para que también lo compres...).

Esta vez, y después de que todo el mundo que nos veía por la calle nos llamara la atención, hemos decidido (aunque no estamos muy convencidos) que en el interior se va a hablar de lo mismo que pone en la portada, a pesar de que con ello se pierda la ilusión por saber con qué se va a encontrar uno recorriendo las páginas. Por eso este libro ocupa una gran parte de su espacio sobrante (ese que no está ocupado por los dibujos de Cels Piñol, que son el verdadero objetivo

del libro y lo único útil que hay en él; nosotros nos limitamos a meter palabras entre dibujo y dibujo para poder sacar libros más gordos, con papel de peor calidad, y cobrarte más que si sacáramos un artbook del muchacho de los narizones...) en describirte la historia, los usos, las costumbres y la organización de los fanpiros "malos". Pero como según íbamos escribiendo se nos ocurrían también un montón de paridas sobre los otros clubes, ni cortos ni perezosos nos pusimos a escribir y les hicimos un hueco en esta guía, de manera que tanto si tu intención es jugar con los fanpiros del Sabadete, como si eres un respetable miembro de La Camorrilla (o un sucio traidor independiente), este libro te vendrá estupendamente.

Nuevas disciplinas, dos grandes Clubes fanpíricos y la descripción de los anticlubes, mucha información sobre todas las facciones fanpíricas (incluyendo a los Anarcoides) e incluso sobre la temible y poderosa Fanquisición Española (ya sabes lo que decían los Monty Python...) te esperan en cuanto pases la página. Y como colofón, una estupendísima campaña (no una, sino tres aventuras nos hemos marcado, que estamos sobraos de arte y poderío...) que hará las delicias de jugadores y narradores de toda clase y condición, pues hay suficiente investigación, interpretación, tiros y acción desenfrenada como para repartir entre todos y que cada uno pille un buen cacho.

En cuanto descansemos del esfuerzo que nos ha llevado publicar este libro (y cuando se nos acabe la pasta que os vamos a sacar por él, incautos...) volveremos a la carga, esta vez con la guía de la metrópoli de la Europa de Dick: **Barnacity Nocturna**. Avisado quedas, así que ya sabes: ve metiendo monedas en la hucha, que luego nos lloras con que los libros son demasiado caros...

Y no me quedo tranquilo si antes de despedirme no te recomiendo que, si quieres ponerte en contacto con un puñado de grandes aficionados al juego (entre los que nos contamos los autores) para hablar de reglas, hacer preguntas o contar tus estupendas ideas para nuevas aventuras, te apuntes a la lista de correo oficial de **Fanpiro**, enviando un eMail en blanco a fanpiro-subscribe@yahoogroups.com.

Nos vemos los colmillos,

Jokin González

FANPIRO



Créditos

Impuntual cabeza pensante: Jokin R. (de *Riesgo*) González

Supremos echadores de cables: Sir Marcos Muñoz y Alex "Locas ideas" Reyes

Hizo los dibujillos y supervisó desde su torre de vigilancia: Cels Piñol.

Fusilaron la portada: Javier Pérez Calvo y David Baños Expósito.

Príncipe del Photoshop: Javier Pérez Calvo.

Senescal del Photoshop: David Baños.

Usó Ensombreción y cubrió los dibujos: Ruth "Haditjé" Serrano.

Quizás lo filme bien: Autopublish.

Quizás lo imprima sin fallos: Graficinco.



La Factoría de Ideas. C/Pico Mulhacén, 24. Pol Industrial El Alquitón. 28500 Arganda del Rey. Madrid. Teléfono: 91 870 45 85 Fax: 91 871 72 22
www.distrimagen.es e-mail: factoria@distrimagen.es

Fanhunter S.L. Avda. Sarrià 25, pral. 2ª. 08029 Barcelona.
www.fanhunter.com e-mail: fanhunter@fanhunter.com

Los derechos intelectuales de texto y contenidos del juego de rol Fanpiro, el juego de rol narrativo y punk-deprimente son Copyright © 2002 Fanhunter S.L. y La Factoría de Ideas S.L. de manera conjunta.

© 2002 La Factoría de Ideas S.L. y © 2002 Fanhunter S.L.

La marca Fanpiro es una marca ® Fanhunter, S.L.

Diseños gráficos de los personajes creados por Cels Piñol.

Vampiro es una marca propiedad de White Wolf Inc. Todos los derechos reservados.

Fanhunter es una marca propiedad de Fanhunter S.L. Todos los derechos reservados.



Primera edición

La editorial no autoriza a fotocopiar ninguna de las páginas de este libro.

La mención o referencia a cualquier otra compañía o producto en estas páginas no debe ser tomada como un ataque a las marcas registradas o propiedades intelectuales correspondientes. 11

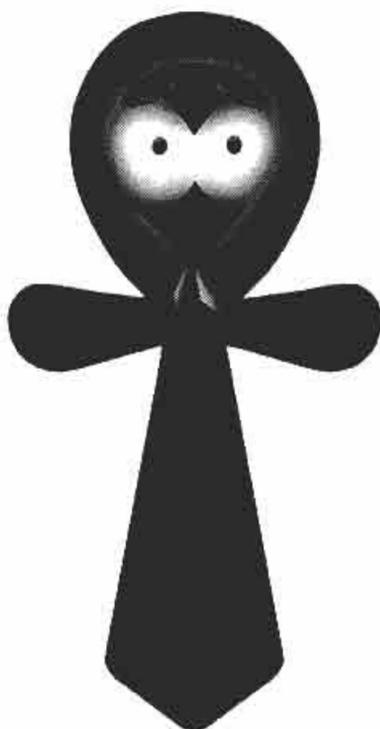
ISBN: 84-8421-614-4

Depósito Legal: M-50547-2002

GUÍA DEL JUGADOR - II:
SABADETE

Índice

Capítulo Uno: Introducing the Band	6
Capítulo Dos: Facciones	28
Capítulo Tres: Nuevas reglas y características	52
Capítulo Cuatro: Riding the shadow	66



AQUÍ TENEMOS UN EJEMPLAR DE FAN, CONCRETAMENTE UN REBELDE CAPTURADO EN BARNACITY MIENTRAS TRAFICABA CON FOTOCOPIAS DE PORTADAS DE SUPERLÓPEZ.



LE ENTREGAMOS UN CÓMIC INFECTADO CON EL VIRUS BARRABÁS.



FASE I :
CONTAGIO.



FASE II :
ASIMILACIÓN.



GUUE!
GUUE!

FASE III :
TRANSFORMACIÓN.



COFF, COF!!
ATCHUA!
COF, COF
COFFF!!



ME SIENTO COMO SI LLEGARA A MI BASE EN LA ANTÁRTIDA UN PERRO PERSEGUIDO A TIROS POR UN HELICÓPTERO NORUEGO...

AL DOCTOR MAGUIA SE LE HA IDO LA OLLA COMPLETAMENTE.

ESTOS NUEVOS FANS SON UNA BLASFEMIA.

FANPIROS,
SIRE!!! LOS
LLAMAMOS
FANPIROS!!!



CAPÍTULO UNO: INTRODUCING THE BAND

*And as the sci-fi lullaby starts to build
See them whipping all the women,
cracked governments killed
Oh let the century die to violent hands
Introducing the band
—Suede*

Presentando al Sabadete

La historia que te vamos a contar no es nueva. Es tan vieja como la humanidad, pues es una historia de poder, envidias y guerras entre hermanos. Aunque como tenemos que convencerte de que este libro es imprescindible para tus partidas, y que sin él no eres un genuino jugador de Fanpiro, te los vamos a narrar todo de forma original (cuando lo fácil sería hacer un *corta y pega* de varios sitios distintos...).

En los primeros meses del año 2000, cuando la gente se empieza a curar de la resaca milenarista (y un grupo de pedantes se empeña en decir que el comienzo del milenio es en el 2001), el Papa Alejo está preocupado en grado sumo por la chapuza del cuerpo de científicos al cargo del Dr. Maguila, encargado de la creación de lo que habría de ser el arma biológica más mortífera desde que se inventó el queso azul, y que al final, para desesperación del Papa, resultó ser la excusa perfecta

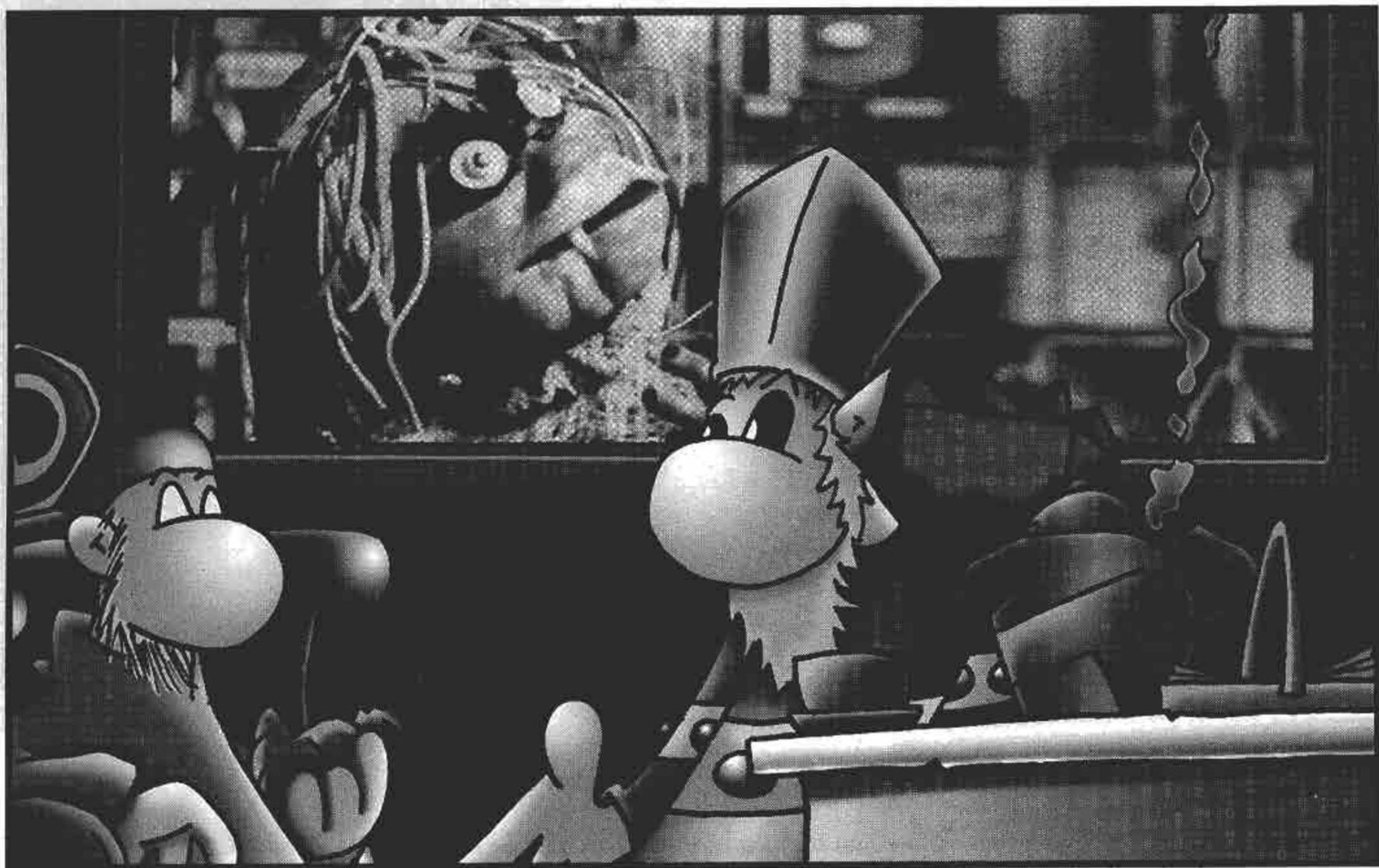
para dotar de armas a esa panda de rebeldes insurrectos con las que enfrentarse al Papado (casi) de igual a igual: el virus Barrabás.

Pero una nueva preocupación se suma a las anteriores: uno de sus cardenales, Monseñor Mirinda, es afectado también por el virus y se convierte en un Fanpiro.

Es curiosa esta transformación, ya que el virus Barrabás sólo afecta a sujetos susceptibles de ello, es decir, que presentan una afición extrema a alguna variante de subcultura, y los cardenales de la Europa de Dick no son precisamente un arquetipo de freakismo...

Alejo Cuervo, en cuanto se da cuenta del percal, concierta con Mirinda una serie de encuentros "catecumenales" para evaluar la gravedad de la transformación y, en la medida de lo posible, la manera de sacar algún tipo de beneficio (que uno no llega a ser Papa a base de dar concesiones a sus enemigos...).

Dichas entrevistas se llevan a cabo los sábados en la matinal, delante de una bandeja de té con pastas, mientras en el circuito cerrado de televisión del Revaticano emiten una reposición de *La Bola*



de Cristal (afición secreta de Torcuato Mirinda; y es que todos los peces gordos tienen algún secretillo que guardar...)

Tras muchos meses de negociación y muchos episodios con Olvido Gara, Pedro Reyes, Pablo Carbonell y los Electroduendes, Alejo y Mirinda llegan a un acuerdo: El cardenal desarrollará una nueva facción fanpírica, leal al Revaticano, que recibirá a cambio de su colaboración incondicional un suministro mensual de productos requisados a rebeldes y otros fanpiros (previa presentación del carné oficial de miembro del Sabadete).

De este modo, Alejo que es todo un diplomático, consigue tener un cuerpo especial de operaciones con el que hacer frente a la nueva amenaza (que ya ha dejado de ser *fantasma* para ser dolorosamente *fehaciente*), prácticamente gratis, ya que dispone de cantidades ingentes de material requisado en los almacenes subterráneos del Revaticano.

Dando forma a una idea

Pasa el tiempo, y el cardenal Mirinda lleva a cabo una cuidadosa selección de su nueva estirpe de fanpiros.

Decidido a imitar a los grandes maestros, se va a Sitges durante el Festival de Cine Fantástico y

de Terror (como ya hiciera un conocidísimo vampiro transilvano) a captar fanpiros leales al Papa Alejo. La búsqueda da su fruto, y pronto son encontrados dos buenos ejemplares para dar forma a las ideas del cardenal: Edgar Phillips Campbell y Wes Barker.

Edgar P. Campbell había llegado de Londres hacía unos cuantos años y por aquel entonces regentaba una pequeña tienda de discos llamada "La Sombra", cerca del paseo marítimo de Sitges, especializada en música gótica y siniestra. Cuando Torcuato Mirinda entró en su garito le encontró en el rincón más oscuro, detrás de un pequeño montón de CDs de Craddle of Filth por ordenar y sumergido en la lectura de un libro prohibido de una subversiva editorial de la Zona Libre de Madrid.

Cuando oyó al cardenal entrar en su tienda levantó la vista, se arrancó uno de sus largos cabellos negros y lo colocó entre las páginas de *Nazareth Hill* mientras se incorporaba del asiento.

—Padre, si lo que busca es gregoriano, me parece que se ha equivocado de local.

Mirinda continuó un rato ojeando las cajas meticulosamente colocadas en sus estantes. Al principio se limitaba a mirar, pero poco a poco comenzó también a cogerlas y moverlas de sitio, cambiarlas de estantería y saltarse el orden alfabético, mientras esperaba una respuesta del dependiente del local.

Pero la respuesta no se producía. Haciendo un alarde de impasibilidad, Edgar permanecía de pie, con las manos apoyadas en el mostrador.

Sin mirar siquiera, Torcuato cogió uno de los últimos discos que acababa de desordenar y se dirigió hacia el delgado tendero de tez pálida y pelo lacio, negro como el petróleo. Con un desafiante "Cóbrese", tendió el CD y un billete de 500 MDs.

—Lo lamento, pero me parece que no es suficiente. Son 300 MD por el disco y 2000 más por la mano de ordenar que me voy a tener que pegar ahora en cuanto salgas, gorderas —y dirigiendo la mirada al cielo y adoptando una afectada pose— ¡Cuán cruel es el destino! Hado travieso, duende malvado, ¿por qué haces que todos los patanes entren siempre en mi tienda? ¿Acaso no hay locales donde ir a vejar y molestar que no sea el mío...?

Pero su discurso se cortó bruscamente cuando la sombra de Mirinda, quien no había borrado la sonrisa de su rostro durante toda la increpación, comenzó a alargarse y a bailar por el local, acercándose poco a poco al deslenguado dependiente, para acariciarle suave y lentamente. Es difícil saber si Edgar se puso lívido, ya que llevaba una generosa capa de maquillaje blanco por toda la cara, pero pequeñas gotas de frío sudor perlado comenzaron a arruinárselo.

—Tienes suerte de que me guste la decoración de tu tienda. De lo contrario, tu discurso hubiera sido mucho más breve, muchacho. Tengo algo importante que proponerte. Toma mi dirección — el joven tendió la mano y recogió la tarjeta que el cardenal había dejado encima de la caja registradora— Y no me gusta que me hagan esperar...

Mirinda recogió el billete y el disco, se los guardó en el bolsillo y salió de la tienda con paso tranquilo al bello anochecer de la Costa Dorada.

Campbell estudió la tarjeta, pensando en lo que acababa de ver, y con paso vacilante se dispuso a colocar bien las cosas en los estantes desordenados por el extraño cardenal.

A Wes Barker, el siguiente en la lista del cardenal, lo encontró en un antro donde realizaban tatuajes y colocaban aceros en todas partes del cuerpo y que estaba pared con pared con la tienda de discos de Campbell (nunca sabremos si el destino dispuso que los dos sujetos más propicios para dar su sangre a una nueva facción de fanpiros se encontraran tan cerca geográfica y urbanísticamente, o es que Mirinda, debido a su extremo peso, se cansaba pronto de andar y decidió dejar de buscar

más por ese día, entrando al primer sitio que se le presentó).

El local era aún más pequeño que el anterior, pero se encontraba limpio y pulcro, a pesar de que todas las fotografías de las "hazañas" del tatuador dispuestas por la pared no hicieran que el visitante se sintiera precisamente cómodo. Mirinda, con las manos agarradas detrás de la espalda y su imperturbable sonrisa bien a la vista, se dedicaba a mirar las imágenes de demonios, letras en japonés, calaveras y diversos motivos tribales dibujados sobre la piel de los clientes, mientras en el hilo musical se escuchaba *Painkiller*, de Depeche Mode.

A los pocos minutos, Barker terminó con el trabajo que tenía entre manos. El cliente salió (un adolescente cuya cara era una mezcla de satisfacción, dolor y arrepentimiento mientras se miraba el apósito que le habían colocado encima del tatuaje) y Barker se dirigió al obeso cliente que tenía en la tienda. Tras colocar las agujas en el esterilizador y limpiarse las manos, dijo:

—¿En qué puedo ayudarle? Si es para un tatuaje, permítame desaconsejárselo. No es fácil dibujar sobre tanta grasa.

Sin perder la sonrisa, Mirinda alejó la vista de las fotos de la pared y se acercó al mocetón que hacía los tatuajes. Él mismo iba profusamente decorado, con dibujos a lo largo y ancho de sus brazos, y diversos aretes de acero en cejas y orejas.

—Espero que seas mejor decorando cuerpos que lanzando puñales. Conozco a más de un crío de primaria capaz de hacerte enrojecer, alfiletero... ¿O acaso pretendías impresionarme con esos modales barriobajeros? Más te vale afinar ese sexto sentido, muchacho, y saber a quién te diriges antes de intentar hacer gala de una ironía que no tienes.

Barker no respondió. Con una agilidad felina agarró el paquete de agujas más cercano, y dando un sorprendente salto cayó encima del cardenal, a la par que se dedicaba a clavarlas una por una en el rechoncho cuerpo de su eminencia, gritando enfervorizado. La canción que ahora se escuchaba era *Ich Will*, de Rammstein.

Cuando se le acabaron las agujas y sus manos estaban completamente empapadas de sangre, se levantó y comenzó a buscar una toalla. Sus manos se cerraron en torno al pedazo de tela, negándose a soltarlo en cuanto oyó cómo, a su espalda, el cardenal se levantaba y se dedicaba parsimoniosamente a quitarse las agujas una a una. Había dejado de sangrar.

—En otras circunstancias, eso hasta me habría sentado mal, y puede que hubiera llamado a un par de “amigos” para que te destrozaran el local; pero hoy has tenido buena estrella, y eres precisamente lo que ando buscando. Pero no tienes a la suerte. Si no te veo mañana en esta dirección quizá me lo piense mejor, y tienes aquí un par de escuadras de Macutes tatuándote “Vif la France” en las nalgas con balas del calibre 12...

El asesino frustrado recogió la tarjeta y la examinó detenidamente, más que por demostrar interés, por evitar los crueles ojos del asombroso tipo que todavía tenía enfrente. En cuanto Mirinda dejó el local, Barker guardó la tarjeta en un bolsillo y se apresuró a cerrar, subir el volumen de la música y limpiar el charco de sangre, que ya se había extendido por casi todo el taller.

Vendiendo su alma al Cardenal

La noche siguiente sorprendió a Edgar en el recibidor del hotel donde se albergaba el cardenal mientras durara su investigación. Apuró su cigarrillo y se dirigió a la joven y menuda recepcionista, pidiendo que anunciara su llegada a monseñor Mirinda. Tras una breve llamada, la amable señorita indicó al nervioso visitante que podía subir.

Al abrir la puerta de la lujosa suite, se encontró con Barker, un tipo al que no conocía más que de haber intercalado un par de frases ocasionales con respecto al tiempo y la temperatura cuando coincidían abriendo o cerrando sus respectivos negocios. Ninguno de los dos habló. Campbell se sentó en un sillón cercano y se dedicó a dejar saltar los ojos por la escueta decoración de la habitación.

A los pocos minutos, Torcuato Mirinda abrió la puerta de la estancia, saludó a los visitantes, encendió la televisión (por supuesto, se veía comenzar un episodio de *La bola de cristal*, con esa impactante imagen de dos locomotoras de vapor chocando entre sí) y se sentó cerca del mueble bar, mirando el reloj impaciente. Barker y Campbell no sabían dónde meterse. Se miraban entre ellos, y al cardenal alternativamente, pero ninguno parecía atreverse a ser el primero en preguntar a ese tipejo gordo qué es lo que hacían allí.

Llamaron a la puerta. Mirinda se acercó y dejó pasar a un muchacho del servicio de habitaciones que empujaba un carrito con su contenido tapado. Poco después de haberse quedado solos, el carde-

nal destapó el carrito dejando al descubierto una gran colección de libros, cintas de vídeo y compact discs que sus huéspedes miraron con ojos deseosos, pero la misma emoción que les impedía abrir la boca les mantenía las manos quietas.

—Acérquense sin miedo... es un “obsequio de la casa”.

Edgar fue el primero en dirigirle la palabra:

—Pero, ¿no se supone que éste es material prohibido?

—Sí hijo, lo es. Y de donde ha salido toda esta fuente de subcultura cuya posesión os convertiría en víctimas de la persecución del Revaticano, es precisamente el lugar de donde puedo conseguir más.

—¿Qué es usted? ¿Un contrabandista? ¿Un pez “gordo” de La Resistencia? —esta vez fue Wes el que, entre página y página de *Tess Tinieblas*, preguntaba al anfitrión.

—Nada más lejos de la realidad. Soy cardenal de la Verdadera Religión de Dick, leal a Alejo y a su gobierno.

En condiciones normales, los dos oyentes habrían dado un salto vertiginoso, buscando la salida más cercana (ambos habían seguido el seminario de supervivencia que Ridli Scott impartía cada semestre en La Masía de Vilafranca, cuartel general de La Resistencia), pero se sentían poderosamente atraídos por esa bandeja con que el cardenal les había obsequiado.

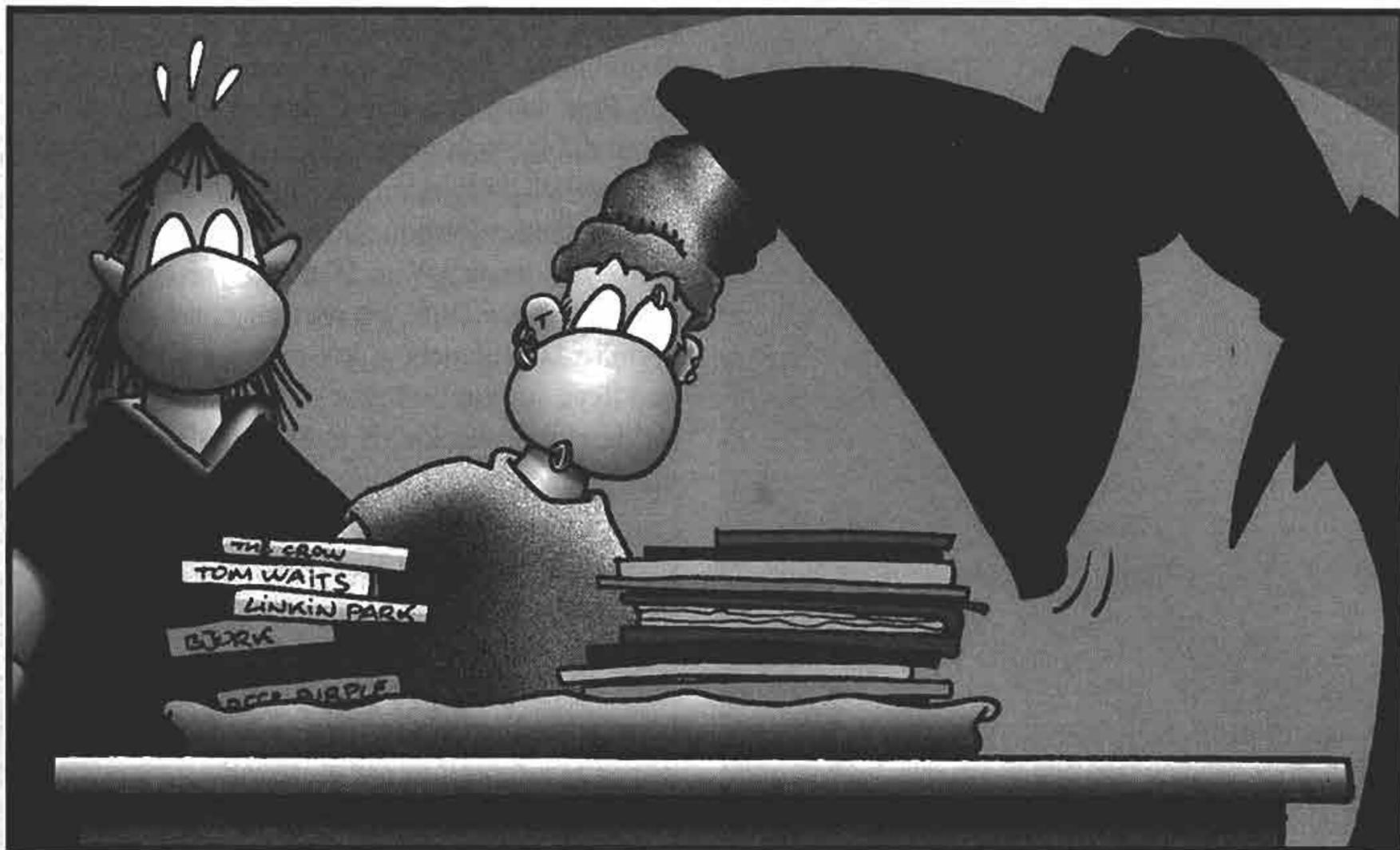
Y es que el virus Barrabás actúa de prisa, de manera que ninguno se movió, más que para acercarse a cambiar el libro que tenían en las manos por cualquier otro elemento sugerente. En el ambiente se oyó un “Si no quieres ser como ella, lee”, proveniente de la televisión.

El cardenal prosiguió con el discurso tantas veces ensayado:

—Y además, soy un Señor de la noche. Soy el monstruo con el que las madres asustan a sus hijos. Soy los ojos que te acechan en los callejones oscuros cuando crees que vas solo. Soy la brisa helada que te recuerda que no es seguro andar por las calles pasada cierta hora. Soy *un Fanpiro*...

Los dos invitados dejaron de lado sus consumibles para prestar más atención al orador.

—Y dentro de poco, vosotros también lo seréis. Os he elegido a los dos, y ahora no hay vuelta atrás. Dentro de unas pocas horas os convertiréis en los padres de una nueva estirpe de fanpiros.



Tendréis poder, más del que habéis imaginado jamás. Tendréis vida eterna. Tendréis asombrosas habilidades con las que conseguir vuestros más nimios deseos... Todo ello a cambio de vuestra lealtad a Alejo.

—¿Y si no estamos dispuestos a mantener dicha fidelidad? —Barker, que se había acostumbrado a vivir sin dar explicaciones a nadie, fue el que lanzó la pregunta en tono desafiante a Mirinda, que miraba embelesado la televisión mientras soltaba su bien aprendida perorata.

—¿De verdad quieres que responda a esa pregunta? Me parece que ambos hemos visto demasiadas películas como para saber qué ocurriría en caso de que os decidierais a traicionar a vuestros benefactores...

Barker guardó silencio, buscando una postura más cómoda en su sillón. No la encontró. Lo que sí encontró fue su nariz congestionada y los ojos lacrimosos. Por un momento, le pareció escuchar que uno de los electroduendes, en la televisión, decía mirando a la cámara: "No subestimes el poder de Dick".

—Mañana mismo, en cuanto superéis ese resfriado que os está empezando a afectar, comenzareis a buscar miembros selectos para los clubes que cada uno vais a fundar. Deben ser miembros capaces, hábiles e inteligentes con los que hacer frente a otros fanpiros, que o bien viven apoyando a La

Resistencia o bien han decidido mantenerse al margen, pero siempre buscando la manera de mantener sus prohibidas aficiones, a pesar de la tajante prohibición en toda la Europa de Dick.

—Bero ¿do se subone gue dodo esde maderial esdá brohibido? Endonces, ¿gómo lo gonseguirebos dosodros?

—Precisamente porque apoyáis al régimen, Alejo os proporcionará a vosotros y a vuestra progeñie todo el material que necesitéis para calmar vuestras ansias de vicio y subcultura. Y tienes klee-nex en el cajón de esa mesita.

Edgar se sonó ruidosamente, dejó caer el pañuelo usado en una papelera cercana, y le pasó la caja de pañuelos a Wes, que también los necesitaba. Mirinda se acercó a la puerta y la abrió, despidiéndose de sus trancazosos invitados:

—Dentro de siete días quiero volver a veros aquí, para que me informéis de los logros obtenidos y para preparar nuestro viaje a Barnacity. Caballeros, ha sido un placer. Vivat Dick...

Nace el Sabadete

Durante los siete días siguientes, Wes Barker y Edgar P. Campbell, provistos de una buena cantidad de material infectado se dedicaron a conseguir, entre amigos y clientes, una colección de sujetos que agradasen a Mirinda; que agradasen al

cardenal y que fueran capaces de defenderse por sí mismos y de defender los intereses del club en caso de que el pez gordo cambiara de opinión. Una vez paladeado el poder, hay que hacer todo lo posible por no perderlo.

Así se fundó el club *Enlasombra*, tomando su nombre de las reuniones nocturnas que sus miembros tenían en el local de Campbell. Un club de góticos siniestros amantes de los grandes clásicos de la literatura del Siglo XIX, a ser posible, en original, con olor a moho y papel amarilleado y ajado por el devenir de los años.

El club de Barker se autodesignó *Piertzingce*, debido a la ceremonia de introducción en el club, en la que el nuevo adepto se colocaba un piercing, cuya forma y lugar revelaba la posición y autoridad dentro del club.

A la llegada a Barnacity, la nueva facción comenzó rápidamente a operar. Mientras que los *Enlasombra*, hábiles maestros de la dialéctica y la manipulación, sembraban la discordia entre los miembros de los primeros clubes fanpíricos, los *Piertzingce* se escurrieron entre la Camorrilla y los Anarcoides, comenzando una serie de actos violentos contra uno y otro bando que pronto sumergió a los antiguos fanpiros en una guerra de desgaste, ideal para proporcionar tiempo a las huestes del Sabadete a medrar y tomar una posición importante dentro de la estructura fanpírica de Barnacity.

Disidencias

Monseñor Mirinda gozaba de unos merecidos privilegios dentro del Revaticano, concedidos por Alejo en persona al ver los grandes logros obtenidos en la creación de una variedad de fanpiros leales al orden establecido. Pero Alejo, antes que Papa es un Fenicius, y no estaba muy por la labor de regalar tanto material, y menos tras el crecimiento de los miembros del Sabadete, así que decidió cambiar la cláusula de "libre aprovisionamiento" por otra de "aprovisionamiento a precio reducido", lo que originó las iras de muchos de estos nuevos fanpiros, entre ellos las del mismo Mirinda.

Enconadas discusiones surgieron a raíz de esta decisión, y muchos fanpiros (ya no sólo eran *Enlasombra* o *Piertzingce*, ya que bastantes individuos habían huido de sus clubes originales en pos de la promesa de material gratis y un ascenso a cambio de pequeños trabajillos) comenzaron a ata-

car edificios e intereses de Alejo en la metrópoli del imperio, Barnacity.

Pero las disensiones entre Mirinda y Cuervo no se debían solamente a la cuantía del suministro de material prohibido, sino que tantas horas de televisión habían introducido en el cardenal una duda, una crisis de fe. ¿Y si Dick no era el verdadero Dios? ¿Por qué Dick, un escritor amante de la paz permite la violencia y los excesos de la religión que lleva su nombre? ¿Por qué permite Dick, escritor de ciencia ficción, la existencia de los fanpiros, más propios de cualquier novela de terror?

Mirinda vivía atormentado los últimos días de su vida en Barnacity hasta que una noche, mientras miraba la ciudad iluminada por el fulgor de la antizona, dio con la verdad (bueno, la verdad le dio a él, ya que se le ocurrió la explicación cuando la puerta del balcón le atizó en la cabeza, al cerrarse por el relente): Él era el llamado para crear una nueva religión, una religión auténtica, que diera explicación a todas las dudas que rondaban por su cabeza. Y esa era la *Nueva Religión de Roger Corman*.

En ese mismo momento llamó a sus fanpiros de confianza y les reveló la buena nueva.

Barker y Campbell, que llevaban un tiempo buscando una manera de dar solidez a sus respectivos clubes para evitar la fuga de miembros, acogieron la noticia con entusiasmo, y concertaron una reunión con todos los fanpiros sabáticos para el primer sábado del mes. En dicha reunión, a modo de catequesis, se presentó la nueva religión de manera oficial. Y cumpliendo la máxima de "pan y circo", todos los asistentes fueron obsequiados con cantidades ingentes de material subversivo, de manera que, ebrios de subcultura, aceptaron la nueva fe, su jerarquía y sus dogmas sin vacilar, lanzando vivas al Sabadete y deseando larga vida a las películas de zombies y de fantasmas...

A partir de ahora, en Barnacity habría un Arzobispo, máxima autoridad del Sabadete, que tomaría a un Obispo de cada club importante (es decir, un *Enlasombra* y un *Piertzingce*) y que él mismo designaría a tantos Templarios como considerase necesario para mantener el orden dentro de la congregación. Por supuesto, toda la jerarquía estaría subordinada a la figura del Cardenal, encarnada por Torcuato Mirinda.

Para celebrar la nueva fe en Corman, se relanzó la ola de violencia contra el papado y la Camorrilla, que no cesó hasta el nombramiento de Mirinda por

Alejo como cardenal de la ciudad de Kriegplona, a cambio del cese de hostilidades. Así, el cardenal obtenía poder político (mucho más agradecido y fácil de llevar que el poder sobre la sociedad fanpírica) y Alejo se quitaba de encima una serie de atentados y mandaba a un seguidor potencialmente peligroso a quinientos kilómetros de distancia, con la esperanza de que el dinero y el gobierno de una ciudad lo mantuvieran contento y lo suficientemente ocupado como para dejar de jugar a ser Papa.

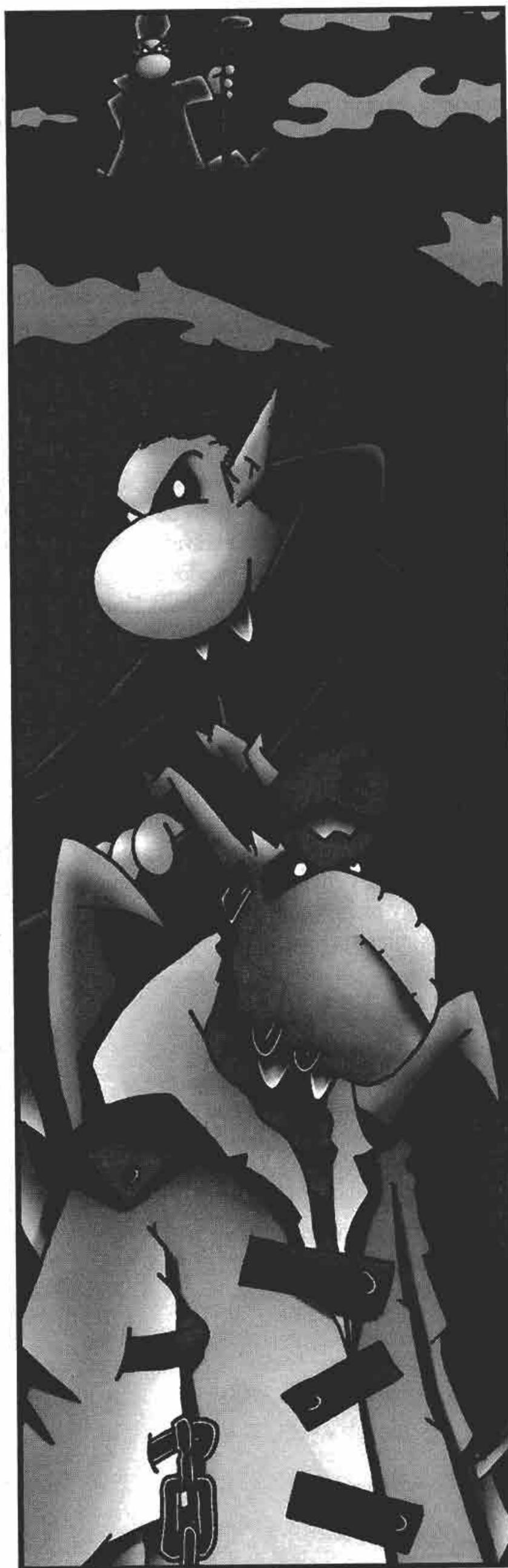
Pero el daño ya estaba hecho: los fanpiros se dieron cuenta de que con su poder no necesitaban servir a ningún señor, y las semillas de la Herejía de Corman ya estaban plantadas y comenzaban a germinar.

El Sabadete hoy

Tras la marcha de Mirinda a Kriegplona la violencia fanpírica se suavizó, y Alejo volvió a retomar parte del poder perdido sobre el Sabadete, si bien no todo, por lo que decidió crear un cuerpo de operaciones especiales, la *Fanquisición*, encargada de limpiar cubiles fanpíricos, sin diferenciar afiliación. No sólo es más seguro que fanquisidores y fanpiros sabáticos desconozcan que cumplen con el mismo objetivo, sino que de este modo es más fácil disimular acciones de limpieza en el Sabadete bajo el epígrafe de "errores burocráticos", previniendo otro levantamiento violento de la congregación en pleno.

En cuanto a los barrabasitas, muchos fanpiros preferían la vía fácil de suministros y se mantenían leales al papado, recibiendo sus siempre escasas dosis de subcultura cada noche a cambio de cumplir trabajos puntuales, generalmente contra las propiedades o privilegios de algún otro fanpiro de la ciudad.

Pero otra gran parte de los fanpiros de la congregación se dieron cuenta de que con grandes poderes no hace falta pedir limosnas, y salen cada noche a buscar ese material que les calma el ansia. Estos fanpiros constituyen una de las mayores amenazas con las que se han encontrado los miembros de la Camorrilla y de los clubes independientes, que no esperaban ver el nacimiento de una facción capaz de ignorar el origen común de todos los fanpiros como adictos a la subcultura, y de comenzar una sangrienta lucha por el poder en las calles de la ciudad.



Recordando a los protagonistas principales de esta historia, poco interesante queda por contar. Mirinda continúa en el poder en Kriegplona, una pequeña ciudad burguesa cercana a los Pirineos donde el poder del Revaticano está fuertemente asentado. Corren rumores de que una herejía está tomando fuerza en las tertulias de café y en los paseos por el Parque Alejo I, pero es difícil diferenciar cuanto hay de verdadero y cuanto de falso en esos bulos.

De Campbell y de Barker no se sabe nada. Las últimas noticias son que abandonaron Barnacity hace dos años sin dar señales de su destino. Algunos apuntan a que volvieron a sus locales cerca del paseo marítimo porque, en el fondo, añoraban la paz y tranquilidad de Sitges.

Otros, en cambio, aseguran que se han ido a expandir su progenie por el resto de ciudades de la Europa de Dick, y que un día volverán, como emisarios de Corman, preparando a todos sus hijos y fieles para el advenimiento de la Barrabasada. Pero sin duda, la mayoría toma su figura como la de un mito, un cuento contado a los niños antes de dormir, una manera de mantener viva la cohesión del Sabadete como grupo, para superar las individualidades y poder actuar con eficacia frente a los blandurrios de la Camorrilla y esos engreídos de los Independientes.

De lo que no cabe duda es de que el Sabadete, ya sea actuando por su cuenta o a cargo de Alejo, es un enemigo peligroso, al que no conviene menospreciar, y menos cuando estás rodeado por cinco de sus miembros pidiendo a gritos tu blíster...

Llegan los nuevos

En el manual básico y la *Guía del Jugador I* te presentamos doce clubes y cuatro peñas de fanpiros que podríamos llamar "los chicos buenos".

El contenido de las páginas siguientes es bastante diferente (aunque se hagan múltiples referencias a dichos libros, de manera que si no te los has comprado todavía es una buena idea que lo vayas haciendo pronto, que sólo son nueve eurillos cada uno) y te presenta a los malos de la película. Son esos fanpiros que parecen estar ahí sólo porque un gran héroe necesita un gran adversario, cuyos objetivos son siempre grandilocuentes, sus medios deficientes, sus secuaces unos ineptos y sus diálogos son, sin lugar a dudas, los peores de toda la aventura-película-novela-etc.

Por ello casi nos sentimos obligados a hacerte una llamada a la atención, y pedirte que dejes de lado esos prejuicios. Estos fanpiros son los que caen al otro lado del frente de batalla, y nunca fue bueno oír sólo una de las dos versiones, de manera que aquí procuramos darte a conocer tanto a los dos clubes principales que te quedan por conocer, como a los grupos de disidentes que en su momento abandonaron el camino fácil del club grande y bien establecido para echar a andar por su cuenta.

Pueden no resultar igual de atractivos que los clubes a los que ya estás acostumbrado, pero es bueno que los conozcas para que, al incorporarlos a tus partidas, no sean todos los personajes clónicos, cortados por el mismo patrón (que para eso ya tienes a los Macutes y sus estadísticas en la Pantalla Caótica del Narrador. ¿Cómo? ¿Qué tampoco tienes ese libro? Me parece a mí que tú eres un poco despistado, ¿no? De paso que vas a comprarte el libro básico y la primera guía del jugador, hazte con un ejemplar de la pantalla, anda, que te vendrá bien...)

Sin más dilación, pasa la página y empápate de nuevos puntos de vista sobre la sociedad fanpírica. Nos vemos más adelante, que todavía quedan muchas páginas interesantes por leer.

Enlasombra



Se dice por ahí que las comparaciones son odiosas, y más tratándose de personas tan susceptibles y peculiares como los fanpiros, pero es imposible hacer una descripción de los Enlasombra y no mencionar a los Filmtrue y los Roleador.

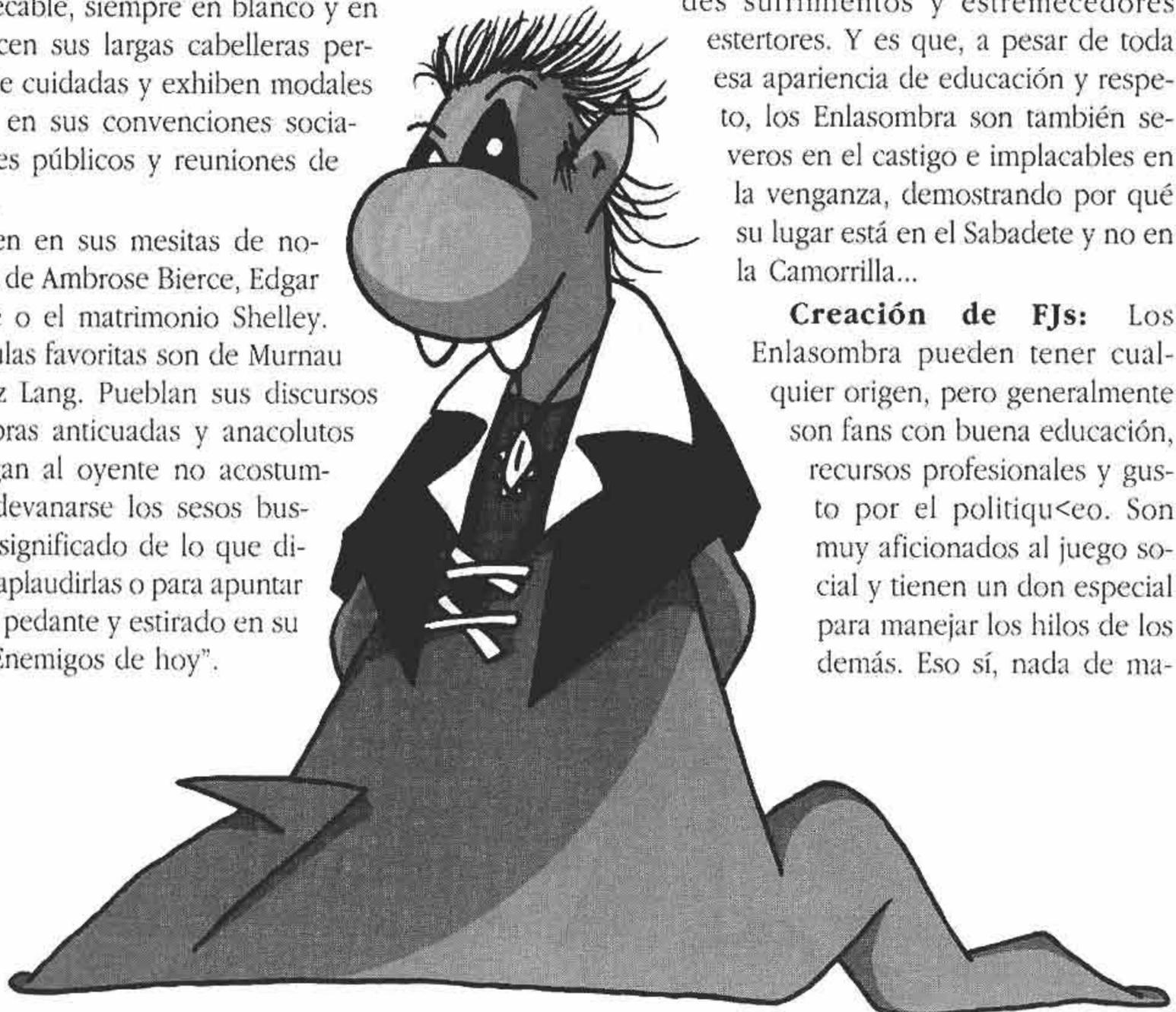
Con los primeros comparten su gusto por el politiqueo y la manipulación social, mientras que con los segundos compiten duramente para ser considerados el arquetipo de fanpiro elegante, culto y distinguido de la chusma sucia y gritona que puebla las calles.

Presumidos, elegantes, altivos, corteses y educados, pero malvados como la serpiente que aguarda quieta a que su presa se acerque lo suficiente, los Enlasombra son los genuinos hijos de la noche. Herederos directos del movimiento 'Gótico' de finales de siglo, los Enlasombra visten de manera impecable, siempre en blanco y en negro, lucen sus largas cabelleras perfectamente cuidadas y exhiben modales refinados en sus convenciones sociales, lugares públicos y reuniones de negocios.

Tienen en sus mesitas de noche libros de Ambrose Bierce, Edgar Allan Poe o el matrimonio Shelley. Sus películas favoritas son de Murnau o de Fritz Lang. Pueblan sus discursos con palabras anticuadas y anacolutos que obligan al oyente no acostumbrado a devanarse los sesos buscando el significado de lo que dicen, para aplaudirlas o para apuntar al fanpiro pedante y estirado en su lista de "Enemigos de hoy".

Son de gran fama las partidas de rol en vivo organizadas por este club, en las que se cuida desde el vestuario y el maquillaje (¿y qué? Eso ya lo hacen esos amargados Roleador) hasta el escenario y el atrezzo, usándose con frecuencia verdaderas antigüedades de colecciones privadas, o robadas directamente de los mejores museos de Londres o París (eso ya no lo hacen muchos Roleador, ¿verdad?). Pocos son los invitados a participar en una de estas partidas, pero los que se atreven a ir (las organiza el Sabadete, ¿recuerdas?) las cuentan como una de las mejores experiencias de su nueva vida (sí, mejor aún, que el sexo...), pero también se cuentan casos de fanpiros irresponsables que no supieron interpretar el papel, o que no demostraron el suficiente aprecio por el mobiliario y terminaron sus días de criaturas nocturnas bajo grandes sufrimientos y estremecedores estertores. Y es que, a pesar de toda esa apariencia de educación y respeto, los Enlasombra son también severos en el castigo e implacables en la venganza, demostrando por qué su lugar está en el Sabadete y no en la Camorrilla...

Creación de FJs: Los Enlasombra pueden tener cualquier origen, pero generalmente son fans con buena educación, recursos profesionales y gusto por el politiqu<eo. Son muy aficionados al juego social y tienen un don especial para manejar los hilos de los demás. Eso sí, nada de ma-



los modos. Siempre con unas maneras y savoir-faire que matarían de envidia a cualquier director de banco suizo.

Disciplinas del club: Dirección, Ensombreción, Potencia.

Debilidad: Los miembros del club Enlasombra piensan que su atuendo es tan maravilloso que no se arriesgan a mirarse en un espejo o en una fotografía para evitarse posibles decepciones. De este modo, siempre que un Enlasombra vea una imagen suya en un espejo, fotografía, vídeo, etc., deberá realizar una tirada de Vicio. Si la falla, perderá dos puntos de Vicio, y si la supera, simplemente perderá uno.

Los cuadros al óleo, dibujos al carboncillo, aguafuertes y grabados, debido a su carácter artístico y siempre manipulador de la realidad, no representan merma en el Vicio del fanpiro.

Adicción especial: Aparte de controlar la vida de los demás, que es la afición capital de todo Enlasombra, estos fanpiros adoran todo lo que tenga un aire neogótico, victoriano... Adoran los case-rones antiguos, las colecciones de fotos en sepia, las novelas de Sheridan leFanu, las películas con mucha niebla y criminales muy malvados que ponen en el remite de sus cartas *Desde el infierno*, y son capaces de casi cualquier cosa por conseguir una antigüedad auténtica del siglo XIX.



Piertzingce

Descripción

Si los Enlasombra son el dedo acusador del Sabadete, los Piertzingce son el brazo ejecutor. Pero un brazo peligroso, ya que no se limitan a obedecer órdenes (ellos mismos dicen que no obedecen órdenes de nadie, simplemente que los Enlasombra tienen sus mismas ideas y son demasiado cobardes como para actuar ellos mismos...), sino que son verdaderos maestros de la crueldad. Y con crueldad nos estamos refiriendo a cosas que duelen de verdad, no a unas simples heridas en la piel que dejen unas bonitas cicatrices, sino a grabar la escena de quemado de tu colección de fotos de carné de chicas rubias y enviarte la cinta, con la etiqueta "Trailer de Episodio III", para que te dé un chungo delante de todos tus colegas. Sí, muchacho, éste es un club cruel.

Los fanpiros jóvenes de la congregación han cambiado el famoso lema de JFK a una versión mucho más adecuada a los nuevos tiempos que corren: "No pienses qué puede hacer el Sabadete por ti. Piensa qué puede hacerte el Sabadete a ti". Y mucha culpa de ello la tiene este club, aficionado al terror en todas sus formas, cuanto más explícitas mejor. Se identifican con el asesino en serie y con el malvado pero ruin subalterno que acaba traicionando a su jefe para convertirse en el jefe del cotarro. Aprenden técnicas para hacerte pasar un mal rato, y luego se ríen con sus amigos recordando tu cara.

Para ellos el sufrimiento es un medio para forjar el carácter, y convertirse en el auténtico y genuino club fanpírico, no como esos lilas que viven cómodamente agarrados a sus pantallas (de televisión, ordenador o del director de juego, lo mismo da) sin saber qué es el mundo real. Por ello muchos llevan vistosos piercings y tatuajes, llegando incluso a convertirse en todo un rito: cuando un piertzingce encuentra un nuevo miembro para el club, se le contagia y si pasa el trancazo satisfactoriamente, se organiza una ceremonia de iniciación en la que al aspirante se le coloca un elemento de metal a su elección, en un lugar a su elección, tras una soberana paliza a manos de todos los asistentes. Luego, para representar la unión con todos sus

hermanos de club, se cambian el piercing unos con otros, lo que refuerza los lazos y asegura el bien de la comunidad. Es una especie de blisterie colectiva, que no representa ningún riesgo para nadie, y que previene a un miembro del Sabadete ser blisterizado por otro (¿quién se atrevería a destruir un objeto que también es un poquito suyo?)

Creación de FJs: Las peculiaridades del origen del club Piertzingce hacen que pocos fanpiros pasen el trancazo espontáneamente, sino que los nuevos miembros son elegidos de entre los fans con cualidades susceptibles de beneficiar al club. La brillantez, la perspicacia, la crueldad y una gran co-



lección de novelas de terror son especialmente apreciadas.

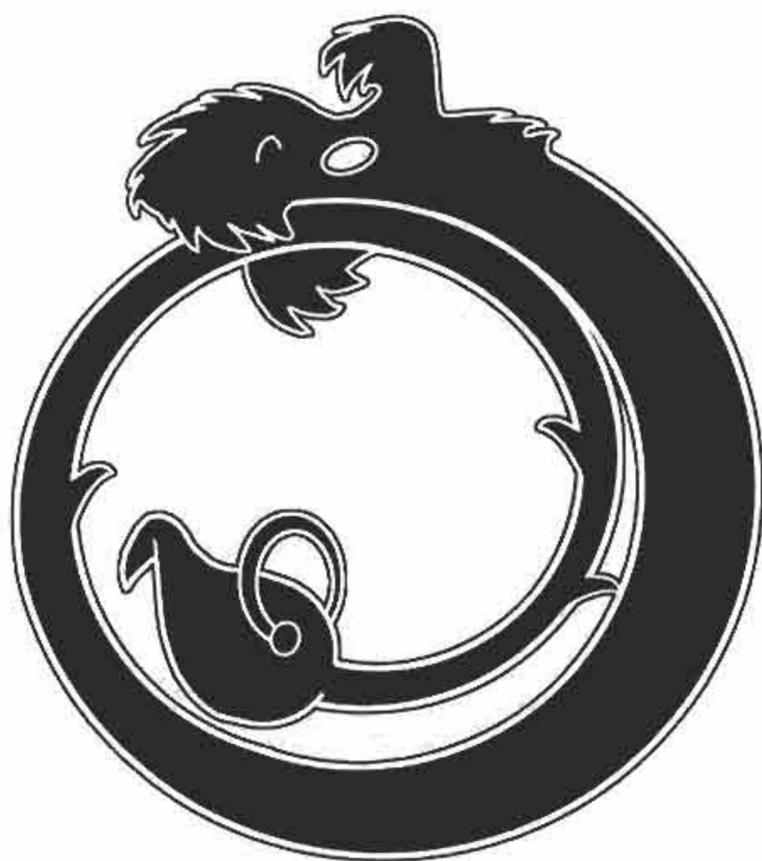
Disciplinas del club: Bichismo, Fánpex, Viciosidad.

Debilidad: Los piertzingce son unos fans especialmente posesivos y que tienen un exacerbado apego a sus colecciones de material prohibido. Esta dependencia obliga a los miembros de este club a dormir cada día rodeados de sus fuentes de vicio preferidas. Cada sueño que pasan sin al menos diez ejemplares cerca, pierden tres puntos de coraje y un nivel de cada disciplina.

Para recuperar las pérdidas de coraje y niveles de disciplinas, basta con que el fanpiro pase veinticuatro horas rodeado del material que forma su colección.

La fuente de vicio preferida de un fanpiro es el soporte de su blíster, así, un piertzingce cuyo blíster sea el gancho de pescatero usado en *Aún sé lo que hicisteis el último verano*, deberá dormir rodeado de al menos diez utensilios de trabajo como hierros de marcar ganado, cuchillos de matarife o cepillos para descamar el pescado. Y si perdiera puntos por alejarse, sólo los instrumentos de su propia colección le servirían para recuperarse.

Adicción especial: El gore, la sangre, las películas o novelas de terror visceral, nada de las mariconadas esas de terror gótico o psicológico que les van a los Enlasombra. Un Piertzingce disfruta siempre que hay una escena de sufrimiento.



Renfields

Todo señor ha de tener criados, y los señores de la noche no iban a ser menos, pero es muy difícil dar órdenes a alguien que comparte poderes sobrenaturales contigo, y es peligroso revelar tu condición fanpírica a un humano normal, capaz de alertar a las fuerzas de seguridad y venir de día a tu refugio a aplicarte un "tratamiento antiviral intensivo".

Para solucionar este problema, los fanpiros del Sabadete descubrieron hace relativamente poco tiempo cómo conseguir un cuadro de siervos y agentes leales a los que dar órdenes, y que prolonguen los ojos y las manos del fanpiro durante las horas del día. A esos siervos se les llamó "Renfields", en honor de R. M. Renfield, el abogado esquizofrénico admirador del conde Drácula en la novela de Bram Stoker. Por supuesto, el nombre fue elegido por un Enlasombra...

Un renfield es un humano normal que ha recibido un tratamiento especial con una variedad atenuada del virus barrabás, incubada en un verdadero fanpiro, que aunque no concede todos los dones, permite al nuevo anfitrión conseguir gran fuerza y velocidad, así como un inusitado apego y ganas de agradar a su nuevo "señor".

Estos lacayos se encargan de todo tipo de tareas encargadas por sus amos, desde servir de guardianes de sus refugios y agentes de seguridad en sus fiestas privadas, hasta conseguir una fuente estable de ingresos

para el fanpiro, mediante fondos de inversiones y acciones en bolsa o simplemente, dirigiendo empresas y negocios en nombre de un presidente general que siempre está de viaje y al que se le ve muy poco y, casualmente, siempre de noche.

Un renfield no es un fanpiro, y como tal no tiene por qué compartir sus aficiones. Mientras que los nuevos miembros del club son elegidos por el volumen de sus colecciones privadas o porque se supone que pueden ser beneficiosos para el colectivo, un humano se convierte en renfield si el fanpiro ve que tiene dotes par el trabajo que desea encomendarle, ya sea un gorila de discoteca aficionado a los juegos de consola de peleas o un gordo banquero jugador de golf.

Una cosa que aprendieron rápido los Enlasombra de los primeros renfields que crearon es que estos siguen teniendo su vida y no se les puede acaparar las veinticuatro horas del día para cumplir sus mandatos. Las familias llaman preocupadas, los jefes mandones amenazan con el despido y los amigos empiezan a criticar por faltar a la sesión de póker y conversaciones guarras de los viernes noche, y todo eso acaba por mermar las cualidades físicas y psíquicas del renfield, que se vuelve inestable y puede acabar por atacar al fanpiro con el típico grito de "¡me has arruinado la vida, sucio perro!". Para evitar eso, ahora la mayoría de renfields son creados sin su conocimiento, y sus cometidos son





camuflados mediante contratos legales y artificios, de modo que para conseguir un guarda de seguridad en el exclusivo bar de un piertzingce se le hace firmar un contrato legal y luego se le "invita" a una sesión de "renfieldización", con lo que nos aseguramos que cumpla siempre su horario y que no tengamos que pagarle las horas extras...

No todos los fanpiros conocen la técnica de creación de siervos, y es que es un procedimiento complejo que requiere mayor esfuerzo que la fanpirización. De hecho, la creación de nuevos renfields está mucho más vigilada que la creación de fanpiros, ya que un renfield, al ser todavía humano en gran medida, mantener sus contactos y poder acudir a las autoridades, supone una amenaza mucho mayor si las cosas salen mal que si se tuerce un trancazo. Así, un fanpiro que quiera conseguir una prole de sirvientes mejorados debe rellenar una solicitud con sus datos y los de su elegido y entregarla en la clínica de renfieldización más próxima, y esperar que sea aceptada, cosa que ocurre con cierta frecuencia si el solicitante es un fanpiro importante e influyente en el Sabadete; y casi nunca si es un miembro cualquiera de la congregación (por supuesto, si el que solicita un siervo es un recién creado fanpiro, que encima es un FJ, el *casi* de la frase anterior lo podemos borrar...)

Para conseguir un nuevo renfield es necesario aislar una colonia de virus de un Verdadero Fanpiro (los que han superado el trancazo, no ese grupo de adolescentes comiqueros y babeantes internados en los psiquiátricos de media Europa de Dick), someterla a un delicado tratamiento atenuante y acto seguido inyectarla en un anfitrión susceptible. En Barnacity sólo existe un centro de renfieldización (que por supuesto está controlado, vigilado y defendido por el Sabadete), y está hábilmente camuflado bajo la apariencia de una clínica dental ("Vale, el puesto de trabajo es tuyo, pero para estar seguro de tu buena salud necesito que te hagas un reconocimiento de salud bucal. Ésta es la dirección del centro..."). Los efectos de la infección son mucho más tenues que en el caso de los fanpiros, y muchos sujetos ni siquiera lo perciben. A los dos o tres días, el elegido ha adquirido una inusitada velocidad y rapidez y un apego exacerbado hacia el fanpiro donante del virus. Pero ahí acaba todo: no adquieren disciplinas, no se debilitan ante el efecto de la luz del sol, no tienen un vicio que calmar y

ni siquiera emiten ondas barrabás. Eso sí, su piel va tomando progresivamente un tono amarfilado que en ciudades de clima agradable como Barnacity puede acabar llamando un poco la atención, y debido a causas todavía poco claras (algunos apuntan a la degeneración del ADN vírico), los renfields tienen tendencia a, ocasionalmente y en los momentos más inoportunos, cazar y comerse todo tipo de pequeños insectos mientras se les oye murmurar "*está muy buena, es muy sana, está llena de vida y me transmite su vitalidad*" (los científicos del Sabadete trabajan día y noche buscando un remedio, ya que es bastante asqueroso verles comer bichos, la verdad...)

Creación de Renfields

Sabemos que a pesar de todo el rollo literario-narrativo que nos hemos pegado anteriormente lo único que te interesa es el apartado de reglas, que te dice cómo meter a los renfields en tus partidas.

Bueno, como te has comprado el libro, supongo que tendremos que contártelo... pero antes déjanos hacerte una advertencia: los renfields son capaces de desequilibrar una partida, convirtiendo un personaje mediocre y debilucho en una seria amenaza merced a sus siervos y la posibilidad de manejar varios personajes a la vez. Y si el que lleva los renfields es un FJ, ¡la partida se desequilibra aún más! Por eso, ten cuidado al manejar estas reglas (aunque da igual, te digamos lo que te digamos, ahora vas a hacer lo que quieras, y como nosotros no te vamos a denunciar a la policía de los juegos, puedes seguir leyendo tranquilamente...).

Un renfield es creado como un personaje normal, mediante las cinco tiradas de dados, elección de profesión y reparto de puntos en habilidades, pero al igual que un humano normal, no se pueden elegir disciplinas para este personaje. Después, tras el proceso de renfieldización, el personaje ganará una disciplina, celeridad o potencia a nivel uno, y desarrollará, aún contra su voluntad, una gran simpatía (que no lealtad) hacia el fanpiro donante de su virus, su nuevo "amo". Es decir, estará permanentemente bajo la influencia de la disciplina "Mimitos" (Presencia nivel I). Un renfield puede usar sus disciplinas a la luz del día sin problemas, y ésta no le ocasiona el modificador habitual de -3 a todas las acciones.

Otros Fanpiros: los anticlub

Desde la llegada de los primeros Enlasombra a Barnacity el debilitamiento de los clubes clásicos mediante la "fuga de cerebros" fue objetivo prioritario dentro de la agenda del recién creado Sabadete. Así, miembros infiltrados se encargaban de detectar individuos descontentos y hablarles de un nuevo futuro, mucho más prometedor, donde su opinión sería escuchada y donde sería mucho más fácil conseguir material de calidad (que ya está bien de ver siempre las mismas viejas películas en VHS porque los jefazos del club se quedan con los mejores DVDs, apelando a la antigüedad de los miembros y su escala dentro del club).

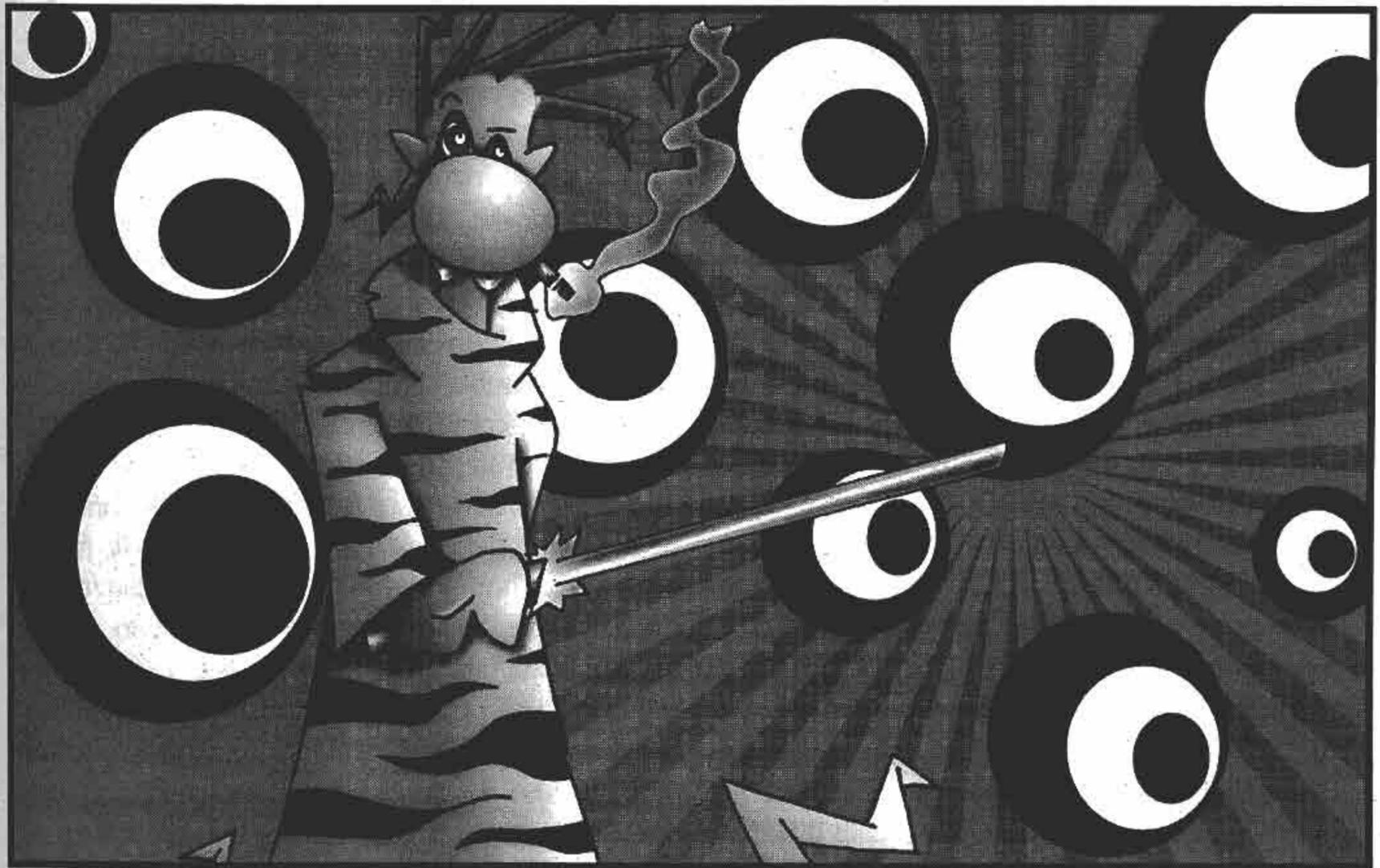
Poco a poco, la recién instaurada fe en Corman iba ganando adeptos, y las fuerzas de la Camorrilla, debilitadas por la lucha contra los Anarcoides iban viéndose reducidas drásticamente. De los clubes más importantes salían miembros descontentos que suponían un empuje con mayor virulencia a las acciones hostiles del Sabadete. En las próximas páginas te ofrecemos un pequeño resumen orientativo sobre estos tráfugas y su labor dentro de la congregación.

Ten en cuenta un detalle: es imprescindible para un miembro del Sabadete practicar la religión

de Corman, y éste es el principal rasgo que los distingue de los demás fanpiros. No es la crueldad, no es la variante terrorífica de sus aficiones, no es que mantengan relaciones cordiales con el papado (la mayoría de los fanpiros están por encima de los juegos políticos terrenales desde que consiguieron sus poderes). La diferencia es que dan explicación a sus vidas sempiternas merced a la revelación del cardenal Mirinda, y consideran que la fe es el vínculo necesario para mantener al Sabadete unido, lo que dentro de unos años se traducirá en que todo fanpiro pertenecerá a la congregación, de manera que dé comienzo una nueva época de justicia e igualdad para todos los Barrabasitas.

Clubes

Bullah: De todos los anticlubes, el más opuesto en forma y fondo al club del que proviene es el Bullah. Mientras que los originales son conocidos por el mínimo aprecio que tienen a sus tímpanos y a los de los demás y por pasar a la acción de manera rápida e impetuosa, sus hermanos del anticlub son unos tipos de lo más calmado, pausado y sereno que te puedes encontrar. Eso sí, la música sigue siendo el motor de su vida, y sin ella no sabrían darle sentido a la lucha urbana de cada noche. Puede que no suban el volumen de sus CDs de R.E.M. hasta niveles prohibidos hasta para los aeropuertos, pero eso no quiere decir que no necesi-



ten escucharlos, impregnarse de sus letras, beber todas y cada una de las notas y fundirse con la melodía.

De hecho, son un club muy apreciado en las altas esferas de la congregación por esa frialdad que demuestran, ese hablar pausado y ese saber escuchar, del que surgen grandes ideas y geniales planes de actuación. Están a un pequeño paso de conseguir mutar el teórico bicefalismo del Sabadete (Enlasombra - Piertzingce) por un triunvirato. Y pare usted de contar, ya que es difícil minar las bases de poder de los Enlasombra, y es poco probable que aumentasen tamaño e importancia lo suficiente como para hacerle frente a los sombríos en un mano a mano político.

Fanferatu: Los fanpiros antítesis del club compufreakie por antonomasia son también los fanpiros que mayor controversia y opiniones enfrentadas originan a su alrededor. Para la mayoría son aficionados al Resident Evil y al Alone in the Dark que buscaban un nuevo local que no tuvieran que compartir con los aficionados al Age of Wonders. Para unos, son el paradigma de la imagen que debe dar el Sabadete al resto de la sociedad, pues con ese aspecto tétrico, repulsivo, repelente y ahuyentante, dejan bien claro que la vida no es un campo de margaritas, y que la verdadera fuerza que mueve al mundo es el terror. Y el terror lo pone la Congregación, así que los demás sólo deben poner la sumisión...

Para otros, son individuos tremendamente útiles, por la enmarañada red de información que son capaces de tejer. Toda gran organización necesita estar puntualmente informada de las acciones del adversario, de los resultados de las acciones propias, y de las condiciones ajenas que puedan influir en el resultado de dichas acciones.

Pero para muchos no dejan de ser espías, y los ven como miembros infiltrados que sirven a la Camorrilla a pesar de su profesa lealtad al Sabadete.

Seguramente cada Fanferatu anticlub tendrá sus propios motivos, lo que hace difícil generalizar, y más aún investigarlos para sacar datos concluyentes, pues seguramente irías siguiendo pistas falsas dejadas por ellos mismos, revelándote al final de tus pesquisas que, en el fondo, tú no eres un fanpiro y nunca lo has sido. Y lo peor de todo: convencíendote de ello, de manera que el susto que darían los fanquisidores con su cañón de luz ultravioleta iba a ser feo de gordo...

Filmtrue: En verdad a estos fanpiros les da igual dónde militar, siempre que puedan mandar. En la

Camorrilla son, sin lugar a dudas y aunque les duele a muchos Trekkere, los que cortan el bacalao. Pero hay algunos sujetos extraños que no sólo quieren mandar, sino que quieren mandar más que los demás, y cuanto más encarnizada es esa lucha por el poder, mejor se lo pasan. Estos especímenes se apuntaron al Sabadete más que por las promesas de poder e igualdad (¿igualdad? Nada, nada. Dejemos las desigualdades, mientras sigamos mandando nosotros...) por la expectativa de una buena lucha contra los Enlasombra por alzarse con el poder de toda la congregación.

De momento estos Filmtrue se llevan la peor parte, ya que mandar, ni por asomo, pero son de los miembros más felices de toda la facción, alejados del inmovilismo que caracteriza a sus homónimos de la Camorrilla, inmersos en su juego de lealtades y traiciones en las reuniones de sociedad que puedan darles la victoria sobre esos oscurillos lectores de novelas cursis y anticuadas...

Gangrol: Los Gangrol anticlub se escindieron del tronco "oficial" cuando éste todavía formaba parte de la Camorrilla. Las disensiones principales se originaron debido a la diferente manera de enfocar la tradición medieval-fantástica de sus miembros. La mayoría de los Gangrol practicantes son fervientes defensores de la llamada fantasía épica, con muchas especies diferentes de seres inteligentes de entre las cuales surgen grandes héroes que salvan el mundo conocido tras enfrentarse (o prevenir) tremendos cataclismos. La segunda facción, mucho menos numerosa pero no menos vehemente, preconiza la fantasía oscura, con la *Saga de Elric* a la cabeza, como punto de origen y destino de la espada y brujería.

Tras muchas reuniones nocturnas a la luz de las hogueras sin que se llegase a ningún punto en común, se decidió resolver el conflicto mediante un juicio divino. Un veintitrés de septiembre, en el parque Güell, ambos grupos presentaron a sus campeones, que combatieron sin descanso, con hacha, espada y garrote, jaleados por el griterío de los demás socios y con una tremenda luna llena brillante de principios del otoño haciendo las veces de juez y testigo. Tres horas, tres, duró la lucha sin que ninguno de los dos contendientes mostrara signo alguno de debilidad, más una hábil maniobra (inspirada, según muchos, por el espíritu presente del mismísimo Caramon Majere) del campeón épico le permitió derribar a su adversario, que cayó con gravísimas heridas de las que tardó meses en recuperarse, a pesar incluso de sus poderes fanpíricos.

La facción derrotada abandonó el club, y se establecieron como independientes hasta que un comité Enlasombra se acercó a hablar con ellos y les ofreció el amparo de la congregación. Los Gangrol anticlub, aunque valientes en demasía y fatalistas hasta casi el extremo, son también de número ridículamente escaso, de modo que aceptaron la invitación, buscando protegerse de una posible limpieza a manos de sus excompañeros, ebrios aún de alegría tras la victoria obtenida.

Actualmente la lealtad de los Gangrol anticlub en Barnacity es incierta, ya que con el abandono de los Gangrol tradicionales de la Camorrilla para establecerse como independientes, algunos miembros han pensado en intentar arreglar sus diferencias y propiciar un acercamiento entre las ramas divididas del club para fortalecerse mutuamente.

Roleador. Un famoso proverbio de los Roleador anticlub es "No sabrás lo que es la *Angustia Interna* hasta que no te corroa la envidia al ver que los roles en vivo Enlasombra son mejores que los tuyos". Y de este aserto se puede sacar mucha información sobre la posición de los Roleador en la Congregación.

Los primeros detractores de los dados en abrazar los nuevos símbolos de la fe fanpírica fueron curiosos atraídos por el entusiasmo que demostraban los fanpiros novatos. Una vez dentro, se dedicaron a "culturizar" a la barbarie fanpírica y a instruirles en la ciencia de la "interpretología", de la que ellos se consideran maestros (y cuya máxima es *Dios no tiró los dados en la tabla de creación aleatoria de mundos: interpretó su Angustia conforme su Arquetipo de "Creador"*). Los Enlasombra fueron sus más aventajados discípulos, y pronto superaron al maestro, organizando partidas verdaderamente envidiables con una frecuencia alarmante ("uno puede jugar una partida mágica una vez al año, o cada dos años, pero ¡¡Una cada semana!?! ¡¡IMPOSIBLE!!"). En cuanto se corrió la voz, más miembros decidieron abandonar su club de toda la vida e ingresar en el Sabadete, con la esperanza de que algún día, de este año o de los siguientes, serían llamados a participar en una de esas maravillosas partidas donde no sólo cuenta el juego, sino que la representación histórico-ambiental y las dotes interpretativas han de cuidarse al máximo para lograr una recreación firme y verosímil de los dramas góticos.

La verdad es que muchos siguen esperando su turno, mientras que otros han vuelto con las orejas

gachas y la mirada marchita a la Camorrilla. Les reconocerás por su mirada melancólica, la sensación de fracaso que empaña todas sus palabras y porque han cambiado los libros que edita Justino por versiones en facsímil del diario de Ludwig II de Baviera...

Trekkere. Los primeros fanpiros en abandonar las faldas de la Camorrilla para abrazar a sus "hermanos" del Sabadete fueron del club Trekkere. Ampliamente conocida es el ansia de poder y organización que tienen los miembros de este club, que degeneró en *La bugarada de la noche de San Valentín*, nombre que se dio a la aciaga noche en la que Apapucio Trekkere se limpió a la mayor parte de sus enemigos y constituyó el club tal y como a él le gustaba (con mucha gente por debajo y obligada por los estatutos a hacerle favores y cumplir órdenes pintorescas, que viene a significar algo así como "peligrosas").

Los detractores de Apapucio no tardaron en profesar la fe en Corman ("Bueno, lo nuestro es la ciencia ficción, pero si aquí nos dejan montar un club como a nosotros nos gusta, no nos vamos a quejar... Además, Alejo no puede ser tan mal bicho si lee a P. K. Dick") y en crear un club Trekkere remodelado. Aunque la remodelación no va más allá que cambiar el nombre de los que están arriba, pues esta revisión del club es igual de jerárquica e inmovilista que la "edición" original.

Prácticamente la otra mitad de los socios del club la forman fanpiros descontentos *a posteriori*, al ver que, a pesar de la supuesta igualdad entre miembros del mismo rango, sus partidas de *CyberPang* (el juego en el que piratas informáticos se dedican a atacar a las grandes multinacionales de las pompas de jabón cibernético) se veían siempre interrumpidas por los del grupo de rol en vivo de *Byberon 5* (el juego basado en la popular serie de la guardería espacial. Juego bastante soso y aburrido por otra parte, pero que goza de gran aceptación entre los Trekkere).

Los miembros del Anticclub hacen gala de los mismos principios arribistas y dictatoriales que sus "hermanos" de la Camorrilla, y también buscan hacerse un hueco y dejar oír su voz en la política del Sabadete. No obstante, el hecho de que sean menos numerosos y de que las riendas estén firmemente agarradas por los Enlasombra (apoyados consciente o inconscientemente por los Piertzinge) les dificulta considerablemente el camino. Aunque últimamente está teniendo cierta relevancia un grupo mixto, con Lord Lekar, presidente del club

Enlasombra al frente, reivindicador de la ciencia-terror, que postula la importancia de películas como *Horizonte Final*, *Alien* o *Vampiros de Marte* para el avance paralelo de ambos géneros.

Wargamian: Los motivos de la unión de los Wargamian anticlub son un gran enigma. Perdón, olvidad la frase de antes: Los motivos *de cualquier Wargamian* son un gran enigma, pero más aún los que llevaron a un grupo de fanpiros a formar el anticlub. Aparentemente, disfrutaban de los mismos juegos, poseen las mismas disciplinas y son tan raros e impredecibles como los Wargamian tradicionales. Pero todos a los que les preguntes preferirán pasar una noche con un Wargamian "clásico" que con un anticlub. Y es que el razonamiento es, con ligeras variaciones "*Un Wargamian puede estar muy mal de la cabeza, pero para meterse en la congregación, debe estar peor aún...*"

Y es que a los Wargamian no se les ofreció privilegios de ningún tipo, ni su voz es especialmente apreciada en los conciliábulos, ni se han enemistado irreconciliablemente con sus antiguos co-socios. Simplemente, son esos raros especímenes que quedan aficionados a juegos de tablero de *Cefa* de finales de los ochenta, como son *El fantasma de la ópera* o *Los crímenes de la Calle Morgue* (el único juego sin reglas, como rezaba la caja...). Algunos de ellos, los más jóvenes introdujeron también el *Dracula* de Avalon Hill, publicado tras conocerse las aventuras del ciudadano rumano más mundialmente conocido, y que experimentó un nuevo auge unos años después, entre los fans chicanos originarios de Neo-Chihuahua, la colonia espacial en la superficie lunar.

En definitiva, los Wargamian anticlub, aunque no hagan mucho ruido, están ahí. No son muchos, pero tampoco son pocos.

Panteras: El caso de los descastados del Sabadete es bastante peculiar, ya que nadie recuerda que a los Caitiff se les invitara a formar parte del nuevo orden fanpírico que proponía Mirinda, pero de la mañana a la noche comenzaron a proliferar estos hijos de nadie en los oficios de la congregación.

La explicación más lógica (que no siempre es la más acertada) afirma que se acercaron atraídos por las promesas de igualdad entre fanpiros, pues ya estaban cansados de ser los IBM de los otros clubes ("¡Muchacho! *Y ve, e me* traés unos panchitos y un refresco, anda, que estoy ocupado dirigiendo una partida..."). Aunque también puede ser que huyeran de los dueños de sus blisters, que no pa-

raban de pedirles que se los devolvieran, profiriendo graves amenazas...

Como los Enlasombra son unos muchachos avispados, pronto se dieron cuenta del potencial de los Caitiff, y les acogieron de brazos abiertos, dándoles palmaditas en la espalda e invitándoles a unos cafeses. Y es que toda organización que aspire a dominar el mundo conocido necesita una gran masa de tipejos que convertir en carne de cañón... Y de hecho, no se les tiene mayor apego a estos sin club que el que se le tiene en la Camorrilla, pero aquí arman más jaleo.

Los Panteras se hacen llamar así mismos club, y para reforzarlo tienen extraños hábitos: todos visten del mismo modo, como si llevaran uniforme, que ellos consideran idóneo para llevar a cabo su lucha urbana, de color rigurosamente negro, y adornados por una de esas boinas del ejército en la que los miembros de una misma pandilla se cosen escudos iguales. Van a cualquier lado juntos, y si te metes con un Pantera te metes con todos (algo parecido a lo que pasa con los Robavnos, solo que los Pantera tienen menos primos, tíos, hermanos, abuelos y parientes cercanos...).

Al ir todos juntos, no les da miedo apuntarse a cualquier fregado a los que les envían los mandamases del Sabadete (generalmente con frases sutiles del estilo de "¿A que no hay güevos a asaltar ese estupenda y férreamente defendido por decenas de Gangrol armados hasta los dientes campamento donde hay un centenar más de fanpiros ebrios y con ganas de pasar a la acción para no quedar mal delante de sus amiguetes de la capital?"). Bueno, sí les da miedo, pero como no quieren que el resto de la gente les llame nenazas, nadie se queja... En el fondo se consuelan creyendo que un día serán reconocidos por sus méritos de guerra. Todavía no se han dado cuenta de que son el saco de las yoyas, mientras el resto de los fanpiros están a gusto en su casa, calenticos, leyendo cómics con muchas tintas y mucho claroscuro de Frank Miller. Y es que están llamados a ser la escoria fanpírica, aunque no se hayan dado cuenta...

En cuanto a la creación de Panteras, es exactamente igual a la creación de los Caitiff (descrita en la *Pantalla Caótica del Narrador*), mas adquieren impepinablemente y sin ganar puntos de desarrollo por ello el problema "Código de Honor (lealtad al club)" a nivel 5. Si el personaje es un FJ, y desarrolla tres partidas seguidas con el mismo grupo de personajes (al menos otro FJ debe haber jugado las mismas tres partidas), adquirirá también "Código

de Honor (Lealtad a la banda)" a nivel 1, y como siempre, sin obtener nada a cambio. Es duro ser un Pantera sin carisma, falta de cariño y necesitado de amigos...

Arsamitas: No existe el anticlub Arsamita. Eso no quiere decir que no haya arsamitas en el Sabadete. Si un Arsamita pertenece a la congregación es porque tiene muy buenas razones, y generalmente estas razones son que ha sido contratado por un importante fanpiro como guardaespaldas o para que realice un importante y discreto "trabajo" en la casa de un rival político, económico o religioso. Y ese Arsamita seguramente ni siquiera conoce la motivación de otro compañero de club que también esté al servicio del Sabadete. También continuará entrenándose en los Dojo del club, y no cambiará de amigos. Y es que este club es muy profesional... una cosa es el trabajo y otra es la afición. Y su trabajo es el crimen y las operaciones encubiertas.

Prácticamente, sólo uno o dos Arsamitas se encuentran a un tiempo trabajando para los herejes, ya que el club es poco numeroso y no conviene descuidar las labores de propia defensa de los locales del club, el entrenamiento y el aprendizaje de nuevas técnicas especiales que aumenten la efectividad (para así poder aumentar sus salarios...)

Giallonni: Todo lo que un hombre tiene en este mundo es su familia. La familia no te traiciona y tú no traicionas a tu familia. NADIE que traicione a la familia sigue con vida. Por eso no hay Giallonni anticlub. Lo único que hay son algunos (muy, muy, muy pocos) fanpiros contagiados por la cepa especial de Marcello Giallonni que, al no saber dónde ocultarse y repudiados por la Familia y por la Camorrilla (que no pensaba buscarse problemas con una gente que es capaz de liquidarte y revivirte para volver a liquidarte media hora después), acudieron al Sabadete. La Muertomancia es una disciplina muy apreciada por las cabezas pensantes de la congregación, y tras verse incapaces de atraer a un solo miembro del club italiano (y que aguantara vivo lo suficiente...) recibieron la llegada de estos hijos bastardos de la *Famiglia* como un regalo de Corman.

Pero no todo iban a ser buenas noticias. Estos fanpiros sin tutor no conocen más que los rudimentos básicos de las disciplinas, y son incapaces de alcanzar el conocimiento del control de los difuntos que han desarrollado los miembros del club independiente.

A efectos de juego, los Giallonni anticlub no pueden adquirir ningún nivel en la disciplina ni ninguna senda de Muertomancia durante la creación del personaje. Si desean adquirirla deberá ser durante el juego, siempre y cuando encuentren un maestro. Y los Giallonni no están muy dispuestos a enseñar los secretos de familia a desconocidos que no lleven su sangre...

Robavnos: Ah, pero ¿hay Robavnos en el Sabadete? Eso es porque están buscando algo que afanar, fijo. Porque si lo hubieran encontrado, ya se lo habrían agenciado y se hubieran largado... Si han conseguido mantenerse independientes a pesar de los esfuerzos de los Filmtrue y los Trekkere para que se uniesen a la Camorrilla, no van a perder ahora esa libertad para meterse en una secta ("*que seguro que a los do días nos piden lo dineros, papa, que tos los payoson iguales, jaaa...*")

Serpientes de Russ: Otro caso peculiar de lealtades controvertidas es el de las Serpientes de Russ, equivalente dentro del Sabadete de los Perseguidores de Teth. Porque a) si estos ya son una secta, b) si la nueva rama mantiene relaciones cordiales y abiertas con los leales a Russmeyer, y c) el club principal se mantiene independiente, sin que ninguna otra escisión haya entrado a formar parte de la Camorrilla, entonces, ¿qué pintan las Serpientes en el Sabadete?

Ésta es la opinión popular, que no entiende qué puede pintar media docena de manipuladores tergiversadores adoradores de dioses con cabeza de cocodrilo en la congregación. Y es la nuestra. ¿Para qué quieres hacerte una Serpiente de Russ, si ser un Perseguidor de Teth tiene más ventajas? Anda, no nos des más la brasa: te basta con saber que en el Sabadete hay cuatro o cinco miembros de este anticlub, que siguen manteniendo el grueso de sus creencias ocultistas sobre el antiguo Egipto, y que están ahí en señal de buenas relaciones entre los Perseguidores y el recién formado Sabadete (y es que ya te lo dijimos en la Guía del Jugador I: Los Perseguidores de Teth son ese hombro en el que llorar, esa mano dispuesta a ayudar cuando las cosas te van mal, pero que luego, cuando más bajo estás, se reserva el placer de hundirte personal e inmisericordemente. Y aunque todavía no ha ocurrido, los gerifaltes de la Camorrilla esperan que eso suceda pronto, para ver cómo el prepotente retoño del cardenal Mirinda cae sin remedio por no haber sabido escoger sus objetivos, ni a sus aliados.

Peñas

Si ya de por sí la existencia de las peñas es para muchos una mera leyenda, debido al excesivamente reducido número de fanpiros que las forman, los casos de miembros de peñas que militen en las filas del Sabadete son materia para los programas de fenómenos extraños. Y no es que no los haya, que haberlos, haylos...

Algunas de las *Fángolas* más jóvenes (y por ende con las aptitudes mentales menos disminuidas) pueden haberse incorporado a la congregación bien buscando un método más efectivo de llevar a cabo su venganza contra los Trekkere, bien siguiendo a un Trekkere al que guardan lealtad.

Las *Hijas de la Afonía*, son una peña demasiado conformista, y bastante tienen con reivindicar media hora más los sábados por la noche frente a sus papis, como para encima mezclarse en temas chungos de política y religión. Nada, nada... cuando algún David (Timbal o Buscaamantes) se conviertan en fanpiros, ya hablaremos de incorporar nos a esos grupos...

Y como siempre, los *Reggaedi*: son demasiado misteriosos como para saber a qué juegan, así que si ves a uno de estos fanpiros rastas diciendo que es leal al Sabadete, témele. Y por partida triple (por ser Reggaedi, por estar dentro del Sabadete, y porque seguramente está tramando algo MUY malo).

Y si alguien está interesado en que existan los *Sanubri* anticlub, esos serían los Trekkere, pues por fin podrían demostrar que los seguidores de Saulo Tinglerhoffen son esos fanpiros propensos a la violencia que era necesario eliminar, pero no hay indicios que señalen a una facción de esta peña como creyentes en Corman. Quizá algún sujeto aislado ha pensado que mejor repartir leches a que te las repartan, y que si el barrabás les concedió poderes curativos es porque los iban a necesitar en la dura lucha de cada noche, pero si existe ese tipo, nosotros no conocemos su nombre (y en cuanto lo conociéramos echaríamos a correr, pues su mala leche podría hacer palidecer a la del mismo Arzobispo, seguro...)

Disidentes

Y es que en todas partes se cuecen habas, y gente desagradecida te la encuentras en *tos laos*, pero lo que no sé es qué hago yo aquí escribiendo sobre esos tipejos que abandonaron el Sabadete a pesar de llevar el germen de la Congregación en su

sangre. Por si te interesare, aquí tienes la descripción de los Enlasombra y Piertzingce anticlub (si te encuentras alguno de ellos en tus partidas, pégalas una colleja de nuestra parte)

Los fanpiros del Sabadete pueden tener mala fama, ser algo violentos y tener ideas peregrinas sobre lo que consideran lealtad a la secta, pero son muchísimo menos rencorosos que los fanpiros de la Camorrilla, incapaces de acoger en su seno a aquellos fanpiros que hartos de la liturgia religiosa y de que siempre les elijan voluntarios para las maniobras de incursión de alto riesgo, abandonaron la Congregación. Por ello, los escasos Piertzingce y Enlasombra que no son Sabadete permanecen como fanpiros independientes. Individualmente, puede que algún barrabasita tenga relativamente buenas relaciones con algún fanpiro importante de la Camorrilla, o que posea una buena reputación entre el bando de "los buenos", pero prácticamente nunca serán considerados fanpiros de confianza, ni sus opiniones serán tenidas en cuenta en temas medianamente serios...

Los *Enlasombra anticlub* saben que están inmersos en la más cruel guerra fanpírica, pues tienen a los dos grandes grupos fanpíricos en su contra, mientras que los demás clubes independientes gozan de mayor o menor indiferencia, que les permite mucha más libertad de movimientos. Por ello, todas sus acciones son extremadamente cuidadas, para no dejar rastro alguno que ponga a los enemigos tras su pista.

A pesar de que muchos clubes independientes (e incluso algunos fanpiros de la Camorrilla) han solicitado el aprendizaje de Ensombração (estando dispuestos a pagar cuantiosas sumas a cambio), los Enlasombra anticlub saben que la disciplina les confiere cierta ventaja en el juego de subterfugios nocturnos, y que no sería sabio ponerla en conocimiento de la población fanpírica (bastante temen ya a los Enlasombra originales como para encima temer a cualquier barrabasita "por si acaso...")

Todos los fanpiros del anticlub adquieren durante la creación de personajes, y sin obtener nada a cambio, el problema de "Club Enemigo" hacia los Enlasombra originales, debido a que estos consideran que los líderes de una comunidad son los primeros que han de dar ejemplo. Por eso es antinatural que un Enlasombra, alma del Sabadete, abandone la congregación.

En cambio, los *Piertzingce anticlub* han conseguido alcanzar un status menos crítico gracias al

apoyo brindado por los Gangrol, recientemente establecidos como club independiente en Barnacity, aunque los inicios tampoco fueron fáciles. Los maestros de moldear la carne no abandonaron la secta por propia voluntad, sino que fueron expulsados por una patente incapacidad para ejercer la Viciosidad. No se conoce la causa de esta debilidad, pero a efectos prácticos la verdad es que había un par de fanpiros que eran incapaces de aprender la disciplina, lo que pronto les hizo objetivo de las burlas y el desprecio de sus compañeros, que aprovechaban los despistes para ponerles caras de políticos del siglo pasado y reírse de ellos al no poder cambiarlas y tener que aguantar bromitas del estilo de "puedo prometer y prometo" al pasear por las calles.

Al trabar contacto con los demás clubes independientes, los Gangrol tuvieron penita de ellos, y tras ver que no eran gente tan mala, y que sus

historias de miedo eran estupendas para cuando se habían acabado las hazañas de guerra frente a la hoguera, se decidieron a enseñarles Goblean. Pero la sangre de los Piertzingce anticlub es débil en verdad, y los que aprendieron la disciplina Gangrol tuvieron que renunciar a una de las suyas.

En términos de juego, esto significa que un anticlub NUNCA podrá aprender la disciplina Viciosidad, y que durante la creación del personaje sólo podrá adquirir poderes de dos disciplinas como máximo, eligiendo entre Bichismo, Fanpex y Goblean.

Socialmente, las buenas relaciones entre los Gangrol y los Piertzingce anticlub no llaman la atención entre los demás fanpiros, ya que estos últimos son tan escasos que pocos colmilludos creen en su existencia, menos los que han visto a uno, y mucho menos los que han visto a uno junto a unos Gangrol y lo ha reconocido.



BARUACITY,
ESPACIOPUERTO DEL PRAT.



CENTRO DE
CONTROL
FANHUNTER.

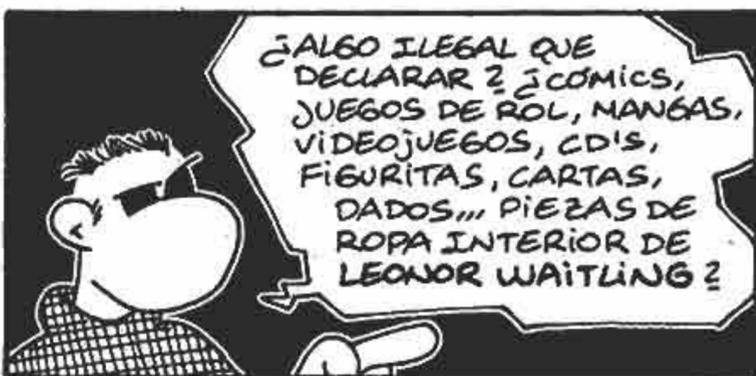


NOMBRE
Y
DESTINO.



PANCIO GORILA...
...Y VOY A, ERRRR,
A LA PATAGONIA,
AL LABORATORIO
CIENTÍFICO LA JETEE...

¿ALGO ILEGAL QUE
DECLARAR? ¿CÓMICS,
JUEGOS DE ROL, MANGAS,
VIDEOJUEGOS, CD'S,
FIGURITAS, CARTAS,
DADOS... PIEZAS DE
ROPA INTERIOR DE
LEONOR WAITING?



OH, SÓLO UN EJEMPLAR
DE UBIK... ALGO DE DICK
SIEMPRE VIAJA CONMIGO...
TENGO LOS PAPELES
QUE LO AUTORIZAN...



TENGO QUE PEDIRLE QUE ME
PERMITA ABRIRLO, SEÑOR.



¿ABRIRLO?

EH... ERRR...
CLA-CLARO...



EN EFECTO,
ES DICK.

ES QUE HACE DOS DÍAS, UN INSURRECTO
INTENTÓ PASAR UN MÓDULO DE
LA LLAMADA DE CTHULHU
ENCUADERNADO CON LAS
TAPAS DE LOTERÍA SOLAR.

PUEDA
PASAR.
FELIZ
VUELO...

TODO
CORRECTO.

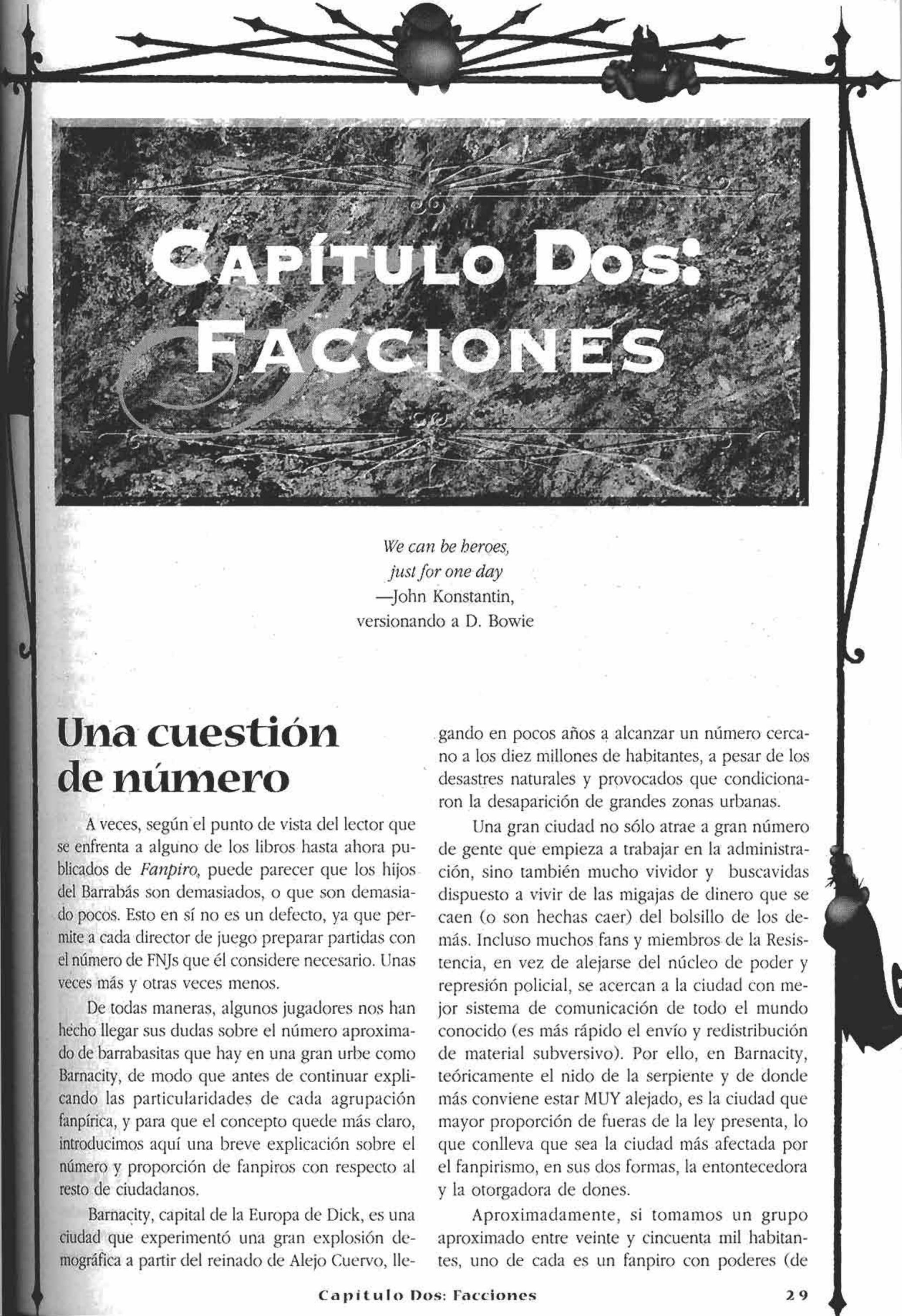


OTRO
CAPULLO
QUE NO
HA VISTO
DOCE
MONOS.

GUGLE,
GUGLE...
COF, COF!
ARCHUA!

TÍO, ¿Y
ESOS
COMILLOS?





CAPÍTULO Dos: FACCIONES

*We can be heroes,
just for one day*
—John Konstantin,
versionando a D. Bowie

Una cuestión de número

A veces, según el punto de vista del lector que se enfrenta a alguno de los libros hasta ahora publicados de *Fanpiro*, puede parecer que los hijos del Barrabás son demasiados, o que son demasiado pocos. Esto en sí no es un defecto, ya que permite a cada director de juego preparar partidas con el número de FNJs que él considere necesario. Unas veces más y otras veces menos.

De todas maneras, algunos jugadores nos han hecho llegar sus dudas sobre el número aproximado de barrabasitas que hay en una gran urbe como Barnacity, de modo que antes de continuar explicando las particularidades de cada agrupación fanpírica, y para que el concepto quede más claro, introducimos aquí una breve explicación sobre el número y proporción de fanpiros con respecto al resto de ciudadanos.

Barnacity, capital de la Europa de Dick, es una ciudad que experimentó una gran explosión demográfica a partir del reinado de Alejo Cuervo, lle-

gando en pocos años a alcanzar un número cercano a los diez millones de habitantes, a pesar de los desastres naturales y provocados que condicionaron la desaparición de grandes zonas urbanas.

Una gran ciudad no sólo atrae a gran número de gente que empieza a trabajar en la administración, sino también mucho vividor y buscavidas dispuesto a vivir de las migajas de dinero que se caen (o son hechas caer) del bolsillo de los demás. Incluso muchos fans y miembros de la Resistencia, en vez de alejarse del núcleo de poder y represión policial, se acercan a la ciudad con mejor sistema de comunicación de todo el mundo conocido (es más rápido el envío y redistribución de material subversivo). Por ello, en Barnacity, teóricamente el nido de la serpiente y de donde más conviene estar MUY alejado, es la ciudad que mayor proporción de fueros de la ley presenta, lo que conlleva que sea la ciudad más afectada por el fanpirismo, en sus dos formas, la entontecedora y la otorgadora de dones.

Aproximadamente, si tomamos un grupo aproximado entre veinte y cincuenta mil habitantes, uno de cada es un fanpiro con poderes (de

esos que se interpretan en este juego, que por mucho reto que suponga y por muchas probabilidades de que te den el Oscar ese año, interpretar a un ser babeante necesitado de subcultura e incapaz de hablar no es muy divertido...), lo que nos da una cifra global que puede variar entre doscientos y quinientos fanpiros en toda Barnacity. Para el resto de cuentas, nos quedaremos con la cifra más alta. La aritmética es sencilla, de modo que si quieres reducir el número de fanpiros en tu juego, no te costará mucho.

Si cada club (sin contar los anticlub) contara con el mismo número de miembros, cada uno tendría en torno a los treinta y cinco socios, número nada despreciable (¿cuántos clubes de rol conoces con más de quince miembros? Yo muy pocos, la verdad...). Pero el reparto es desigual. Así, mientras que los clubes Bullah o Trekkere son especialmente grandes y pueden llegar a los cien fanpiros, otros clubes son ridículamente pequeños, como el Arsamita, que no creo que llegue a las dos decenas de fanpiros, o el Enlasombra, que son fanpiros muy elitistas y no prodigan el trancazo así como así. Y el caso de las peñas es ya extremo, ya que es fácil que en toda Barnacity sólo encuentres un fanpiro, que simultáneamente desempeñará los cargos de socio fundador, presidente, secretario y tesorero.

Y aunque a los fanpiros les guste disimular y dárseles de seres solitarios, aquejados de grandes pesares, con dilemas morales en cada noche que se les presenta y sin saber qué hacer con una larga no-vida por delante en una sociedad que no les necesita, pero de la que ellos no pueden prescindir, en el fondo son seres muy sociales y necesitan estar rodeados de otros fanpiros. Por dos razones. La primera es porque necesitan alguien con quien discutir sobre la última película de Spielberg, ante quien presumir de haberse terminado el *Resident Evil* en un fin de semana y sin perder horas de sueño, y con quien compartir las alegrías por haber recuperado un disco de vinilo de The Cure original de una furgoneta de requisamiento Macute.

La segunda es porque a pesar de los poderes y de su relativa inmortalidad, son un frente débil. No serían capaces de aguantar el tipo ante una carga de las brigadas de Fanhunters. Y es que quinientos fanpiros representarían una muy pequeña parte si los comparamos con el cuerpo de operaciones especiales del Papa Alejo. En poco más de tres días estarían los refugios descubiertos y desinfectados con luz ultravioleta, los almacenes subte-

rráneos de cómics confiscados, los colmillos pelados y los uniformes de la Federación incinerados. Por eso, y más que nunca, la unión hace la fuerza, aunque surjan diferencias y anticlubes. De hecho, la mayor falta que desde la Camorrilla se le achaca al Sabadete es su intento de minar esta unidad, pues cada uno es libre de escoger su afición primordial y de rezarle al dios que más le convenza, pero todos los fanpiros son de una misma estirpe, originada por Barrabás Maguila, y como tal han de mantenerse unidos.

La Camorrilla

Breve repaso histórico

En cuanto los padres de los primeros siete clubes tomaron conciencia de sí mismos, de su poder, y de su posición en el nuevo orden del mundo, decidieron aliarse y formar la primera Agrupación fanpírica: La Camorrilla, cuyo objetivo principal sería asegurar la presencia fanpírica en el mundo durante el transcurso de los años, y para lo cual se podía valer de los más diversos medios puestos a su alcance. Según ellos, todo fanpiro nacido o por nacer pertenece a la Agrupación, debe cumplir sus normas (las más importantes de ellas se encuentran resumidas en las *Tradiciones*) y procurar su bien incondicionalmente.

Este acuerdo y sus principales disposiciones se exportaron al resto de ciudades del territorio nacional en cuanto los primeros fanpiros comenzaron a emigrar, buscando establecerse como príncipes de sus propios clubes, o huyendo de una caza de blíster que les tuviera como objetivo.

Pero con el transcurso de los años, muchos de esos padres fundadores desaparecieron del panorama, nuevos presidentes ocuparon su lugar y los socios de a pie empezaron a olvidar por qué era necesario mantenerse unidos, lo que derivó en la aparición de clubes independientes, e incluso en la "expulsión indirecta" del club Gangrol, por el momento sólo manifiesta en Barnacity. Habrá que esperar un tiempo para ver si los clubes Gangrol de otras ciudades siguen el camino del decano.

Organización política

Aunque la Camorrilla nació como una sociedad de recia jerarquía, en la que cada fanpiro tiene su orden y lugar, ese espíritu inicial se ha ido dilu-

GUÍA DEL JUGADOR - II: SABADETE

Introducción

Esta noche es diferente a las demás. No sabes por qué ni de qué se trata, pero hay algo en el ambiente que hace que los pelillos de la nuca se te ericen como si en vez de un fanpiro, la criatura más poderosa y temible de la noche, fueras un french poodle recién salido de la coiffure.

Aprietas el paso y aferras la Clock Dominator que llevas en la sobaquera. El arma te da seguridad. Hay pocas situaciones de las que no hayas escapado gracias a tu buen hacer con una pistola en la mano.

El refugio de tus amigos está cerca. Por eso no cogiste el coche para llegar al punto de reunión, pero ahora piensas que te sentirías más seguro de ti mismo protegido por el armazón metálico de tu vehículo. Es curioso lo que es la autoestima, crece cuando estás en el lado bueno de una pistola, pero un silencio prolongado combinado con una calle poco iluminada son capaces de hacerla desaparecer casi por completo...

Convenciéndote a ti mismo de que la calle está exactamente igual que otras noches, sacas el paquete de Dick Strike del bolsillo y enciendes un cigarrete. Con la llama del mechero barres un poco alrededor para ver si hay algo extraño, lo cual es un estúpido gesto, ya que un simple yesquero no da más luz que las farolas de la acera...

Intentas reírte de tus miedos, y sueltas una carcajada, pero en vez de reconfortarte, el sonido de tu temblorosa voz es tan patético que te pones peor, y comienzas a insultar y a llamar de todo a tus amigos por tener su refugio en una calle tan apartada. Ahora ya no

La vista desde fuera

El Sabadete

Pueden ser más que nosotros, pero eso no quiere decir que sean mejores que nosotros. Se han visto desbordados por el poder y viven felices con sus juegos de rancias jerarquías desvirtuadas.

—Mateo Lekar, Obispo Enlasombra de Barnacity.

Los Independientes

Es divertido ver cómo intentan controlar a todos los demás fanpiros como si fuéramos meros novatos. Los grupos que mejor funcionan son los grupos pequeños, y entre ellos, los grupos pequeños que se mantienen al margen...

—Giancomo Giallonni, Consiglieri.

Los Anarcoides

¡Vendidos! Han olvidado de dónde proceden para dedicarse al regodeo y al aburguesamiento. Si el Papa Alejo no fuera nuestra prioridad, ya les habríamos dado una lección de humildad hace tiempo...

—April Ann Coarson, Líder anarcoide de Barnacity.

yendo poco a poco, merced al frenético ritmo de vida y modo de actuar y pensar fanpírico (parece mentira, que unas criaturas pseudoimortales sean tan impetuosas e impacientes. ¿Será que todavía no han descubierto lo que es capaz de ofrecerles la eternidad y siguen aferrados a sus anteriores vidas mundanas?), de manera que pocos son los fanpiros que crean en los ideales promulgados durante la fundación de la Agrupación (generalmente sólo aquellos que están en el poder). Los fanpiros más jóvenes, aunque pasan mucho ante la mayoría de formalismos, se esfuerzan bastante en, por lo menos, aparentar que los conocen y los siguen ante los fanpiros de mayor posición en el club.

En teoría, el Príncipe es la figura de mayor autoridad de la Camorrilla en una ciudad, pero en verdad esa autoridad no es tan férrea como al "monarca" le gusta creer, ya que pocas son las decisiones que puede tomar sin consultar al Consejo, formados por fanpiros influyentes de los siete (seis desde que se fueron los Gangrol) clubes de la Agru-



pación. En muchas ocasiones, ser Príncipe no sirve más que para que tu club cuente con dos votos en vez de uno en las asambleas...

Para los fanpiros de a pie, desobedecer una orden del Príncipe no significa el exilio, ni la caza de blíster, pero sí ganarse un enemigo bastante poderoso, de manera que hay que estar muy seguro de los contactos y apoyos que uno posee antes de decidirse a plantarle cara al que se supone guardián de los derechos y deberes de los fanpiros de una localidad...

Relaciones sociales

Entre sí, los clubes de La Camorrilla mantienen una fría cordialidad, que no una amistad. Cada uno ve con recelo a los demás, sobre todo desde el incidente Gangrol. Hasta ahora, parece que todo funcionaba porque era el mejor modo de hacerlo, pero desde que el Sabadete ha cobrado fuerza, y ha quedado manifiesto que cualquiera puede ser expulsado de la entente por las envidias de la gente en el poder, muchos fanpiros están empezando a pensar en un cambio desde dentro. Los principales promotores de este cambio son, aunque adoptando posturas diferentes, los presidentes Bullah y Roleador. Mia van der Goth busca romper la bicefalia Filmtrue-Trekkere, y su mayor éxito ha sido colocar a un miembro del club en el principado. Su próximo movimiento va encaminado a reducir el número de plazas en el Consejo, para conseguir mayor proporción de votos favorables. En cambio, Zorrezno, como buen Bullah que es, defiende una acción directa, oponiéndose a los dos clubes que mueven a los otros cinco en propio beneficio, considerando a La Camorrilla como un mero instrumento, en vez de como el camino hacia una mejor sociedad fanpírica. Su primera jugada, aunque nadie lo sabe todavía, es conseguir devolver a los Gangrol a la Agrupación, para conseguir un frente firme contra los clubes aburguesados.

Las relaciones con las demás facciones son por lo general frías, salvo en el caso del Sabadete, con el que son abiertamente hostiles. Los Independientes son vistos como ratas traidoras, pero tremendamente efectivos cuando se les encomienda un trabajo (si estás dispuesto a cumplir con sus honorarios...), y los Anarcoides como un grupo de adolescentes y adultos con síndrome de *Peter Pan* que mantienen distraídas a las fuerzas papales (pero cada vez que son ellos las víctimas de uno de los atentados anarcoides desean agarrar a todos y cada

uno de esos niñatos y despellejarles mientras devoran su blíster).

Personajes importantes

Lodín Vigathorquel, Presidente Wargamian de Barnacity



Lodín es un hombre ocupado. Es difícil encontrar un momento libre cuando eres aficionado al *DBA*, *DBM*, *En nombre de la Gloria*, *Battletech*, *Heavy Gear*, *Blue Max*, *Caballeros del Aire*, *Panzer Grenadier*,

Harpoon, *El Imperio en armas*, *Blood Bowl*, *WarHammer*, *Warzone*, *Champs de Bataille*, *Plomo y Salitre*, *Wooden Ships Iron Men*, *General Quarters*, *Shogun: Total war*, *Age of Wonders*, *Master of Orion*, *Age of Empires*, *Empire Earth*, *Europa Universalis*, o cualquier otro título venido o por venir de táctica, estrategia o simulación con miniaturas, tablero, u ordenador.

Lodín es el estratega definitivo, el diplomático que haría enrojecer de vergüenza al mismo Federico el Grande, el general cuyas órdenes meditadas suponen la diferencia entre la victoria y la derrota... Lástima que las tiradas de dados no le acompañen.

Vigathorquel es una persona desconcertante. No se sabe si es así de raro porque es un Wargamian o si es un Wargamian por ser tan raro, pero la verdad es que todos aquellos fanpiros ajenos al club que han tenido la oportunidad de entrevistarse con él han terminado la conversación, cuando menos, desconcertados. Su refugio es un pequeño local en una callejuela secundaria, mal iluminado, en el que siempre hay un par de juegos desplegados en unas mesas y dos ordenadores conectados en red que le permiten echar una partidita con los visitantes mientras discuten de negocios (Lodín opina que si alguien no es capaz de defenderse medianamente bien con un sistema artificial de simulación, tampoco será capaz de afrontar los retos de la vida diaria, y por tanto no merece la pena tratar con él). Para terminar de desorientar al visitante, en el hilo musical del Wargamian suena siempre un grupo que rescata obras medievales andalusíes, otra de sus pasiones...

No se puede decir que dirija el club con mano férrea, ya que los Wargamian están lo suficientemente chotados como para hacer lo que les venga en gana sin que nadie se lo reproche, pero todos los socios reconocen su liderazgo, ya que es el fanpiro que posee la mayor colección de material prohibido. Posee no una, ¡sino tres! Ludotecas (una de juegos de estrategia de tablero o de miniaturas, otra de juegos de rol y una tercera de juegos de ordenador), tan hábilmente escondidas que nunca han sido objeto de saqueo, ni a manos de las fuerzas papales ni de otros fanpiros ruines sedientos de vicio. Algunos dicen que no es que las tenga escondidas, sino que en su refugio tiene un portal dimensional que le permite llevar el material que desea guardar sin que nadie más sea capaz de encontrarlo jamás...

Club: Wargamian

Blíster: Miniatura de *Mighty Zug* que su amigo Teddy reconvirtió, colocándole un tupé y unas patillas a lo Tom Jones, y que ostenta los récords de mayor número de Placajes, Heridos graves, y Muertos de la historia de la liga Wargamian de *Blood Bowl*.

Rasgos Primarios: Brío: 6, Cachas: 4, Encanto: 4, Maña: 6, Seso: 8.

Rasgos Secundarios: Resistencia: 27, Iniciativa: 7, Coraje: 6, Vicio: 14, Estatura: 178cm, Peso: 60kg.

Habilidades Naturales: Alerta: 9, Armas Blancas: 12, Atletismo: 5, Educación: 9, Esquivar: 9, Lanzar: 5, Mecánica: 9, Mentir: 14, Pelea: 11, Sigilo: 8.

Habilidades Adquiridas: Administración: 9, Ciencias (Programación en Java): 9, Contactos (colegas de foros de Internet): 10, Culturilla (Historia de Europa): 14, Documentación: 7, Idiomas (Inglés): 7, Informática: 14, Juego: 9, Seguridad: 14, Tecnología: 14.

Disciplinas: Camuflaje: 2, Fánpex: 3, Hexagonía: 3, Trekketurgia: 2. **Sendas:** del Cyberpunk: 2, del Fáser: 2. **Rituales:** En el espacio nadie puede oír tus gritos, No hay cuchara, Volveré. **Beneficios:** Hiperactivo, Ludoteca (Juegos de Rol), Ludoteca (Juegos de estrategia), Ludoteca (Juegos de ordenador), Trivial Master Blaster.

Problemas: Afición devoradora, Fobia (a viajar en coche).

Equipo: Miniaturas de quince milímetros por todos los bolsillos, marcadores de cartón que salen

de las arrugas de su traje, un llavero de Tux, el pingüino mascota de Linux del que cuelgan las llaves del refugio (y del portal dimensional), que en verdad es una granada (por si alguien le roba las llaves), el DVD de *La isla de las cabezas cortadas* junto a *La Biblia del Java* (No tiene ni idea de programación, pero le gusta hacer creer a los amiguetes que es un hacha, pero le falta tiempo...) en su mesita de noche, algún PDF clandestino descargándose en su ordenador, un ejemplar de *Momia: La resurrección* para ir leyendo mientras espera que se complete la descarga.

Mia van der Goth, Presidenta Roleador de Barnacity



De piel morena pero extremadamente cuidada (algo de lo que se despreocupan otros clubes fanpíricos, que al cabo de los años deben ponerse en manos del cirujano plástico para conservar un ápice de aspecto agradable); hoy pelo blanco, corto y cuidadosamente despeinado, mañana pueden caerle unos suaves tirabuzones caobas sobre sus delgadas espaldas (todo depende de la época y el periodo histórico que la tenga fascinada en cada momento o según la campaña de rol que esté en marcha en ese momento).

Su aspecto general tan cambiante como los ciclos lunares es fruto de los cuidados y meticulosos detalles con los que se divierte a diario. Muchos rumores dicen que su estilista es un Piertzingce que consigue que siempre esté divina, y ella nunca lo ha confirmado, pero tampoco lo ha desmentido... Cuando se le pregunta directamente al respecto, contesta con una enigmática sonrisa y se mueve a otro grupo de la genial fiesta que ha organizado esta noche.

Advertencia: durante un eclipse de luna, mejor que te alejes de ella porque es capaz de convertirte en un mutilado habitante de Meridian o fabricarse con los jirones de tu piel una cazadora a la que no haría ascos Peter Murphy en plena gira autodestructiva y siniestra de Bauhaus (en la época de Dick, los conciertos de Bauhaus se celebran en cementerios abandonados donde Mia se siente muy a gusto).

El Gótico sea tal vez su estilo predilecto. Su música la seduce, la transporta a un universo sensitivo inigualable. Hace años, este descubrimiento la llevó a la investigación de un movimiento que sigue fascinándola, la literatura, la escultura, la arquitectura y sobre todo la fotografía de autores que actualmente siguen buscando inquietantes y oscuras escenas góticas en nuestra cosmopolita y estresada sociedad.

Pero a Mia no le desagrada la pose de superwoman (se cree capaz de encontrar la tumba de Lovecraft, y en sus días de insomnio le gusta preparar la lista de todo lo necesario para comenzar su búsqueda), reserva la contemplación y el estudio para sus momentos de ocio. Vestirá siempre acorde con la situación. Aunque esto para muchos sea una falta de principios, no es así para la gente guapa. La gente guapa no duda en enfundarse unos Miss Sixtie, una camiseta de Jocomomola, una bolsa reciclada y única de Freitag y "customizarse" las Adidas sólo para sacar al perro.

Club: Roleador.

Blíster: Litografía de Yslaire.

Rasgos Primarios: Brío: 9, Cachas: 3, Encanto: 7, Maña: 8, Seso: 10.

Rasgos Secundarios: Resistencia: 27, Iniciativa: 9, Coraje: 9, Vicio: 15, Estatura: 160cm, Peso: 47kg.

Habilidades Naturales: Alerta: 12, Armas Blancas: 8, Atletismo: 7, Educación: 19, Esquivar: 6, Lanzar: 7, Mecánica: 6, Mentir: 19, Pelea: 11, Sigilo: 11.

Habilidades Adquiridas: Armas de fuego: 12, Comercio: 8, Conducir: 12, Contactos 16, Culturilla (Historia del S.XIX): 12, Disfraz: 17, Disimulo: 16, Estilo: 17, Idiomas (Inglés): 12, Juego: 9, Labia: 17, Mando: 16, Psicología: 12, Recursos: 17, Seducción: 16.

Disciplinas: Camuflaje: 3, Celeridad: 2, Dirección: 2, Fánpex: 3, Presencia: 3.

Beneficios: Buena voz, Enchufe, Ligón(a), Ludoteca, Mentor.

Problemas: Lunática, Presumida.

Equipo: Ropa perfectamente ajustada a la situación en la que se encuentra la fanpiresa (pero casi exclusivamente negra), agenda llena de grandes eventos a los que asistir o los cuales organizar, anillos, pendientes y colgantes de excepcional calidad (nada de esa ferralla llamativa y chabacana que llevas algunos goticuchos por ahí... Las joyas de Mia son de gran calidad y buen gusto).

Robert von Tzahl, Presidente Filmtrue Barnacity



Robert von Tzahl es un nombre inventado. Por supuesto, un gran aficionado al cine con talento como director no puede tener un nombre vulgar y corriente, anodino, que no revele la fuerte personalidad de su

designado. Y la de Robert es MUY fuerte. Si quieres sobrevivir en la cima, has de tener carácter. Von Tzahl está sometido a presiones constantes, tanto desde dentro del club (parece increíble la cantidad de gente que desea alcanzar la posición de Presidente en el club Filmtrue: absolutamente todos los socios...) como desde los otros clubes, principalmente el Trekkere y el Roleador, por el control de la Camorrilla. Lo que ya no se sabe es si es este continuo estrés el que le ha convertido en un borde intratable o si ya era así antes de llegar al poder. El caso es que tras esa gran sonrisa y esa mirada confiada se esconde un espíritu cínico y observador, que en los primeros tres minutos te analiza para descubrir cuál es el comentario que más daño te puede hacer. Y lo peor es que notas que, cuando se mete contigo, está disfrutando, que no se trata de un desliz...

Como presidente, a pesar de ser muy mandón y autoritario, no es malo del todo. Le encanta organizar cinefóruns en los que se proyectan las más variadas producciones (tanto comerciales como independientes, comedia romántica o biografías egregias...) y todo socio tiene derecho a hablar y exponer su opinión en los grandes y acalorados debates posteriores. Esta práctica mantiene la cohesión del club, y sirve para reconocer su identidad propia ante el resto de fanpiros, que se creen capaces de hablar del cine sin conocer el valor del séptimo arte y su influencia la vida cotidiana en su justa medida.

Su género más valorado es el thriller policíaco en blanco y negro, y el más aborrecido el cine español que sale en *Cine de Barrio*. Entre otros gustos están los videojuegos de la Dreamcast (una consola japonesa que se dejó de fabricar en el 2000 y de la que las tropas papales consiguieron destruir todas las copias salvo una decena de ellas, que hoy se cotizan a precios imposibles para cualquier afi-

cionado normal), jugar a ser escritor de relatos cortos o ensayos (bastante malos, por otra parte) y practicar fútbol sala (aún es peor jugando que escribiendo...). No soporta a esos estirados pedantes de la LVT y es incapaz de aguantar a Tintín ni nada que le recuerde a él (cada vez que ve a alguien por la calle alto, rubio con flequillito y que sabe hablar francés se le cruzan los cables), por eso las tropas clónicas de asalto papales son, en su presencia, "La Escoria Blanca".

Club: Filmtrue

Blíster: DVD con inéditos videoclips de dibujos animados del álbum *Play*, de Moby, dirigidos por Genndy Tartakowsky.

Rasgos Primarios: Brío: 9, Cachas: 3, Encanto: 7, Maña: 7, Seso: 8.

Rasgos Secundarios: Resistencia: 27, Iniciativa: 7, Coraje: 9, Vicio: 15, Estatura: 170cm, Peso: 70kg.

Habilidades Naturales: Alerta: 17, Armas Blancas: 10, Atletismo: 6, Educación: 11, Esquivar: 10, Lanzar: 6, Mecánica: 5, Mentir: 17, Pelea: 6, Sigilo: 16.

Habilidades Adquiridas: Administración: 11, Armas de fuego: 10, Contactos: 10, Culturilla: 11, Documentación: 11, Estilo: 15, Idiomas (Inglés): 17, Labia: 15, Mando: 16, Primeros Auxilios: 15, Psicología: 11, Recursos: 10, Supervivencia: 6.

Disciplinas: Camuflaje: 3, Dirección: 3, Presencia: 3, Fánpex: 2, Fortaleza: 2.

Beneficios: Amiguetes, Ludoteca, Regeneración acelerada, Renta, Trivial Máster Blaster.

Problemas: Afición devoradora, Código de Honor (limpiar Barnacity de alusiones a Tintín), Némesis (Didac Cornellà, productor de anuncios y películas baratas para el *Canal Dick*).

Equipo: Trajes caros, un móvil para dar órdenes rápidamente, pequeña cámara digital para tomar planos y encuadres de localizaciones que sacar en sus cortometrajes.

SIMbad / Uriel Prometheus, Presidente Fanferatu de Barnacity



Discreto, reservado y dado al diálogo incluso en situaciones que otro consideraría suicidas. Quizás porque cuando se suelta en combate su ferocidad es implacable. SIMbad (o Uriel

Prometheus, su verdadero nombre, que muy pocas personas conocen), es miembro de una sociedad secreta que ha seguido el desarrollo de la subcultura humana desde hace siglos, quizás más aún. Es consciente de su posición dentro del resto de fanpiros, e intenta aconsejarles para que se conviertan en algo mejor y no degeneren en una espiral de violencia y dictadura. Se esfuerza en que el gobierno de la Camorrilla sea justo, para no obligar a los descontentos a irse al Sabadete, y comprende más que muchos a los Anarcoides.

Uriel tiene una red de informadores extendida por medio hemisferio norte. Ninguno de ellos ocupa posiciones de poder, sino que se trata de gente normal: algún resistente, algún científico de poco nivel, algún policía... En conjunto, son la red "*Diana*", llamada así por el nombre de cierta amazona que pretendía traer un mensaje de paz y entendimiento a este desolado mundo, y que algunas civilizaciones de la Tierra consideraron una diosa.

Uno no puede creer todos los rumores que corren por ahí. Incluso cuando provienen de creíbles fuentes Fanferatu, que hacen de lo acertado de sus informaciones el pan de su vida, hay que saber separar lo auténtico de lo falso. Por ejemplo, sobre SIMbad corren por lo menos 3 historias entre el mundillo, a cual más disparatada. Porque, ¿no me diréis que os creéis la historia de que tiene realmente 1032 años y que fue fanpirizado en tiempos medievales? ¡Por favor, como si no supiéramos todos que el doctor Maguila no inventó el virus Barrabás hasta hace una década!

¡Ah, esta otra historia es mejor! Que se trata del Librero Errante, un Fenicius como Alejo que fue despojado de su inmortalidad hasta que se convirtió en Fanpiro para poder seguir incordiando. Para el caso también podríais creer a los que dicen que este fanpiro descende de Simbad el Marino y que sus conocimientos arcanos e históricos le vienen de familia.

Porque, sea cual sea la verdad, es innegable que este fanpiro tiene vastos conocimientos sobre extensos periodos de la historia y mitología occidental, y parte de la oriental. Determinados episodios, algunas batallas, algunos grandes momentos de la historia, los relata casi como si los hubiera vivido. Casi podrías creértelo cuando te explica como escribía Shakespeare ("él y Miguel fueron los primeros que comprendieron lo que necesitábamos", dice a veces); cuando te refiere la vida en las guerras napoleónicas o en la Segunda Guerra Mun-

dial ("Jack era realmente el Rey; recuerdo cuando aquel bicho verde y peludo le salvó de morir congelado en Las Ardenas..."), ves el fuego alumbrar en sus ojos (si puedes mantener la vista cerca de él). Y es extraño porque SIMbad no es un guerrero, ni un soldado, y no le gustan las armas. A veces te habla de su esposa, que murió hace tiempo, y no parece ser capaz de determinar si se llamaba Diana, Kara o Mary Jane. ¿Mi opinión? Es evidente que el viejo SIM se ha vuelto loco y ha comenzado a mezclar la realidad y la comida...

Club: Fanferatu.

Blíster: Declaración firmada por Bill Gates en la que admite que UNIX es mejor que Windows, y que los programadores de Microsoft usan Linux en la intimidad.

Adicción: Revistas informáticas, RPGs de PC, simuladores de mundo (como *Civilization*)

Rasgos Primarios: Brío: 8, Cachas: 8 (28), Encanto: 8, Maña: 4, Seso: 8.

Rasgos Secundarios: Resistencia: 40, Iniciativa: 6, Coraje: 8, Vicio: 15, Estatura: 190 cm, Peso: 98 kg.

Habilidades Naturales: Alerta: 16, Armas Blancas: 12, Atletismo: 9, Educación: 17, Esquivar: 6, Lanzar: 4, Mecánica: 8, Mentir: 8, Pelea: 4, Sigilo: 10.

Habilidades Adquiridas: Actuación (Teatro): 7, Artes Marciales (Lucha Libre): 15, Armas Exóticas (Varitas): 8, Callejeo: 9, Ciencias/Letras (Botánica): 11, Ciencias/Letras (Historia): 12, Contactos ("Fantediluvianos"): 14, Culturilla (Ciencia Ficción): 10, Culturilla (Mitología): 14, Disimulo: 13, Documentación: 14, Equitación: 8, Estilo: 9, Idiomas (Inglés): 11, Idiomas (Griego clásico y latín): 12, Informática: 9, Interrogar: 12, Intimidar: 10, Labia: 12, Mando: 10, Ocultismo: 15, Primeros Auxilios: 10, Psicología: 14, Recursos: 14, Seguridad: 15, Supervivencia: 12, Trato con Animales: 14.

Maniobras: Codazo, Patada Voladora, Proyección, Torsión.

Disciplinas: Bichismo 3, Camuflaje 2, Fortaleza 2, Goblean 1, Noveahs 2, Potencia 2, Trekketurgia 2. **Sendas:** Senda de la Fuerza Aleatoria: 2, Senda del Abyssmo: 1, Senda del Fluido Alienígena: 1. **Rituales:** Por la memoria de la Tía Petunia, No sé nada de ningún embajador, Ya sé kung fu, Yo soy tu padre.

Beneficios: Amiguetes (3), Ludoteca, Siete Vidas, Tipo Duro.

Problemas: Afición Devoradora, Código de Honor (5, Luchar contra la tiranía), Fotofobia, Joro-

ba, Sentido Acorchado: medio sordo (-5 a todas las tiradas relacionadas con el sonido)

Equipo: Varita Mágica [Imita la Senda del Fáser a nivel 2 aunque lo que lanza es, a elección del usuario, pequeñas bolas de fuego o descargas eléctricas].

Zorrezno (Elías Kahn), Presidente Bullah de Barnacity



Zorrezno es el pseudónimo del presidente Bullah en Barnacity. Sólo sus más allegados conocen su verdadera identidad, Elías Kahn, un respetable e importante ingeniero en la Europa de Dick.

El camino hasta el poder no fue arduo ni difícil. El Bullah es el club más individualista de todos los clubes fanpíricos, y su política "Yo no me meto en la vida de nadie si nadie se mete en la mía" le llevó a ser elegido, por aclamación popular, cabeza visible del club después del derrocamiento (y posterior exilio) del anterior presidente, M. E. Lómano, un tiranuelo que intentó cambiar los estatutos del club para crear unos cánones de lo que era buena y mala música y expulsar a todo miembro que no estuviera de acuerdo con ellos.

A Zorrezno le sonríen las dos vidas que lleva. Como fanpiro, es el presidente más apreciado que jamás han tenido los Bullah, y como ciudadano legal goza de fama extraprofesional (y gran éxito entre las mujeres, que no paran de hacer sonar su teléfono móvil).

Fumador empedernido y mediocre portero de fútbol sala (todo profesional de alto nivel debe practicar un deporte para liberar estrés...), entre sus otras aficiones se cuentan el cine y la informática, pero ninguna comparable a su devoción por la música, en especial el House y la música de los ochenta. Uno de sus mayores placeres es poner su Audi A3 a ciento ochenta por la Autopista del Mediterráneo mientras su equipo de música hace temblar las lunas del vehículo con vibrantes acordes de guitarras eléctricas...

A pesar de que su actitud pueda hacer pensar que estar en el poder ni le va ni le viene, lo cierto es que ha conseguido que el club tome mayor relevancia dentro de La Camorrilla, en especial desde que

vio cómo Justino conseguía expulsar a los Gangrol de la Agrupación sin que ningún otro club fanpírico levantara la voz para echarle en cara al déspota lo que había hecho. Aunque no considera el enfrentamiento abierto como una opción primordial, su sangre Bullah y las cicatrices que el combate urbano y la colecistectomía le dejaron le llevan a tomar una clara posición frente al dictador Roleador, pues sabe que ellos tampoco son un club del agrado de Justino, por su aparente anarquía y su poca sumisión a las reglas establecidas. El juego político se promete interesante, pues los demás clubes deberán tomar una clara posición: junto al príncipe o contra él.

Club: Bullah

Blíster: *La triste historia de Niño Ostra y otras poesías*, firmado por Tim Burton.

Rasgos Primarios: Brío: 6, Cachas: 5, Encanto: 8, Maña: 8, Seso: 8.

Rasgos Secundarios: Resistencia: 27, Iniciativa: 8, Coraje: 6, Vicio: 14, Estatura: 180cm, Peso: 70kg.

Habilidades Naturales: Alerta: 14, Armas Blancas: 14, Atletismo: 8, Educación: 14, Esquivar: 10, Lanzar: 8, Mecánica: 10, Mentir: 14, Pelea: 13, Sigilo: 9.

Habilidades Adquiridas: Armas de fuego: 16, Ciencias (Ingeniería): 14, Ciencias (Arquitectura): 9, Conducir: 16, Contactos: 14, Estilo: 10, Informática: 14, Mando: 14, Ocultismo: 7, Recursos: 16, Tecnología: 10.

Disciplinas: Camuflaje: 2, Celeridad: 3, Fortaleza: 2, Potencia: 3, Presencia: 2.

Beneficios: Doble Identidad (Elías Kahn), Estilo Favorito (House), Fama Mundana.

Problemas: Secreto Ignominioso (3 puntos. Le encanta la música de los New Romantics: Duran Duran, Spandau Ballet...), Secreto Ignominioso (5 puntos. Es el hermano de la Fanquisidora mayor de la Europa de Dick), Estilo Aborrecido (Pachanga veraniega rumbera y salsona), Adicción (3 puntos. Tabaco marca *Camel*).

Equipo: Paquete de Camel siempre en un bolsillo del pantalón, teléfono móvil caro, elegante sombrero en la bandeja del coche por si hace sol cuando va a supervisar la obra, cientos de CDs desperdigados por su coche, pero perfectamente ordenados y catalogados en las estanterías de su refugio, gusano naranja de peluche regalo de su sobrina favorita.

Dirigiendo

Si cuando preparáis partidas en tu grupo preferís el estilo de *Vampiro* al de *Fanhunter*, vuestra fac-

ción es La Camorrilla. El ambiente de tensión política, mezclado con la expansión de los fanpiros entre los ciudadanos normales de Barnacity promueven unas partidas en las que la lucha contra Alejo quede en un segundo plano, siendo lo importante enfrentarse con otros fanpiros o con los peces gordos humanos de la gran ciudad. Muchas batallas no se librarán con armas de fuego, sino con palabras de abogado o elogios de adulador a la persona adecuada en el momento adecuado. Los enfrentamientos no serán grandes batallas urbanas con mucha pirotecnia, sino que se resolverán en callejones oscuros, sin llamar mucho la atención, aunque eso no quiere decir que sean menos cruentos, o que no mueran muchos fanpiros de la Agrupación. Todo lo contrario: cuando se agotan las palabras puede ser necesario pasar a la acción para zanjar una discusión.

En definitiva, los fanpiros camorrilleros no son los fanpiros blandos, sino los fanpiros que dicen duras palabras para disuadir a sus enemigos, antes de saltarle los colmillos. Las partidas con fanpiros de La Camorrilla ahondan en el ambiente gótico, en las diferencias entre clubes, en las relaciones interfanpíricas. No son partidas de llegar, golpear e irse, sino de buscar motivos antes de actuar, tomar decisiones, y luego actuar consecuentemente.

El Sabadete

Breve repaso histórico

Bueno, más que hacerte aquí un resumen, te vamos a enviar a que te leas el primer capítulo, que para eso nos pegamos un puñado de páginas hablándote de los orígenes del Sabadete. Llevamos una temporada de honradez que nos sorprende... ¿Por qué no nos limitaremos a pegarte de nuevo lo mismo quitando renglones al azar? Nos ahorraríamos trabajo, y tú te irías contento a casa con cuatro mil palabras más en tu libro. Aprovecha ahora, anda, que un día dejaremos de ser tan legales...

Organización política

El Sabadete al completo se haya gobernado por la figura del Cardenal (por el momento, Monseñor Mirinda, que sigue ocupando el cargo a pesar de estar fuera de Barnacity). Por debajo del cardenal se hayan los Arzobispos, máxima autoridad en cada ciudad en que el Sabadete está presente (y ellos sí tienen poder, no como los Príncipes de La

La vista desde fuera

La Camorrilla

Son una aberración. Conseguimos liberarnos de las ataduras de Alejo, y ellos no sólo vuelven a su redil, sino que además se inventan una nueva absurda religión opresora. ¡Cómo si no tuviéramos bastante con la dictatorial fe en Dick!

—Justino Calcáneo, príncipe de Barnacity.

Los Independientes

En verdad, son como los ilusos de La Camorrilla: pretenden imponer un orden al que nosotros no estamos dispuestos a someternos. El choque es inevitable, pero mientras se produce, dejemos que se sigan debilitando luchando contra los Filmtrue y los Trekkere.

—Juan Expósito, Robavnos que ha perdido el acento.

Los Anarcoides

¡Escoria! No merecen perdón por ser capaces de tratar y comerciar con el opresor y su séquito. Si ves un fanpiro de esta Congregación, dispárale dos veces: una para matarle, otra de mi parte.

—Aguirre, cazador de Macutes.

Camorrilla, que tienen las manos atadas por esos burócratas burgueses del Consejo). El Arzobispo, además de estar permanentemente comunicado con el Cardenal, es el que trata con el Revaticano, para cerrar los tratos sobre suministros subversivos o recoger los encargos de misiones y encomendarlos a los fanpiros mejor capacitados.

Todos los clubes poseen un Obispo (análogo al Presidente de otros clubes) en cada ciudad que tiene uno de sus templos, incluidos los más pequeños, pero sólo suelen ser tenidos en cuenta por el Arzobispo los Obispos Enlasombra y Piertzinge. Cada Obispo es elegido por votación entre todos los miembros del club, pero su nombramiento debe ser aprobado por el Arzobispo, que es quien, según la liturgia del Sabadete, confiere la calidad de líder de cada club, en una bonita ceremonia que ensalza el corazón de los fieles.

El Arzobispo se apoya en los Templarios para mantener el orden dentro de la Congregación. Aun-

que puede nombrar a tantos templarios como considere necesarios, pocas veces ha habido en Barnacity más de dos "soldados de Corman".

Para terminar, cada cuadrilla de fanpiros del Sabadete (o "manada", como muchas veces se llaman a sí mismas) está liderada por un Capellán, que es el único fanpiro del grupo que habla con el Obispo, ya sea para recibir recomendaciones y encargos o para responder de los resultados de uno de esos encargos. En el caso de cuadrillas compuestas por fanpiros de varios clubes, éstas obedecen las órdenes del Obispo del club de su Capellán. En el fondo esto tiene poca importancia, ya que muchas veces el Obispo recibe esos mismos encargos del Arzobispo, de manera que sólo sirven para mantener fija una jerarquía, propia de toda congregación religiosa.

Actualmente la Arzobispo de Barnacity es Viuda Blackwell, una Enlasombra sin escrúpulos decidida a convertir al Sabadete en el futuro de la sociedad fanpírica, una vez que haya barrido de la Europa de Dick a La Camorrilla. Por supuesto, ese nombre no era el suyo original (que nadie conoce), sino que se lo cambió por el de la ¿protagonista? de un inquietante relato de Richard Matheson, *Graveyard Shift*. Quizá quiere avisar a todo el que oiga su nombre de la crueldad que es capaz de albergar esta mujer en su interior...

No podemos cerrar este apartado sin hablar de las liturgias del Sabadete, entre las que destacan los *Rituales*. Según la importancia que tienen para los fieles, estos rituales pueden ser mayores o menores.

El Ritual Mayor que más fervor despierta es la *Blisterurgia*, una gran ceremonia que se celebra dos veces al año, presidida por el Arzobispo de la ciudad, en la que todos los fanpiros intercambian sus blisters durante una hora (en una sala cerrada a cal y canto, para que nadie pueda escapar con el blíster de otro...). De este modo se consigue aumentar la confianza entre los fieles, pues son capaces de perder de vista su objeto máspreciado durante unos minutos, sabiendo que luego lo van a recuperar intacto. Si alguien no sabe controlarse y estalla en llantos y gritos pidiendo su blíster es automáticamente blisterizado y expulsado del Sabadete, así como aquel que se atreva a blisterizar a un compañero (actitud no muy sabia, ya que tu blíster lo tiene otra persona, y tú no sabes quién es...), que también es blisterizado a su vez y expulsado del Sabadete, aunque nadie dice que sea expulsado con vida...

El otro Ritual Mayor es el *Baile del Saqueo*, el cual se celebra de forma aperiódica, pero nunca más de cuatro veces al año. En cuanto el Arzobispo recibe un envío de material del Revaticano o es conocedor de un gran saqueo por sus fieles, prepara un gran baile de salón en el que todos los fanpiros se embriagan de subcultura y se cazan Caitiff, fanpiros de la Camorrilla (o incluso Pante-ras) y se les ata en medio de la sala para ser blisterizados de maneras originales. Tras este "sacramento" los sabadete recuerdan por qué siguen en la Congregación, y ganan fuerza para seguir haciendo "Apostolado" entre los demás fanpiros.

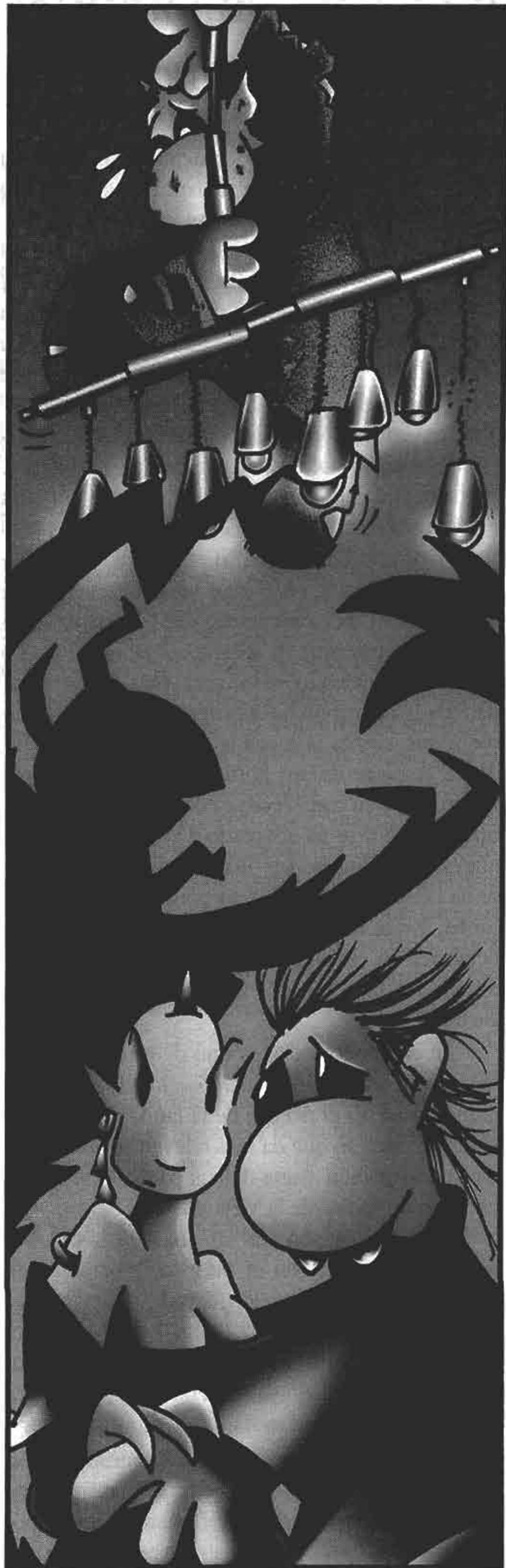
También hay varios Rituales Menores, que cambian de forma en cada ciudad (y a veces en cada club). Algunos de ellos son *Bienvenidos*, pequeña ceremonia presidida por el Obispo del club cuando un fanpiro del club de otra ciudad llega para asentarse. Más que un ritual es media hora de novatadas universitarias sin freno, que sirve para demostrar la buena voluntad del recién llegado; *We wanna get Loaded (and we wanna have a good time)*, oficiado por el Capellán de una manada para tomar fuerzas antes de una misión, y que consiste en reunir y ensalzar las bondades del material subcultural rapiñado en anteriores misiones; y por último, *Piercing Común*, exclusivo del club Piertzinge, en el cual, mediante el intercambio de uno de tus aretes de metal con el socio que tienes al lado, se refuerzan lazos dentro del club.

Relaciones sociales

El Sabadete ve al resto de los fanpiros como un enemigo o como una herramienta con la que acabar con esos enemigos, de modo que luego, la misma herramienta sea un enemigo del que haya que librarse, hasta que no quede vivo un fanpiro que no pertenezca a la Congregación.

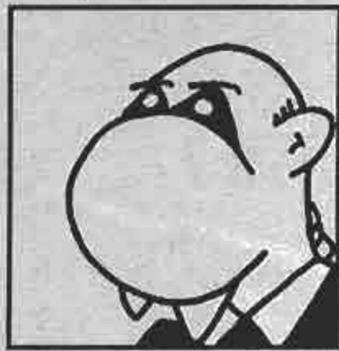
Este modo de pensar suele hacer que los demás fanpiros vean al Sabadete como un grupo de hijos de perra malnacidos capaces de vender a su madre con tal de echarle la zarpa y blisterizarte, cosa que no deja de ser cierta, por otra parte...

Las relaciones con el Revaticano no son unánimemente aceptadas, ya que hay fanpiros que creen que es humillante e innecesario comer de las manos del barbas, mientras que otros prefieren agachar la cabeza y recibir caricias a vivir con la frente alta, pero continuamente huyendo de la Fanquisición.



Personajes importantes

Lord Lekar, Obispo En lasombra de Barnacity



Adinerado empresario de la Banca On-line, Mateo Lekar ha sabido encaramarse hasta las posiciones más influyentes dentro del Sabadete y de su propio Club. Su excentricidad y su voluminoso aspecto son de sobra conocidos por la comunidad fanpírica, aunque hacer mención a ellas en presencia de Mateo puede resultar dolorosamente mortal. Ambicioso, traicionero y caprichoso, aunque siempre con una temible sonrisa, Lekar posee uno de los caserones de mayor antigüedad de BNC, construido en la ladera de Montjuich, en el cual sigue viviendo a pesar (o quizá precisamente por ello) del aspecto tétrico y peligroso que ha tomado el paraje. El hecho de que siga viviendo en el barrio más sobrenatural de toda la metrópoli ha contribuido de forma notable a que crezca la leyenda negra sobre el presidente. A pesar de sus gustos predominantemente victorianos y su considerable edad pretrancazo (cerca a los 50) se ha adaptado a la perfección a las nuevas tecnologías. Las malas lenguas dicen que se ha hecho confeccionar un portátil en madera de caoba, y que los estrepitosos fracasos de sus competidores en el campo de la ciber-usura se debieron más a la mano del fanpiro que a una mala gestión.

En el ámbito social es uno de esos personajes que parecen tener el número de móvil de todo el mundo. No hay personaje de la fauna de BNC que él no conozca, lo que da más relevancia aún a recibir una invitación a una de sus partidas de rol (es un genuino rolero de la vieja guardia, de esos que tuvieron en sus manos un Original *Dungeons and Dragons* y le quitaron el plástico). Por supuesto aboga por la interpretación llevada al límite, y se dice que es él quien está detrás de las recientes quemaduras de dados que están teniendo lugar a manos del Sabadete, con el consentimiento clandestino del príncipe de la ciudad, por supuesto...

Respecto a adicciones y ambiciones, adora el terror tecnológico (desde la *Metropolis* de Fritz Lang hasta el *Saturn 3* de Stanley Donen, pasando por *Soylent Green*, y sin dejar la que le parece la mayor

comedia del cine del siglo XX, *Homewrecker*). En secreto aspira a sumir el mundo en un auténtico "Efecto 2000" y convertir la tecnología en un lujo más al alcance de sólo unos pocos, como es ahora su mobiliario.

En cuanto a su aspecto físico viene a ser como el gordo freakie de la tienda de cómics de *Los Simpson* pero en recatado, bien aseado y con trajes de muchos miles de Megadicks. Le gusta que se refieran a él como *Lord Lekar* cuando no viste el atuendo de Obispo del Sabadete.

Club: En lasombra

Blíster: Ordenador portátil cuya carcasa está tallada en madera de caoba.

Rasgos Primarios: Brío: 9, Cachas: 3, Encanto: 8, Maña: 8, Sesos: 7.

Rasgos Secundarios: Resistencia: 27, Iniciativa: 7, Coraje: 9, Vicio: 15, Estatura: 180cm, Peso: 107kg.

Habilidades Naturales: Alerta: 16, Armas Blancas: 11, Atletismo: 7, Educación: 16, Esquivar: 10, Lanzar: 5, Mecánica: 7, Mentir: 10, Pelea: 7, Sigilo: 11.

Habilidades Adquiridas: Administración: 16, Armas de fuego: 15, Ciencias (Economía): 16, Contactos: 17, Culturilla (cine de terror tecnológico): 10, Documentación: 8, Estilo: 15, Estrategia: 10, Informática: 16, Labia: 15, Mando: 17, Psicología: 10, Recursos: 15.

Disciplinas: Dirección: 3, Ensombreción: 3, Fánpex: 3, Potencia: 2, Presencia: 3.

Beneficios: Fama mundana, Ludoteca, Pelotas de acero, Renta, Siete vidas.

Problemas: Fotofobia, Presumido.

Equipo: Cartera llena de papeles de economista, móvil con teléfonos de gente influyente en Barnacity, un par de DVDs para ver en su ordenador en los ratos libres, un pequeño breviario de la *Nueva Religión de Roger Corman* en un bolsillo de la chaqueta.

Sylvia, Obispo Piertzingece de Barnacity.



Sylvia es el fanpiro más joven de todo el club Piertzingece, por eso es aún más extraño saber que es ella el Obispo del club en Barnacity. Debe ser por su gran carisma, y su empeño

en permanecer cerca de los demás socios por lo que estos le guardan bastante aprecio. A pesar de estar en la cúpula del club, Sylvia no ha dejado de lado a sus amigos, y sigue organizando esas estupendas fiestas y excepcionales vivos de *Car Wars* por las calles de Barnacity (con vehículos robados).

Algunos fanpiros ven en ella al primer Arzobispo Piertzingce de Barnacity, siempre que consiga mantenerse con vida el suficiente tiempo. De momento no parece tener enemigos, por lo que si la muchacha es lo suficientemente paciente, quizá la veamos en ese puesto.

Sus relaciones con el Obispo Enlasombra son cordiales, principalmente porque pocas veces ha llevado la contraria a Mateo Lekar. Ella sabe que es joven y que todavía tiene mucho por aprender, y a Lord Lekar le encanta tener a alguien a quien "adiestrar". Pero este periodo de aprendizaje es visto como una debilidad y subordinación al club Enlasombra por los miembros más críticos del club Piertzingce. Y es que nunca se puede caer bien a todo el mundo... De momento no hay ninguna señal o rumor que haga sospechar un derrocamiento, por lo que Sylvia puede sentirse tranquila al frente de los suyos.

Su mayor afición es la música gótica, e incluso posee un pequeño sello discográfico en el que graba los discos de sus amiguetes, ya sean fanpiros o humanos. De cada disco producido por Sylvia sólo salen a la calle seiscientos sesenta y seis copias, por lo que poseer un disco de la casa "*ValeGothic*" significa ser muy afortunado. Y mucho más afortunado aún si se posee un ejemplar de todos los discos publicados. (Apuesto a que sería una "Ludoteca" estupenda para un fanpiro...)

Club: Piertzingce

Blíster: Autógrafo de los integrantes de Depeche Mode en el cañón de una pistola.

Rasgos Primarios: Brío: 9, Cachas: 2, Encanto: 8, Maña: 8, Seso: 8.

Rasgos Secundarios: Resistencia: 24, Iniciativa: 8, Coraje: 9, Vicio: 15, Estatura: 155cm, Peso: 43kg.

Habilidades Naturales: Alerta: 17, Armas Blancas: 11, Atletismo: 10, Educación: 11, Esquivar: 16, Lanzar: 10, Mecánica: 10, Mentir: 17, Pelea: 10, Sigilo: 17.

Habilidades Adquiridas: Artes plásticas (Moldear): 17, Callejeo: 17, Conocer zona: 17, Contac-

tos: 11, Disfraz: 16, Estilo: 10, Estrategia: 8, Mando: 11, Ocultismo: 11, Recursos: 8, Seducción: 11.

Disciplinas: Bichismo: 3, Celeridad: 2, Fánpex: 2, Viciosidad: 3.

Beneficios: Buena voz, Exotismo, Influencia en el club, Mentor (Lord Lekar), Sangre Berserker, Sentido Agudo (Vista).

Problemas: Afición devoradora, Autor aborrecido (Marta Sánchez), Fotofobia.

Equipo: Pequeño kit para abrir y arrancar coches robados, muchos piercings por todo el cuerpo, una maqueta en cassette de unos muchachos que hacen buena música siniestra, un pequeño caticismo de bolsillo de la *Nueva Religión de Roger Corman*.

Dirigiendo

Las partidas con un grupo de fanpiros del Sabadete son muy versátiles, ya que pueden centrarse tanto en la recreación de la gótica lucha por el poder, como en la acción directa contra un objetivo de la Congregación. Casi cualquier objetivo es motivo de una aventura, ya sea papal (vendetta contra Alejo por ser tan rácano con el suministro pactado de material...), fanpírico (un ajuste de cuentas con esos infelices de la Camorrilla...), o simplemente humano (investigar a ese periodista que sabe tanto de fanpiros y descubrir cuánto sabe...); y los medios para alcanzarlo también son de lo más variado, pues los fanpiros del Sabadete pueden actuar como cuadrillas de investigación, diplomáticas o de acción directa. El único límite es recordar que TODO fanpiro del Sabadete cree fielmente en la religión de Corman (si no cree, abandona a sus correligionarios, pues si le descubren pueden ser muy incomprensivos...).

Los independientes

Breve repaso histórico

No podemos exponer la historia de los Independientes, porque no existe una facción consolidada a la que dar ese nombre. Es un cajón de sastre en el que se meten aquellos clubes y peñas que no pertenecen a ninguna de las demás facciones fanpíricas, pero estos clubes no sienten ningún tipo de simpatía entre sí, ni consideran que ellos for-

La vista desde fuera

La Camorrilla

¿De verdad creen que pueden sobrevivir solos en la noche? Entonces se merecen lo que les ocurra, y no deberían ser asunto nuestro, pero no podemos permitirnos que por un desliz de esos incautos se ponga en peligro el *status quo*.

—Mike Bullshit, Paladín de Barnacity.

El Sabadete

Divide y vencerás. Por eso es bueno que los clubes independientes sigan siendo independientes. Así, llegado el momento, será más fácil incorporarlos a la causa, o exterminarlos si se siguen resistiendo...

—Viuda Blackwell, Arzobispo de Barnacity.

Los Anarcoides

No nos preocupan. Algunos de ellos, especialmente los Gangrol, son gente legal, mientras que otros son un grupo de estúpidos pseudoocultistas intratables. Lo dicho, no nos preocupan.

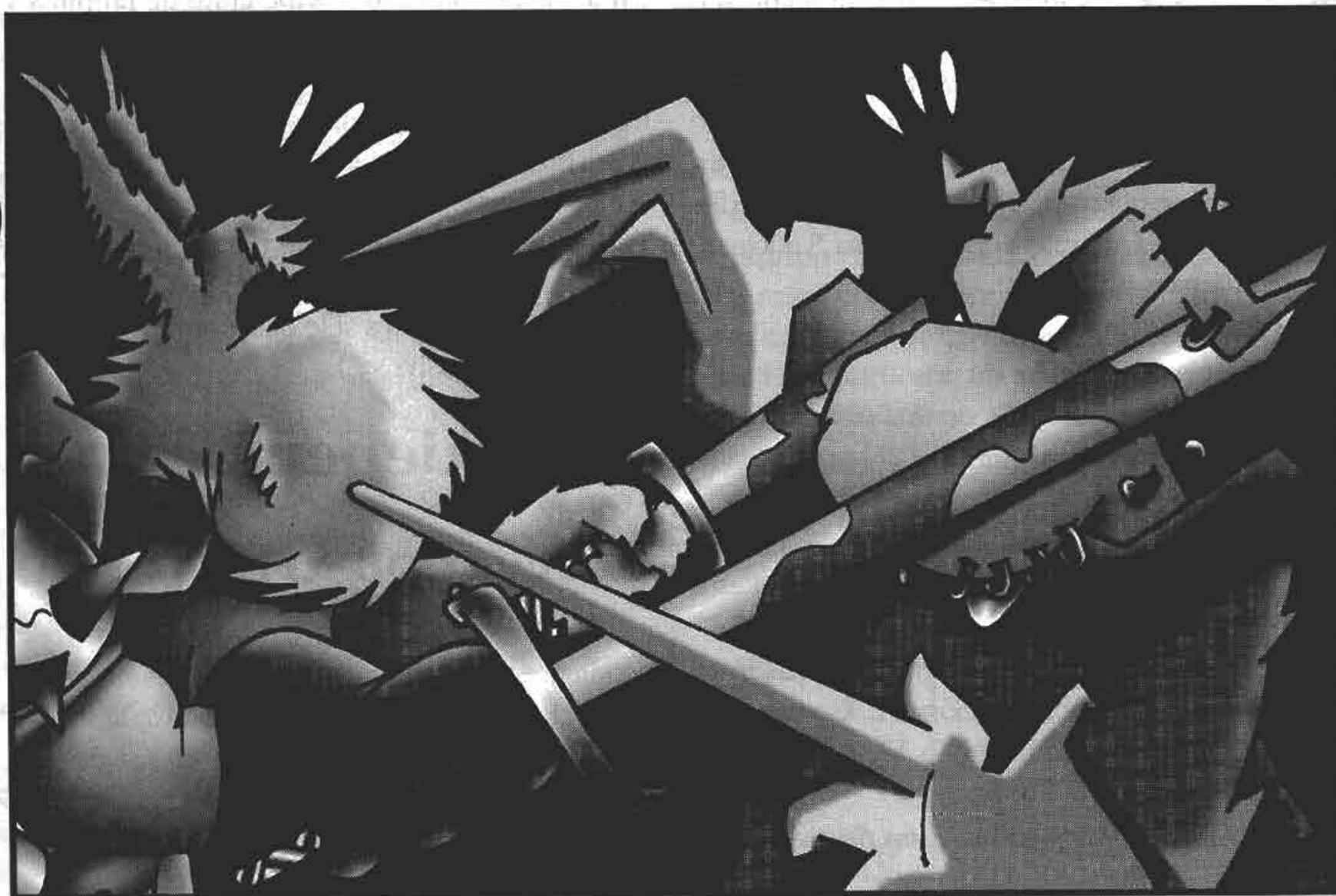
—Caitiff anónimo de Barnacity.

men un grupo de ideales diferentes a la Camorrilla o el Sabadete. Un Club independiente sólo responde ante sí mismo, y sólo mantiene alianzas con fanpiros concretos, para temas concretos. Dichas alianzas se rompen una vez alcanzados los objetivos buscados.

Organización política

Cada club posee una organización característica, diferente a la de los arquetípicos clubes de la Camorrilla. Así, la máxima autoridad arsamita es el *Sensei*, el *Padrino*, o *Capo di capos* en el caso de los Giallonni, los Perseguidores de Teth siguen las enseñanzas de su *Sumo Sacerdote de las Once Pulgadas*, y un Robavnos es fiel hasta la muerte al *Patriarca*.

No siempre hay cargos secundarios en estos clubes, y los que hay poseen funciones concretas y tan propias de cada club que no se pueden encontrar analogías en otros cargos similares de otros clubes. Los casos que mejor expresan esto son el del *Consiglieri* Giallonni, mano derecha de Don Marcello, padrino cuando éste no está presente y voz de la conciencia del líder de la *Famiglia*; y el del Camarlengo Tethita, que a pesar de que es la segunda persona con más autoridad de todo el club-secta, sus funciones no pasan de ser un mozo de



los recados/sirvienta/mayordomo de Leman Russmeyer, actual *Sumo Sacerdote de las Once Pulgadas* y fundador de club.

Una excepción a esta norma habitual es el Club Gangrol, ya que sólo han salido de la Camorrilla en Barnacity, y sus miembros todavía no tienen claro si la escisión es permanente o si se plantean hacer un asalto para recuperar su lugar en la Agrupación, por eso todavía mantienen sus cargos y sus estatutos, propios de un club de la Camorrilla.

Las peñas poseen una organización anárquica, pues es estúpido clasificar por rangos un grupo de una sola persona, o dos con mucha suerte...

Relaciones sociales

Los clubes independientes se caracterizan por la indiferencia con la que tratan a todo fanpiro que no sea de su mismo club. Aunque es posible la colaboración de un fanpiro independiente con otros barrabasitas, ésta se deberá siempre a un motivo muy importante, y que devenga en un beneficio directo para el fanpiro o para su club. Por ello, muchas veces los demás fanpiros les ven con recelo y desconfianza.

La Fanquisición apenas tiene datos sobre este grupo heterogéneo de fanpiros, ya que en vez de llamar la atención, presumir de poderes y vanagloriarse públicamente como hacen los miembros de las grandes facciones, los independientes prefieren esconderse, pasar desapercibidos, alcanzar el objetivo rápidamente y sin que se sepa que su huella está detrás de todo el asunto. Prefieren que otro fanpiro les usurpe la gloria de un trabajo bien hecho o una magistral operación de asalto, antes de que algún enemigo pueda conseguir información sobre su verdadera capacidad o sobre su modo de actuar. Paralelamente, son clubes tremendamente bien informados. Los Arsamitas saben todo lo que necesitan saber y más sobre su víctima antes incluso de que les encarguen el trabajo; los Tethitas saben de quién estar cerca para que les pidan un favor que ellos estarán dispuestos a cumplir (poniendo el precio después, claro está...); los Giallonni conocen los entresijos económicos (chantajes, sobornos, apuestas al *Tekken 4*, carreras ilegales de guaguas...) de los barrios bajos de la gran Metrópoli; y los Robavnos saben dónde encontrar cosas, dónde esperar a los camiones a los que se les caen cajas de camisetas para vender en el mercadillo el jueves... (Ya lo decía

un Robavnos: "Señor, yo no te pido ná, más que me pongas dónde afanarlo...")

Personajes importantes

Giancomo Giallonni, Consiglieri de Don Marcello Giallonni.



Listo y cruel, algunos dicen que es el verdadero dirigente del Club, pero se cuidan mucho de no decirlo en presencia de Marcello ni de Giancomo... Nunca ha llegado a ser amigo personal de Marcello, pero el Pa-

drino sabe reconocer la gente con valía, y Giancomo es el Giallonni con las ideas más claras y con la voluntad más férrea de todos cuantos conoce.

Giancomo (o Gigi, como le llaman sus más allegados, o sea, nadie que siga vivo después de llamarle por ese nombre tan ridículo) es de las únicas personas que son escuchadas por Marcello, merced a años de acertados consejos y a una extrema discreción y saber siempre cuál es su lugar, sin sobrepasarse en sus atribuciones. Pero que le escuche no quiere decir que le tenga simpatía. Sospecha que todo es un plan urdido por una mente maquiavélica y muy, muy paciente para conseguir usurpar su posición como *Capo di capos* del club Giallonni.

Muestra de su influencia en el club es que actualmente es el mayor promotor de la neutralidad de los Giallonni. Opina que la mejor opción es desentenderse del resto de la sociedad fanpírica, y dedicar recursos a expandir la cadena familiar de heladerías, tanto en este mundo como en el más allá (que para eso son los Giallonni los maestros de la Muertomancia, ¿no?). Pero últimamente le está costando más esfuerzo mantener a Marcello dentro de los márgenes de lo que él considera lo mejor para el club. Quizá es que su jefe está escuchando otras voces, otros consejeros, con lo que puede que empiece a ser hora de dejar de hablar y demostrar que Giancomo también es un hombre de acción...

Aficionado al *calcio*, vive los colores del Milan AC, lo que le ha ganado la enemistad de prácticamente todos los fanpiros de la familia, seguidores acérrimos del Napoli, un equipo de segunda divi-

sión. A pesar de que ni su superior ni sus subordinados le ven con muy buenos ojos, Giancomo se mantiene impasible, férreamente agarrado a su puesto. Y parece que tendremos lucha para rato, pues el Giallonni es digno miembro de un club que pocas veces se da por vencido.

Club: Giallonni

Blíster: Corbata "Rossonera", firmada por Ruud Gullit.

Rasgos Primarios: Brío: 9, Cachas: 8, Encanto: 6, Maña: 5, Seso: 8.

Rasgos Secundarios: Resistencia: 42, Iniciativa: 6, Coraje: 9, Vicio: 15, Estatura: 172cm, Peso: 89kg.

Habilidades Naturales: Alerta: 17, Armas Blancas: 14, Atletismo: 8, Educación: 5, Esquivar: 8, Lanzar: 4, Mecánica: 4, Mentir: 17, Pelea: 13, Sigilo: 9.

Habilidades Adquiridas: Administración: 17, Armas de fuego: 13, Callejeo: 11, Conocer Zona (Barnacity): 17, Contactos (Otros mafiosos, no Giallonni): 15, Estilo: 9, Intimidar: 17, Juego: 11, Labia: 14, Mando: 15, Recursos: 9.

Disciplinas: Dirección: 2, Fánpex: 2, Presencia: 3, Muertomancia: 2 **Sendas:** de la Putrefacción: 2. **Rituales:** La muerte os sienta tan bien, ¿Has visto lo que hace la cerda de tu hija?

Beneficios: Influencia en el Club, Pelotas de Acero, Renta, Tipo Duro.

Problemas: Código de Honor (Lealtad a la *Famiglia*), Fotofobia.

Equipo: Traje negro impecable, gafas de pasta negra, pistola Beretta en sobaquera, una pequeña agenda con la gente que le debe dinero o le debe algún favor, un par de rosas negras (por si acaso se encuentra un traidor en la familia mientras toma un *Capucino* o un *Expresso*).

Ramen Udín, Camarlengo Tethita.



Sin lugar a dudas, Udín es la máxima autoridad en cine porno de los Perseguidores de Teth, y por esa razón ha llegado a ser el número dos de la secta. Como ayuda de cámara es bastante inepto, pero Lemán cree que es bueno tener cerca una enciclopedia viviente, y le mantiene en el puesto a pesar de que nunca recuerda si el café era con leche o solo, o que su color favorito de sábanas es el azul marino.

Ramen es un tipejo anodino, soso y carente de iniciativa, que conserva su cargo porque ningún otro fanpiro quiere ocuparlo (y es que no es muy agradable perderte las cosas buenas de la noche por estar continuamente junto a Russmeyer, que es bastante quisquilloso, mandón e incordioso...)

El único rasgo destacable del carácter de Ramen Udín es su inquebrantable lealtad al club, por eso no vamos a seguir extendiéndonos describiendo a este personaje. Sólo diremos que, si en alguna aventura uno de tus personajes se empeña en hablar con Lemán en persona, lo más que conseguirá es entrevistarse con Ramen. Y en cumplir las ordenanzas del club (y discutir de cine porno) es en lo único que este insulso fanpiro muestra énfasis, carácter y vehemencia, con lo que no va a ser NADA fácil convencerle...

Club: Perseguidores de Teth

Blíster: Reloj de arena lleno de polvillo de la pirámide de Kefrén.

Rasgos Primarios: Brío: 8, Cachas: 3, Encanto: 6, Maña: 6, Seso: 7

Rasgos Secundarios: Resistencia: 25, Iniciativa: 6, Coraje: 8, Vicio: 15, Estatura: 168cm, Peso: 65kg.

Habilidades Naturales: Alerta: 10, Armas Blancas: 14, Atletismo: 4, Educación: 7, Esquivar: 8, Lanzar: 3, Mecánica: 6, Mentir: 7, Pelea: 9, Sigilo: 9.

Habilidades Adquiridas: Administración: 10, Armas de Fuego: 13, Ciencias (Química): 10, Conducir: 6, Conocer zona: 7, Contactos (Miembros del Club de Mayordomos de Barnacity): 14, Culturilla (Cine porno): 18, Disimulo: 14, Estilo: 8, Idiomas (Gallego): 15, Mando: 4, Ocultismo: 15, Psicología: 7.

Disciplinas: Camuflaje: 1, Pornis: 3, Presencia: 3.

Beneficios: Trivial Master Blaster.

Problemas: Código de Honor (Ideario del club), Controlado, Calzonazos*, Obsesivo,

Equipo: Unas gafas pequeñas que siempre lleva puestas, un par de fotos guarras por los bolsillos, la lista de los encargos de Lemán.

Notas: Ramen sólo puede usar su disciplina de Presencia cuando se trata de cumplir los estatutos y normativa interna del club. A pesar de que Udín tiene el problema Calzonazos, si alguien le presiona para que infrinja las normas del club actuará como si poseyera el beneficio Pelotas de Acero.

Dirigiendo

Normalmente no te encontrarás con un grupo compuesto exclusivamente por fanpiros independientes de un mismo club, así que tendrás que buscar motivos que pongan a tus jugadores a trabajar en equipo. Puede que todos estén expulsados de sus respectivos clubes y deban sobrevivir estas primeras noches, o que uno de ellos sea el contacto en el Club para pasarles información necesaria sobre un lugar a saquear o una persona a proteger de sus enemigos... Estas colaboraciones son siempre puntuales, así que deberás hablar con tus jugadores y encontrar el mejor modo de integrar a los fanpiros más solitarios en el grupo, ya que si no hay una razón para permanecer unidos los jugadores suelen dedicarse a hacerse la puñeta unos a otros, olvidando la misión en curso, y para eso, mejor jugamos al *Paranoia* (o al cinquillo, que también fastidia bastante cuando el otro tiene ese tres que necesitas para poner tu dos de bastos...).

Otro recurso a explotar es el del personaje misterioso. El jugador que interpreta al fanpiro independiente puede actuar como si supiera más de lo que dice, como si no confiara en los jugadores, pero dando el callo y ayudando en todo al grupo. De este modo se crea cierto ambiente de sospecha sobre el fanpiro, aunque no haya motivos para desconfiar de él, pues se ha portado siempre como un tipo legal. ¿Superarán sus rencillas y colaborarán o se rendirán a los prejuicios dando al traste con la misión y sufriendo las reprimendas (o algo MUCHO peor) de sus superiores? En *Fanpiro* la muerte acecha tras cada esquina y no puedes verla (a menos que seas un mago o un gato), de manera que no es buena idea desdeñar la ayuda de otros fanpiros, y hay que aprender a confiar en los demás. Y para aprender hay que verse en situaciones comprometidas, por eso creemos que es una buena idea sembrar pequeñas dosis de desconfianza en el grupo (pero recuerda: no siembres mucha, a no ser que te haya gustado la posibilidad de jugar al *Paranoia*...)

Los Anarcoides

Breve repaso histórico

Los Anarcoides no tienen historia, pues hasta hace un par de meses no sabían ni siquiera ellos mismos que era una más de las facciones fanpíricas en liza. Los fanpiros que continuaban luchando

La vista desde fuera

La Camorrilla

Muchos de nosotros no sabemos qué se mueve en el cerebro de esos fanpiros que dejan de lado su condición sobrenatural para continuar su guerra particular contra el Papa, pero deberíamos hacer un pequeño esfuerzo por escucharles.

—SIMbad, presidente Fanferatu de Barnacity.

El Sabadete

Inconcebible. ¿Para qué luchar contra Alejo si eres capaz de asustarle lo suficiente como para que te dé el material que necesitas?

—Gonjo Cagra, Trekkere anticlub.

Los Independientes

¿Los qué? Esos fanpiros no existen, no son más que una leyenda urbana.

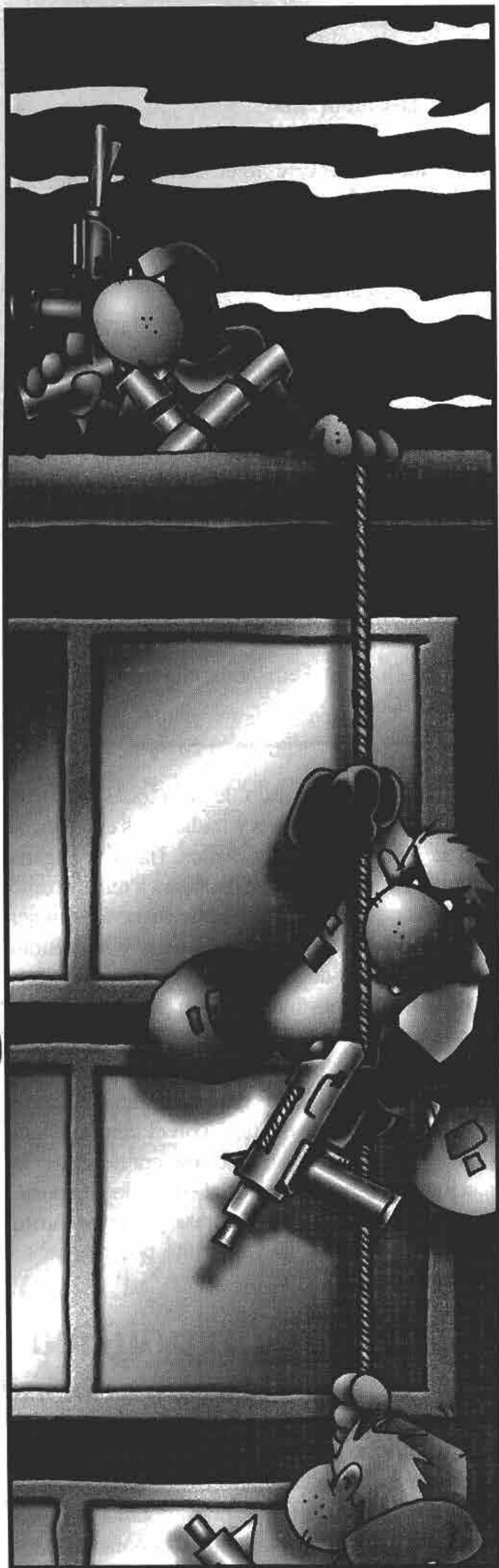
—Brandon Fernández, cinturón marrón en "er Dobo"

contra el Papado, dejando de lado todas esas movidas de clubes, príncipes y tradiciones eran pocos y no se comunicaban entre ellos. Hasta la llegada de April Ann a Barnacity se limitaban a militar como miembros de número de la Resistencia. Esta mujer buscó a todos los fanpiros belicosos y los reunió bajo una división de los rebeldes que goza de cierta autonomía de movimientos, siempre que se acompañen de buenos resultados.

Todavía funcionan de manera bastante anárquica, y tienen problemas para determinar las prioridades de sus objetivos, pero con el tiempo darán la razón a Alejo, demostrando que era necesaria la creación de un cuerpo especial contra los fanpiros, pues van a darle mucho la brasa, y sin descanso (más que durante el día y un ratito por las noches para calmar el Vicio...).

Organización política

En toda la ciudad de Barnacity no hay más que una veintena de fanpiros anarcoides, que están divididos en células independientes de tres o cinco miembros. Cada célula conoce sólo los detalles de una parte de la misión, ignorando incluso los nombres de los fanpiros que componen las demás células. Todas las unidades dependen directa-



mente de la señorita Coarson y de su comité dirigente. Es ella la que les encomienda las misiones y ante quien han de responder del éxito o el fracaso de las mismas.

Los fanpiros Anarcoides son en su mayoría Caitiff, pues bien fueron infectados por diferentes variedades del virus, bien decidieron dejar de lado la vida social que les ofrecía ser socios de un club fanpírico (y algunos de ellos lo que no querían era pagar la cuota mensual...). Algunos de los fanpiros anarcoides que pertenecen a un club son en verdad agentes encubiertos, espías que buscan información dentro de la Camorrilla o incluso del Sabadete, jugándose el pellejo a diario, pues en cuanto son descubiertos son expulsados del club con muy pocos miramientos (los fanpiros del Sabadete blisterizan públicamente a los traidores a la Congregación, para que sirva de escarmiento y aviso a todos los traidores que puedan estar todavía disimulados...)

Relaciones sociales

Incomprendidos por los demás fanpiros, temidos por los rebeldes junto a los que luchan, odiados y perseguidos por la Fanquisición, los Anarcoides están solos, pero se aferran con fuerza a sus ideales, y no descansarán hasta ver que el barbas abandona las torres Caffre y vuelve el libre comercio de cómics de Spiderman y Daredevil. Luego, quizá se planteen entrar en el juego político de los demás fanpiros y buscar la mejor posición dentro del nuevo orden, pero de momento, lo más importante es la lucha armada.

De momento, son los únicos fanpiros que mantienen contactos más o menos estables con los miembros de La Resistencia.

Personajes importantes

April Ann Coarson, Cabecilla de los Fanpiros Anarcoides de Barnacity



April Ann es una chica simpática, abierta, risueña, y una perfecta máquina de matar, a la que el fanpirismo dio renovadas fuerzas para luchar contra la opresión. Mientras estudiaba en el ins-

La vista desde fuera

La Camorrilla

Niños jugando a la guerra. Es divertido enfrentarse a ellos y hacerles ver que nuestro poder es mayor que el que ellos nos atribuían...

—Winston Deckard, vocal Trekkere.

El Sabadete

Prueba viviente de la estupidez de Alejo y su séquito de aduladores. ¿Para qué necesitan una policía contra fanpiros? Lo peor de todo es cuando somos nosotros el objetivo de sus operaciones, y tenemos que escondernos como vulgares ratas de La Camorrilla...

—Lucy Westenra, capellán Enlasombra.

Los Independientes

Peligrosos. No somos lo suficientemente numerosos como para enfrentarnos a ellos, pero esa es a la vez nuestra gran ventaja: es más fácil ocultarse y dejar pistas que les lleven a los refugios de La Camorrilla o El Sabadete.

—“Rocco”, acólito Tethita.

Los Anarcoides

Sólo te digo una cosa, chaval: ándate con ojo. Si una escuadra de Fanhunters es capaz de hacerte pasar un mal rato, una de Fanbusters es lo peor. Golpéales rápido, fuerte y huye todo lo rápido que puedas...

—Gotrek Jaegar, Gangrol anarcoide.

Puntos de vista

La Camorrilla

Fanpiros. Deben morir de la forma más dolorosa posible.

—Fanquisidor anónimo.

El Sabadete

Fanpiros. Deben morir de la forma más dolorosa posible.

—Fanquisidor anónimo.

Los Independientes

Fanpiros. Deben morir de la forma más dolorosa posible.

—Fanquisidor anónimo.

Los Anarcoides

Fanpiros. Deben morir de la forma más dolorosa posible.

—Fanquisidor anónimo.

información sobre los próximos objetivos militares del gobierno... Sin lugar a duda serán partidas trepidantes.

Además, jugar con un grupo de personajes Anarcoides tiene una gran ventaja para los jugadores y narradores menos experimentados, ya que las aventuras se plantean como las clásicas “misiones”, encargadas por algún superior (muchas veces, por la misma April Ann Coarson en persona) en las que se conoce claramente qué es lo que hay que llevar a cabo, dónde, y contra quién, con una recompensa, de mayor o menor grado al terminar la labor de forma satisfactoria.

La Fanquisición

Breve repaso histórico

La Fanquisición nace como una idea del mismo Alejo, al recibir los informes del doctor Maguila y de recibir la noticia de que la epidemia se les estaba escapando de las manos, y en vez de eliminar limpiamente a todos los ruidosos aficionados, les convertía en la mayor amenaza con que se enfrentaba el Sumo Librero Pontífice desde la batalla de Montjuich.

Tras varias sesiones buscando el mejor modo de organizarse, se decide crear una especie de “orden militar”, como las que surgieron en la Europa de la baja edad media, que se dedicara a buscar el mejor modo de combatir a esos malnacidos con poderes y aplicarlo contundentemente. Esa nueva herramienta era la Fanquisición.

Organización política

La Fanquisición es un pequeño pero eficiente cuerpo, basado en tres pilares: La investigación (de la que se encargan los Hermanos Monitores) de posibles sospechosos o pistas que les lleven a cubiles fanpíricos; La acción rápida, cuestión de los Cazadores de la Fe, que se limitan a acabar con el fanpiro en cuestión, o a apresararlo si los Hermanos monitores lo necesitan para conseguir información adicional; y los Hermanos Archiveros, capacitados para ordenar el material clandestino decomisado y luego recordar dónde está...

Los Cazadores de la Fe actúan de dos maneras diferentes. La primera es ocupando puestos de sargentos y tenientes en el cuerpo Fanhunter, de modo

que así son capaces de dirigir una mayor fuerza de choque contra un solo fanpiro sin revelar la verdadera condición de éste (para así, a base de mantener la ignorancia incluso entre sus propias tropas, evitar que se propaguen rumores sobre rebeldes con superpoderes que pongan en alerta a la opinión pública), siendo ellos mismos los que dan cuenta de la víctima. El segundo modo, reservado a los Fanpiros más peligrosos, es formando escuadras de cinco miembros, tal y como se explica en el manual básico: Un sargento y dos soldados de choque, un artillero dirigiendo los cañones UV, y un quinto soldado, especializado en los cacharros de alta tecnología.

El puesto de Hermano Archivero puede parecer estúpido, y muchas veces son incomprendidos por sus compañeros fanquisidores, pero ese cargo es uno de los más valorados por Alejo. No olvidemos que es un *Fenicius*, un vendedor inmortal que consigue prolongar su vida con cada venta que cierra. Teniendo la mayor colección de material prohibido se asegura una reserva vital de incalculable valor, que siempre puede utilizar para cerrar tratos con los fanpiros del Sabadete o, haciendo alarde de retorcimiento y crueldad, vendérselos a los fans de La Resistencia para luego disfrutar enviando sus tropas a recuperarlos, aniquilando toda oposición...

Relaciones sociales

Son sencillas. La Fanquisición se lleva muy mal con todo lo que tenga algo que ver con los fanpiros. Los rebeldes normales no entran en su campo de acción.

Oficialmente, la Fanquisición no existe. Del mismo modo que la grandísima mayoría de los ciudadanos (incluyendo a todos aquellos que trabajan la Administración Pública) ignora que haya fanpiros andando por las calles y bailando en los bares de copas de moda, también desconocen que haya un grupo de profesionales encargado de eliminar a esos fanpiros. Es algo similar al grupo de militares y científicos que trabaja en el Area51, aunque el gobierno de los U.S.A (United Sputnik of America) se empeñe en negar su existencia... O sea, que si no eres un paranoico que vive más en Internet que en el mundo real o un fanpiro, jamás llegarás a saber que te recomiendan que vayas al dentista una vez al año para poder medirte la longitud de los colmillos y detectar variaciones (¿por qué creías si no



que hay en las consultas de los dentistas tebeos de Mortadelo y Filemón? Para atraer a fanpiros despistados, ignorante...)

Personajes importantes

Carmen Kant, Fanquisidora Mayor de la Europa de Dick



Dura, fría, impasible e implacable, pero con una apariencia menuda, pizpireta y frágil que oculta magistralmente la férrea voluntad que se esconde debajo. Mrs. Kant es a la vez el primer seglar y la primera mujer en alcanzar la posición de Fanquisidor Mayor, cargo en el que lleva pocos meses. Sus interrogatorios han cobrado fama, tanto entre los fanquisidores, que esperan aprender tanto de ella como les sea posible, como entre los fanpiros, pues pocos resisten cuerdos a una larga serie de preguntas pronunciadas por su suave pero implacable voz.

Su carrera comenzó hace ya varios años, cuando haciendo limpieza del trastero descubrió la colección de cómics de *Spiderman*, *X-Men*, *Batman* y adaptaciones de películas que su hijo mayor guardaba con celo lejos de miradas indiscretas. Carmen no denunció a su hijo a las autoridades, pero experimentó una desatada satisfacción cuando se deshizo de ellos. En ese momento descubrió que lo suyo era eliminar al mundo de la amenaza de los fans, y comenzó a preparar el ingreso en la academia de Fanhunters. Debido a sus excepcional expediente académico y a la devoción demostrada por su trabajo, fue de los primeros cadetes en ser llamado a formar parte del proyecto experimental del que surgirían los Fanbusters, tropa especializada en la caza de fanpiros, una amenaza mucho mayor que los demás aficionados del tres al cuarto que poblaban las calles de la gran ciudad.

Dentro de la Fanquisición, el ascenso hasta la cima fue simplemente cuestión de tiempo, y al cabo de los años dejó de ser una hermana monitora para ser la cabeza visible de la congregación para la defensa de la fe en Dick. De todas maneras, aunque nadie lo sabe aún, Carmen Kant no disfruta

con el trabajo burocrático que lleva ser el jefe de una gran división del papado, y añora los tiempos en que se dedicaba a interrogar a los incautos fanpiros que se dejaban atrapar, y una lagrimilla llega a sus ojos cuando recuerda lo buena que era sonsacando información, en lugar de pelearse con los superiores para que no recorten el presupuesto ni limiten el número de personal sustitutorio en fechas de vacaciones...

Carmen es una persona sencilla que disfruta con el punto de cruz y los paseos por el parque, dando catequesis y ayudando a la parroquia de su barrio para extender la fe en Dick, adora a sus hijos (al mayor consiguió reconvertirle y hoy es un ciudadano ejemplar que ha abandonado ya el fanzine clandestino ese en el que escribía reseñas de películas), y habla frecuentemente con su hermano, Elías Kahn, alias "Zorrezno", presidente Bullah de Barnacity, al que le perdona que sea un fanpiro, aunque de vez en cuando le reprende y le pega unos sermones de impresión (pero que estime a su hermano e incluso evite que sea objeto de investigaciones fanquisitoriales no quiere decir que todos los Bullah gocen del mismo trato. No dejan de ser fanpiros infectos que sólo sirven para ser eliminados de la faz de la tierra...).

Rasgos Primarios: Brío: 9, Cachas: 4, Encanto: 7, Maña: 7, Seso: 9.

Rasgos Secundarios: Resistencia: 34, Iniciativa: 8, Coraje: 9, Estatura: 154cm, Peso: 40kg.

Habilidades Naturales: Alerta: 18, Armas Blancas: 16, Atletismo: 11, Educación: 18, Esquivar: 16, Lanzar: 5, Mecánica: 8, Mentir: 18, Pelea: 11, Sigilo: 16.

Habilidades Adquiridas: Administración: 18, Armas de fuego: 10, Ciencias (Enfermería): 12, Cocina: 16, Conducir: 10, Contactos (Fanquisición): 16, Documentación: 12, Estilo: 16, Interrogar: 19, Intimidar: 13, Labia: 16, Mando: 17, Primeros Auxilios: 16, Psicología: 12.

Beneficios: Amiguetes (Fanquisidores que admiran su talento de cazadora de fanpiros), Pelotas de Acero,

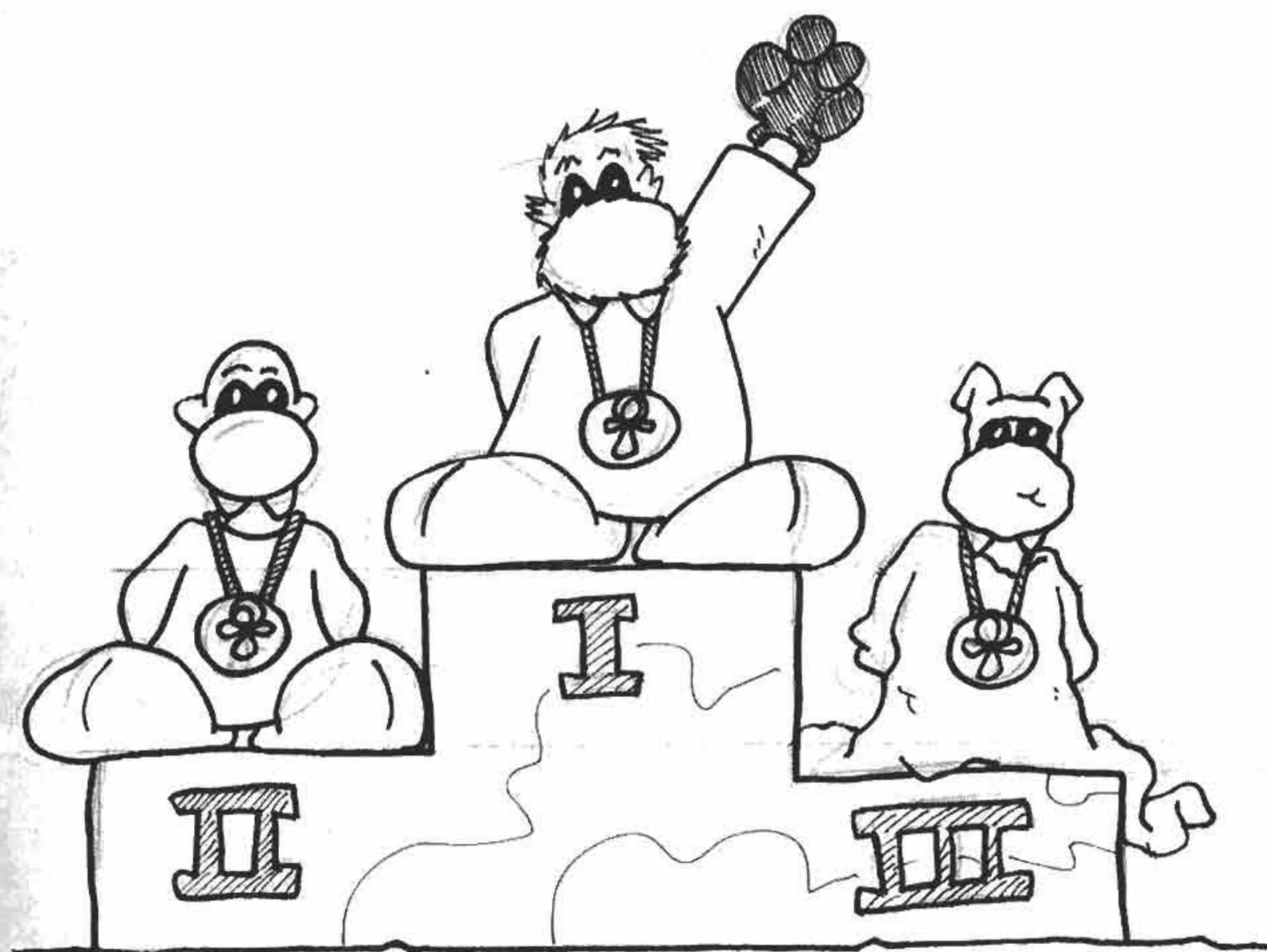
Problemas: Código de Honor (Ideario de la Fanquisición), Controlada (Su trabajo).

Equipo: Gafas de cerca, paquete de hilos y agujas para hacer punto de cruz durante los interrogatorios, sacacorchos por si el preso se resiste a hablar.

Dirigiendo

¿Bromeas? Este juego se llama *Fanpiro*, y el aliciente es interpretar fanpiros, no fanquisidores, que aquí son los malos de la película... Y no insistas más, que si no vas a obligarnos a sacar un su-

plemento u otro juego distinto en el que puedas ponerte en la piel de un narizón de uniforme y chaleco antibalas que busca fanpiros, pero nos arriesgamos a que nuestros amigos, que son gente normal, no como tú, dejen de hablarnos si sacamos un libro tan abyecto...



GANGROLIMPIADAS!

NEKO'S SPORTS ILLUSTRATED

by W.O.'02

VEN,
DENBROUGH,
VEN!!!

SABÍAMOS QUE HAS
VISTO LA PELI DE
SUPERMAN DOCENAS
DE VECES!!!

POR ESO TE ENVIAMOS
ESTE MENSAJE EN
ULTRABAJA FRE-
CUENCIA.

!!! INCLUSO TE
HABRÁS COMIDO
ALGUNA COPIA.

IGUAL QUE LEX LUTHOR
A SUPERMAN.

VEN CON
NOSOTROS!!!

NECESITAMOS
TU AYUDA!!!

BAJA!!!

NOS CAZAN,
DENBROUGH!!!

!!! COMO A
VOSOTROS.

PERO
ADEMA'S
DE TENER
QUE SALIR
POR PATAS
ANTE LOS
MACUTES Y
LOS FAN-
HUNTERS!!!

!!! NOS PUTEAN
CONSTANTEMENTE
FANQUISIDORES,
FANBUSTERS Y
LOS PSICÓPATAS
DEL SABADETE.

QUIEREN NUESTROS
PELLEJOS!!!

QUIEREN NUESTROS
BLÍSTERS!!!

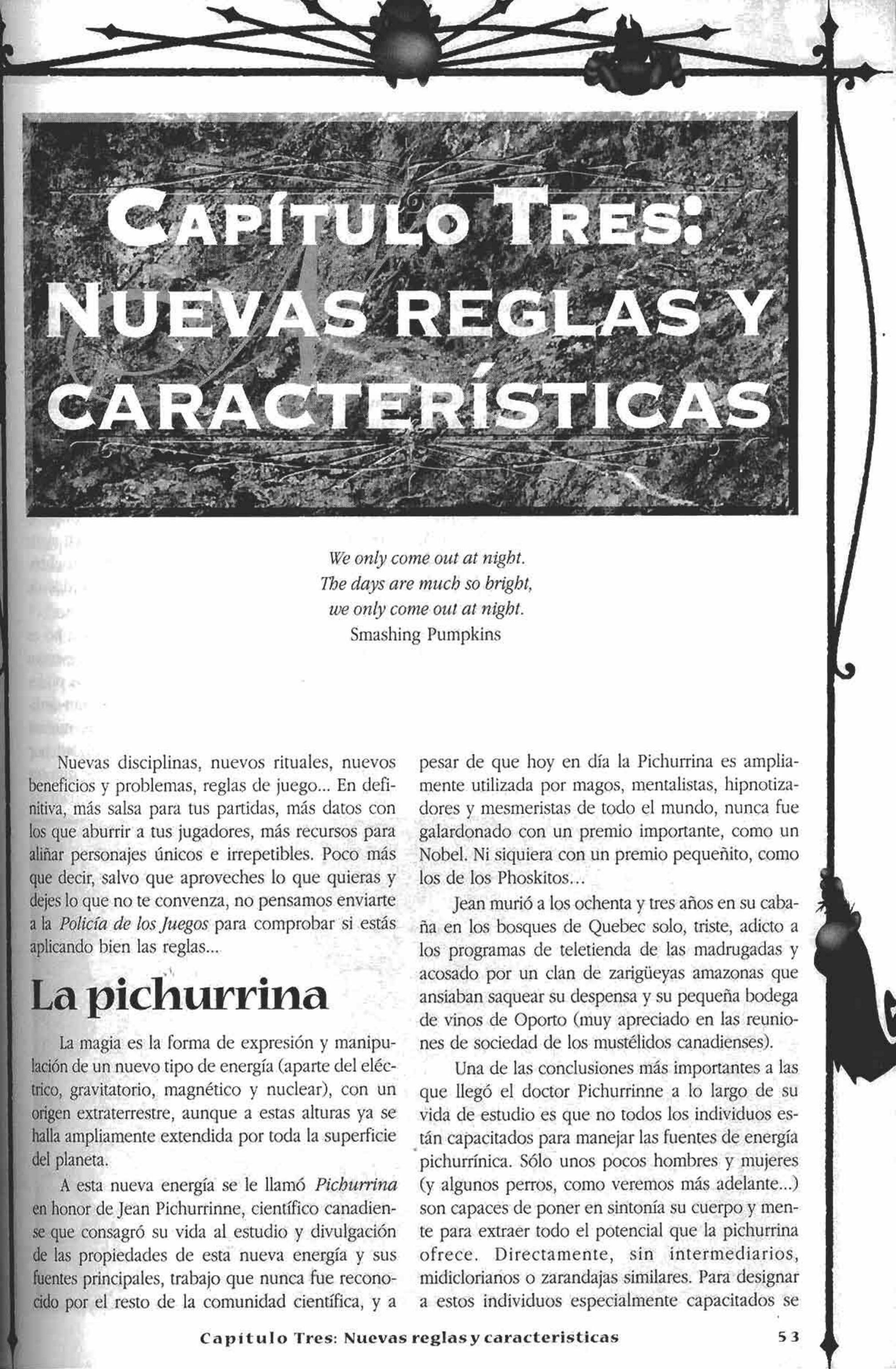
NECESITAMOS TU
AYUDA Y TU CONSEJO.

QUEREMOS QUE SEAS
NUESTRA INSPIRACIÓN!!!

SOMOS TUS "PRIMOS" LEJANOS!!!
Y HEMOS RECORRIDO OCEANOS
DE PAPEL HASTA ENCONTRARTE!!!

HOLA.
¿TE APETECE
UN PISCOLABIS?





CAPÍTULO TRES: NUEVAS REGLAS Y CARACTERÍSTICAS

*We only come out at night.
The days are much so bright,
we only come out at night.*
Smashing Pumpkins

Nuevas disciplinas, nuevos rituales, nuevos beneficios y problemas, reglas de juego... En definitiva, más salsa para tus partidas, más datos con los que aburrir a tus jugadores, más recursos para alinear personajes únicos e irrepetibles. Poco más que decir, salvo que aproveches lo que quieras y dejes lo que no te convenza, no pensamos enviarte a la *Policía de los Juegos* para comprobar si estás aplicando bien las reglas...

La pichurrina

La magia es la forma de expresión y manipulación de un nuevo tipo de energía (aparte del eléctrico, gravitatorio, magnético y nuclear), con un origen extraterrestre, aunque a estas alturas ya se halla ampliamente extendida por toda la superficie del planeta.

A esta nueva energía se le llamó *Pichurrina* en honor de Jean Pichurrinne, científico canadiense que consagró su vida al estudio y divulgación de las propiedades de esta nueva energía y sus fuentes principales, trabajo que nunca fue reconocido por el resto de la comunidad científica, y a

pesar de que hoy en día la Pichurrina es ampliamente utilizada por magos, mentalistas, hipnotizadores y mesmeristas de todo el mundo, nunca fue galardonado con un premio importante, como un Nobel. Ni siquiera con un premio pequeño, como los de los Phoskitos...

Jean murió a los ochenta y tres años en su cabaña en los bosques de Quebec solo, triste, adicto a los programas de teletienda de las madrugadas y acosado por un clan de zarigüeyas amazonas que ansiaban saquear su despensa y su pequeña bodega de vinos de Oporto (muy apreciado en las reuniones de sociedad de los mustélidos canadienses).

Una de las conclusiones más importantes a las que llegó el doctor Pichurrinne a lo largo de su vida de estudio es que no todos los individuos están capacitados para manejar las fuentes de energía pichurrínica. Sólo unos pocos hombres y mujeres (y algunos perros, como veremos más adelante...) son capaces de poner en sintonía su cuerpo y mente para extraer todo el potencial que la pichurrina ofrece. Directamente, sin intermediarios, midiclorianos o zarandajas similares. Para designar a estos individuos especialmente capacitados se

resucitó una palabra relegada a los rincones de la fantasía. Ahora se les llama *Magos*.

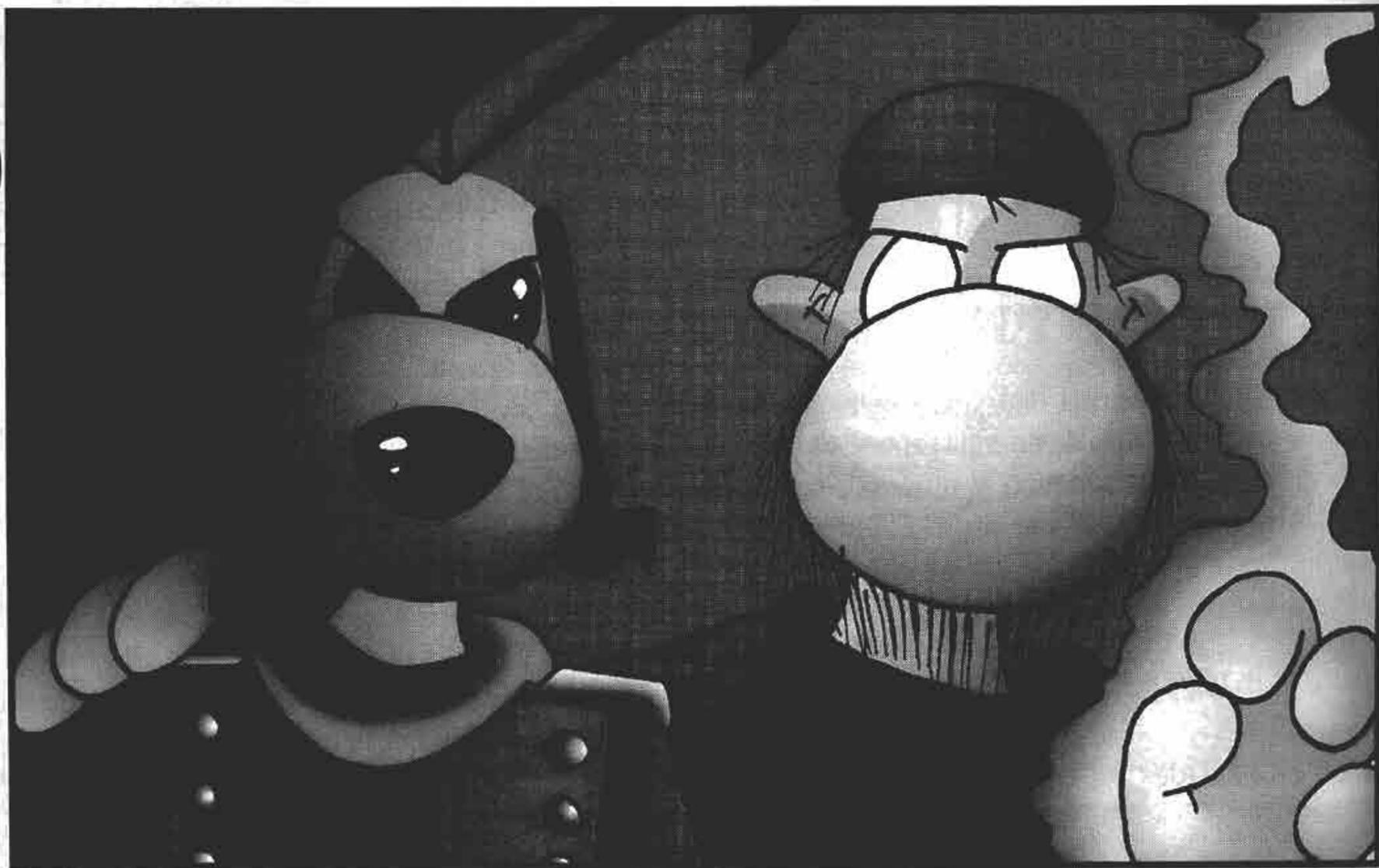
Otro gran descubrimiento fue las dos vertientes en que esta energía era capaz de manipularse, lo que en un arranque de inspiración poética (en un momento en que afloró la sangre francesa, seguro...) Jean llamó la *Luz* y el *Lado Oscuro* de la pichurrina. Básicamente el manejo es el mismo, pero los efectos son diferentes. Mientras que toda manifestación de poder pichurrínico ejerce un variable efecto euforizante en una amplia área de efecto, lo que suele llevar a la alegría, el entusiasmo y las ganas de comenzar grandes empresas, con alegría y buen rollito, el Reverso Oscuro de la Pichurrina ejerce el efecto contrario, de tedio, aburrimiento, vagancia, y apagamiento general de todos los incautos que caen por ahí en ese momento.

Muy pronto este efecto colateral fue asumido por el astuto Alejo Cuervo, que nombrando a su lugarteniente Killer Dog heraldo de la *Pichurrina Oscura* consiguió facilitar su ascenso al poder y la eliminación de toda forma de subcultura y ocio entretenido. Por supuesto, y atendiendo a sencillas leyes de la física, ambos poderes pichurrínicos se contrarrestan, en una especie de efecto materia - antimateria, lo que ya desde los primeros tiempos del uso generalizado de la magia ha originado una encarnizada lucha entre dos bandos irreconciliables, los adeptos de la Luz pichurrínica, muchos de los cuales militan en las filas de la resistencia, y los

acólitos del Reverso Tenebroso, afines en gran parte al régimen de Alejo porque es el único que ha conseguido que las calles estén silenciosas las noches de los sábados y que los bares de copas cierren a las ocho y media de la tarde.

Pero lo que había de ocurrir ocurrió. Una vez desarrollado el virus Barrabás en los laboratorios secretos del Revaticano, y liberado para que infectara a fans de toda clase y condición, todo era cuestión de tiempo que un sujeto susceptible de manejar las energías místicas del universo entrara en contacto con tan cruel y promiscuo huésped. Así nacieron seres poderosos, mitad magos, mitad fanpiros, capaces de jugar con los conocimientos arcanos y con los dones del Vicio de forma indistinta. En el argot rebelde pronto se les bautizó a estos fanpiros como *Rechiceros*, debido al gran poder que eran capaces de demostrar (y porque el operario de centrales nucleares Mr. Pratchett sigue siendo uno de los autores más cotizados en el barómetro de autores prohibidos de los rebeldes de Barnacity).

Pero la conjunción Barrabás-Pichurrina no es estable, y debido a ello estos sujetos presentan mayores dificultades para aprender nuevos poderes y disciplinas, dificultades que compensan dedicando más horas al estudio y práctica de nuevas técnicas. De hecho, tienen toda la eternidad por delante para practicar, así que no hay por qué ser impaciente...



Reglas pichurrínicas

Los jugadores sois unos seres inconformables, y aunque en este libro tengáis ya reglas suficientes como para crearos un puñado de personajes diferentes y jugar horas y horas sin llegar a exprimir al máximo sus recursos, venís aquí, buscando reglas nuevas que aprenderos y con las que poner al Narrador en apuros... Pero hoy es un día bonito, así que no vamos a discutir, de manera que puedes seguir leyendo, aquí está lo que buscas: como crear un fanpiro que maneje la pichurrina, un *rechicero*:

El primer paso tras calcular los rasgos primarios del personaje es adquirir la profesión especial "Rechicero", ya que aprender a canalizar la energía requiere gran esfuerzo y dedicación (ver características al final de este apartado). Llegado el momento de escoger club, se elegirá una de las tres disciplinas iniciales y se sustituirá por *Pichurrimancia*, la disciplina que permite manejar las corrientes de energía mística emanadas de la Pichurrina.

El personaje sigue teniendo los tres niveles a repartir entre sus tres disciplinas del modo habitual, pero a la hora de repartir puntos libres, la ya comentada intolerancia entre el Barrabás y la Pichurrina hace que se duplique el coste necesario para aumentar un nivel al doble de puntos (veinte puntos por nivel en lugar de los diez habituales). La incompatibilidad virus-magia se nota también en el reparto de puntos de experiencia, de modo que TODAS las disciplinas que intente aprender o mejorar el fanpiro se consideran como de un club ajeno, por lo que el coste de poderes, sendas y rituales se duplica. Por lo demás, se siguen las reglas habituales: no se puede subir un nivel cada vez, para aprender rituales es necesario estudiarlos, alguien tiene que enseñar las nuevas disciplinas al fanpiro, etc.

- **Rechicero** (Coste: 55 puntos).

Requisitos: El FJ debe tener un valor exacto de 7 en dos rasgos cualesquiera entre Brío, Maña y Seso.

Alerta 2, Ciencias/Letras (Elegir una como área de especialidad) 3, Contactos (Cábala) 2, Culturilla (Magia) 3, Documentación 3, Idiomas (una lengua moderna) 2, Idiomas (una lengua muerta y misteriosa como egipcio, cimmerico o R'lyehico) 2, Juegos de Manos 3, Ocultismo 3, Psicología 2

Equipo: Medallones arcanos, grimorios y saquitos con pichurrina en polvo; ropas estrafalarias; móvil al que redireccionan las llamadas de los clien-

tes a su servicio de 906 – Tarot en directo; gemas del poder que vender a crédulos ilusos por 100 MD.

Disciplinas

Ensombración

La reputación de los Enlasombra se ha visto aumentada no sólo por el carácter sombrío y tético de este club, sino también por multitud de leyendas urbanas y rumores según los cuales estos fanpiros son capaces de aparecer y desaparecer en la noche, y de llamar a las sombras para que tomen parte en el combate. Algo de verdad hay detrás de todo rumor, y en este caso se debe a la habilidad de estos fanpiros de manipular la materia misma de la que se compone la sombra, habilidad conseguida mediante el estudio y práctica de la Ensombración, la exclusiva y casi secreta técnica de los Enlasombra.

Nota: Los Enlasombra pueden ver siempre a través de las sombras que manipulan, no así otros fanpiros. Ni siquiera otros Enlasombra. De ahí el rumor entre los novatos del club que habla de duelos de tinieblas entre miembros del club como medio de resolver acaloradas disputas sobre el mejor escritor de cuentos norteamericano, Ambrose Bierce o Edgar Allan Poe. De todas maneras, ningún veterano del club ha confirmado que exista esa práctica en los estatutos del club (lo que no quiere decir que no se realice...)

- **Nivel Uno: Sombra aquí, sombra allá**

Se dice comúnmente que los Enlasombra son capaces de dar órdenes a la misma oscuridad y hacer que ésta cumpla sus más diabólicos designios. Esto es cierto en la medida en que el fanpiro domina este poder, que torna a las tinieblas maleables e incluso las convierte en armas peligrosas.

Sistema: Esta técnica permite al fanpiro, mediante el gasto de un punto de Vicio la manipulación de las sombras que le rodean. Durante toda una escena, y sin tener que estar permanentemente concentrado, el barrabasita podrá mover y dar forma a las sombras existentes, expandirlas o contraerlas a voluntad, e incluso usarlas como arma para cegar a sus enemigos. De esta manera, el fanpiro puede conseguir un +2 a las tiradas de sigilo si intenta envolverse con sus sombras para pasar desapercibido, o +2 a las de intimidar si usa las sombras para darse un aspecto más imponente (mientras dice alguna frase grandilocuente del esti-

lo de *¿Cómo osáis tocarle? ¿Queríais poseerle en contra de mi voluntad? ¡Atrás! ¡Éste es mío, sólo mío! ¡Tened mucho cuidado de no mezclaros en su vida, o tendréis que véroselas conmigo!*, mientras se agarra desesperadamente a su blíster...

Para dotar a las sombras de solidez es necesario superar un chequeo de Mando, con un modificador negativo de -2. Por cada dos puntos de ventaja (redondeando hacia arriba), el fan tétrico habrá conseguido hacer sólida una sombra de unos cincuenta cm³ (que en volumen no parece gran cosa, pero extendidos pueden abarcar fácilmente entre uno y medio y dos metros cuadrados), y si el resultado es un alarde, el número se duplica.

Estas sombras poseen unos rasgos principales iguales a la mitad (redondea hacia arriba) de los del fanpiro que las creó (si no quieres recalcular la Resistencia, puedes asumir que también es la mitad). Envolviendo estas sombras sólidas alrededor de sus víctimas, un fanpiro puede llegar a matarlas por asfixia, si mantiene la mordaza el suficiente número de turnos (página 66 del manual básico). Algunos Enlasombra jactanciosos presumen de haber usado las propias sombras de un fanpiro para robarle el blíster, mientras éste era incapaz de defenderse al estar quedándose sin aire...

Las horas de la noche son de por sí un periodo que alimenta los más profundos miedos de una persona, y muchos son los que se llegan a asustar de su propia sombra, pero ver que efectivamente las sombras se mueven a tu alrededor y te atacan es un espectáculo no apto para cardíacos. De este modo, todo humano (y a discreción del narrador todo fanpiro que no haya visto la Ensombreción actuando) que vea cómo se activa la disciplina deberá superar una tirada de Brío más Sesó con un modificador de -5 para no caer presas del pánico y salir corriendo más rápido que un coyote arsamita tras el correccaminos otaku...

● Nivel Dos: Tentáculos

Una vez aprendidas las técnicas de manipulación de sombras, lo siguiente que intenta un fanpiro es optimizar ese conocimiento para mejorar sus posibilidades en combate. De esa búsqueda nacen los tentáculos, brazos de verdadera oscuridad que salen del fanpiro tan naturales como los suyos propios y surcan casi toda su superficie serpenteando sin descanso, dotados de gran fuerza y capaces de blandir armas, pegar pescozones en el cogote y sujetar a los enemigos con asombrosa facilidad, tras una sencilla orden mental del fanpiro.

Sistema: Para "llamar a las sombras", el barrabasita debe gastar dos puntos de Vicio y superar una tirada de Mando. Al punto, aparecerán (reptando como serpientes, de un modo muy efectista y que asusta al más pintado) cuatro brazos en el torso del Enlasombra, con actitud amenazante y dispuestos para lo que sea menester. Estos brazos conceden al fanpiro un ataque más (en total, no un ataque por brazo...), y le permiten ver a su alrededor, aunque esté en la más absoluta oscuridad.

El efecto visual obtenido por estas bandas de oscuridad que surcan el cuerpo del Enlasombra es aterrador (*¡Sielos! Se ha fundido con las sombras... ¡No es humano, es un fantasma del Averno que ha venido a devorar mi alma!*), lo que obliga a todo el que lo ve a superar el citado chequeo de Brío más Sesó, modificado con -5 (hay cosas a las que cuesta acostumbrarse, aunque seas un fanpiro y vivas por la noche...).

Algunas veces, los Enlasombra adoptan esta forma no para el combate, sino para intimidar a sus adversarios o para facilitar los interrogatorios. En estos casos, consiguen un modificador de -5 a todas sus tiradas de intimidar mientras mantengan los tentáculos.

Si el fanpiro falla su tirada de mando no habrá más repercusión que la imposibilidad de invocar a las sombras durante la escena en curso, pero si el resultado es un desastre, las propias tinieblas se habrán sublevado, atacando al que se atrevió a despertarlas. El invocante sufrirá el daño no absorbible suficiente como para hacerle perder dos niveles de salud automáticamente.

Ejemplo: Nacho Tisma Drileño es un personaje enclenque, enfermizo, gris y apagado que, a pesar de llevar ya varios años en el club nunca ha destacado ni llamado la atención, ni para bien ni para mal. Pero eso se ha acabado, ya que tras consultar a su astróloga por teléfono y pedirle permiso a su fisioterapeuta, nacho ha decidido armarse de coraje y plantarle cara a la vida, de modo que se presenta en la sede del club, en medio de la lectura semanal de poesía decimonónica, y mientras los versos del Erl-King de Goethe resuenan en la penumbra, nuestro personajillo invoca a las tinieblas para que vengan a él. Pero Nacho es un sujeto anodino carente de carisma, de modo que no sólo no supera su habilidad de mando de 8, sino que además en los dados salen sendos sietes, con lo que las tinieblas cabreadas llegan y apalizan al incordio. Su resistencia era de 24, lo que lo cataloga como de compleción Regular (página 60 del manual básico), así

que tras dos niveles menos quedaría en Mequetrefe con diez puntos de vida y un +4 a todas sus tiradas. Pero eso no es todo, ahora se han levantado sus compañeros de club dispuestos a cruspírselo por haberles reventado el recital de poesía...

● Nivel Tres: Calígene

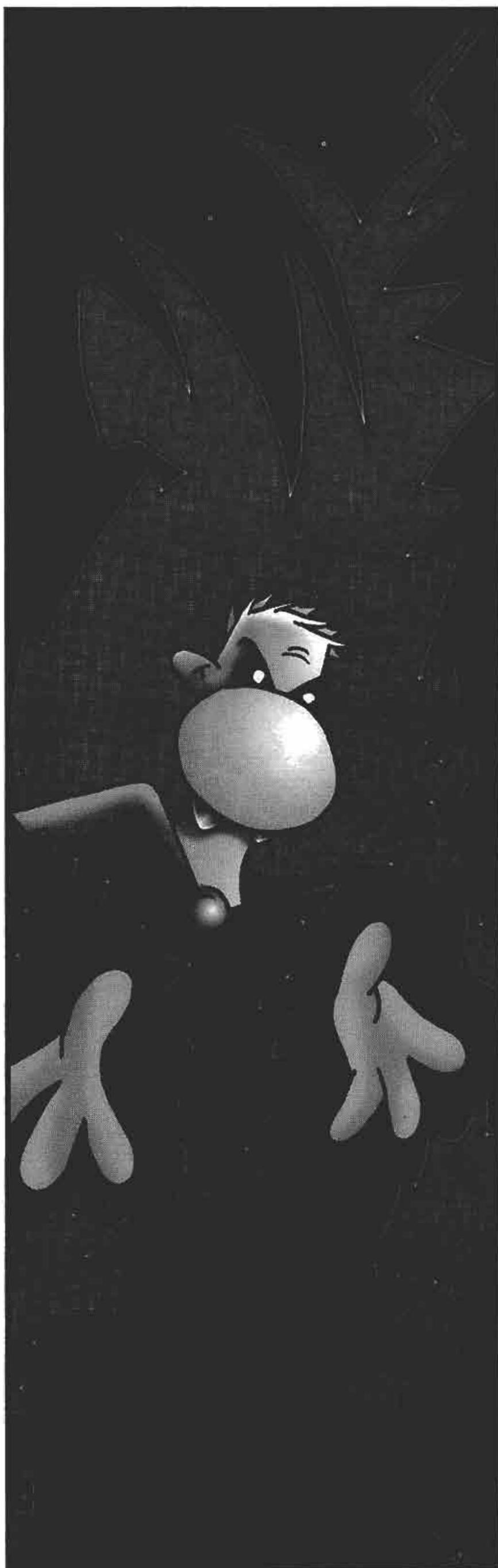
Un Enlasombra que domine (no basta con conocerlas...) las dos primeras técnicas de la disciplina habrá conseguido ganarse el respeto, admiración y temor de fanpiros tanto de fuera como de dentro del club, pero sin duda, un fanpiro es llamado Maestro de la noche cuando ha aprendido el tercer escalón de la Ensombração: cómo fundirse con las sombras y ser como ellas. Cómo deslizarse por las calles sin ser visto, como escurrirse por las cerraduras y por las rejillas de ventilación, cómo acechar a la víctima en su propio refugio y esperar a que esté confiada de la inexpugnabilidad de su fortaleza para luego dejarse caer goteando desde las sombras de la pared y acabar con el blíster ante la atónita, aterrorizada y desencajada mirada de su dueño...

Sistema: Para realizar la transmutación en tiniebla, un fanpiro debe emplear tres puntos de Vicio, y ésta dura tres turnos. En forma sombría el fanpiro puede deslizarse por rendijas y grietas, como si fuera una sombra "líquida", y es inmune a los ataques físicos, pero tampoco él puede realizar ningún ataque sólido. Puede usarse a sí mismo para atacar como si emplease el poder *Sombra aquí, sombra allá* (Nivel I de *Ensombração*), desorientando y asfixiando a su víctima. La luz intensa (luz del sol, de cañones UVA... una linterna con pilas del conejito es molesta, pero nada más) y el fuego son armas peligrosas en este estado, que causan 2d10 puntos de daño no absorbible al fanpiro por cada turno en que esté expuesto a la fuente.

Por supuesto, ver como el tipo que está a tu lado en el cine se convierte en una sombra y sale escurriéndose por la butaca no es un espectáculo habitual, con lo que todo sujeto no acostumbrado deberá superar el consabido chequeo de Brío más Sesó con -5.

Viciosidad

Mediante las técnicas convencionales de "body art" (tatuajes, anillado corporal y demás parafernalia) los Piertzingce lucen un aspecto extraordinario, que les sirve tanto de elemento estético, como para reconocerse entre miembros de una misma secta, como para intimidar a sus enemigos. Pero gracias



al trabajo de un grupo de estudiosos de las nuevas técnicas, y la maleabilidad que concede a la propia carne el virus Barrabás, los Piertzingce son ahora capaces no sólo de incorporar elementos extraños a la piel de un sujeto, sino incluso de moldearla a su antojo, creando imágenes irracionalmente bellas, o irracionales, sin más. A este arte lo llamaron Viciosidad, y se cuenta que los verdaderos maestros de la técnica son capaces no sólo de manipular su aspecto externo, sino de manipular hueso y músculo —propio o ajeno— para crear verdaderas monstruosidades.

Nota: Los Fanferatu son tan extremadamente feos y desgraciados que no hay Piertzingce lo suficientemente poderoso como para arreglarles el careto, y que el arreglo dure poco más de unos minutos.

● **Nivel Uno: Voy a retocarme la nariz**

Muchos Piertzingce gustan de cambiar su aspecto continuamente. Y gracias a este poder no se limitan sólo a añadirse maquillaje o a cambiar de ropa, sino que son capaces de alterar su rostro, desde la belleza suprema a las máscaras más grotescas que se puedan imaginar. Estos cambios son siempre cosméticos y de alcance menor: no se pueden perder o ganar más de 30 cm. Por ejemplo (*¡Y a eso lo llamas cambio menor!? No me extraña que sean tan ligones los Piertzingce...*)

Sistema: Para cambiar el aspecto, el fanpiro debe moldear literalmente la transformación que desea llevar a cabo e invertir el tiempo necesario para ello. Deberá realizar una tirada de *Artes Plásticas: Moldear* y gastar el tiempo que el Narrador considere necesario. Por cada parte del cuerpo que se desee alterar debe realizarse una tirada por separado.

Para elevar el rasgo *Encanto* dos puntos de modo permanente (es decir, hasta la próxima manipulación) es necesario conseguir un alarde, independientemente de la ventaja. Un éxito no tiene mayor repercusión, y un fracaso reducirá en uno el valor de *Encanto* durante toda la noche. Si el resultado ha sido de desastre, disminuye el *Encanto* cinco puntos, permanentemente, que sólo pueden recuperarse de dos en dos, y a base de conseguir respectivos alardes en las tiradas de *Artes Plásticas*, a razón de, como máximo, una tirada cada noche.

Si se quiere imitar una cara o una voz de una persona, deberá conseguirse cada tirada que se intente con una ventaja mínima de cinco. Ventajas menores dejan fallos más o menos evidentes, que hacen más fácil descubrir la falsificación a aquellas

personas que conozcan mejor al imitado. Así, por cada punto de ventaja inferior a cinco, el observador ganará un punto a la tirada para descubrir la impostura. Un fallo en la tirada de imitar no tiene mayor repercusión que facilitar aún más la detección, siendo ya cualquier persona que conozca la imagen del imitado la que puede añadir el modificador para darse cuenta del engaño.

Ejemplo: Alfredo, el Piertzingce conocido como Al Froid, psiquiatra argentino, ha decidido que ya es hora de ligar, y esta noche se planta ante el espejo dispuesto a adoptar el jeto de su vecino, que es un perfecto imbécil, para poder levantarle la novia, Esther, que está cacho de buena. Tras sus veinte minutos de espátula, brocha y alfileres, decide que ya ha terminado. Los dados muestran un 12, que contra el 15 que tiene Al en la habilidad suponen una ventaja de 3. Esther tendrá durante toda la noche un +2 a todas sus tiradas de Alerta para darse cuenta del cambiazo. Menos mal que es rubia y no es muy avispada, que si no Al iba a tener otra fría y larga noche por delante... Si el resultado hubiera sido de 18, hasta el chino de la licorería de enfrente, ese al que todos los occidentales le parecen iguales, hubiera tenido un +8 a la Alerta (18 de la tirada, +5 de la ventaja mínima necesaria, -15 del valor de la habilidad = +8) "paldase cuenta de que ese no es Lobelto, el paluldo con la novia estupenda..."

● **Nivel Dos: Body Art**

Mediante este poder el fanpiro ya es capaz de alterar no sólo su propio cuerpo, sino también el de otra persona, siempre que ésta se deje hacer (voluntariamente o "voluntariamente atada e inmovilizada", ya que cuando te van a cambiar la faz y dejarte más feo que Marilyn Manson tras un affair con la picadora de carne, uno no suele acceder gustoso...). Estos cambios ya no son sólo menores (coge piel de aquí y muévela allá), sino que ya puede alterar tejidos más complejos como el muscular o el óseo, alterando completamente la complexión y apariencia del sujeto, o usándolo como macabra técnica de combate, convirtiendo sus huesos en inesperadas púas para golpear o evitar ser golpeados (si, como dijo el genial arquitecto, la originalidad es volver al origen, el de muchos Piertzingce habría que buscarlo en el puercoespín, o en los estudios de SEGA...)

Sistema: Para realizar alteraciones estéticas en el propio cuerpo o en el de otra persona, se procederá de la misma manera que en el poder anterior, usando todos los modificadores y condiciones ex-

puestos, pero sin límite a la envergadura de los cambios (eso sí, si intentas convertir un obeso mórbido en una sílfide y lo consigues a base de quitar y quitar grasas, luego no creas que vas a poder devolver al sujeto a su gordura previa... un poco de lógica, muchacho)

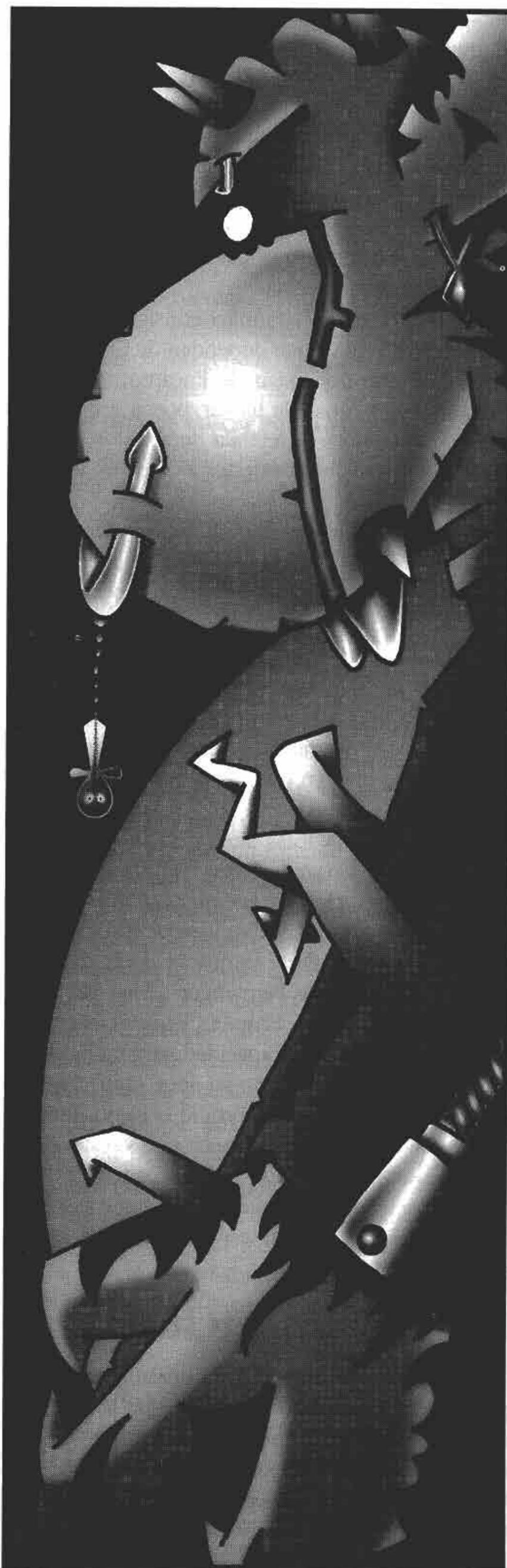
Hay varias maneras de emplear este poder para el combate. El primero y más sencillo es hacer aparecer espinas óseas en nudillos, codos, rodillas o cualquier parte con la que pensemos en golpear a nuestros enemigos. Para ello basta con superar la habitual tirada de Artes Plásticas: Moldear, y conseguiremos un estupendo modificador de +2 al daño causado cuando usemos dichas espinas.

Otro método es el defensivo, y consiste en hacer surgir del cuerpo del sujeto astas de hueso tan afiladas y resistentes que cuando el atacante impacta en combate cuerpo a cuerpo, recibe un daño no absorbible igual al valor de Cachas de la víctima, a no ser que entre las tiradas de ataque y defensa consiga una diferencia de cinco puntos. Salga lesionado o no el atacante, el defensor se traga todo el daño que aquél le hubiera podido hacer (que son sólo pinchos... no se trata del caparazón de Mutenroshi, ni de Gran A'Tuin, chaval)

● Nivel Tres: La Cosa

Ahora sí que sí. En un alarde de habilidad y de bruterío, el fanpiro se transforma en un genuino monstruo de película, de esos que dan mucho miedo y todavía te imaginas que viven en tu armario o debajo de tu cama. Grande, feo, con muchos dientes y unas manos enormes para atizar bandurriazos a diestro y siniestro... Te lo advertimos. Te dijimos que los Piertzingce son muy excitables, y que no es bueno meterse con ellos. Ahora, atente a las consecuencias y enfréntate a esa mole sanguinaria que se acerca hacia ti...

Sistema: Gastando tres puntos de Vicio, el Piertzingce se convierte en un monstruo feo, horrible, pero salvajemente fuerte. ¿Que quieres saber cuán feo es? Mucho. Valga una descripción aproximada (nunca nos hemos quedado delante de uno para fijarnos en los detalles, lo sentimos. Apreciamos demasiado nuestra nocturna vida...): Tan alto como un monstruo de dos metros y medio, con una gran mandíbula repleta de caninos, incisivos y destrozafanpirinos, del torso y la parte baja de la espalda le surgen abundantes espinas de hueso grandes como brazos. El caparazón (ahora sí que tiene) está recubierto de una sustancia pegajosa y



maloliente que no ayuda a mejorar el aspecto global, que es definitivamente aterrador (ríete tú de la cosa del pantano...). Por supuesto, ésta no es más que una descripción aproximada, y cada Piertzingce puede variar la forma en que se manifiesta como monstruo infecto, para diferenciarse de sus compañeros de club o para llegar a los terrores más profundos de sus víctimas. De todas maneras, las estadísticas son las mismas para todos los fanpiros. Sólo cambia la apariencia.

En este estado el fanpiro consigue un +5 a todas las habilidades que dependan de Cachas y -5 a todas las que dependan de Encanto, aparte de que, aunque es capaz de hablar, pocos son los capaces de entender esa retahíla de sonidos guturales (¡y aún menos los dispuestos a quedarse a escucharla entera!).

Cuesta otros tres puntos de Vicio volver al estado físico normal (ese en el que no se llama tanto la atención, que tampoco es que sea normal del todo...).

Todos los individuos que vean por primera vez a un Piertzingce en esta forma deberán superar un chequeo de Brío más Sesó por turno durante toda la escena (y si se trata de humanos es más que probable que queden con los nervios destrozados durante todo un mes).

Aclaración: A estas alturas de la lectura, seguro que estás pensando ¡Vaya! Si quiero hacerme un personaje Piertzingce debo gastar puntos obligatoriamente en Artes Plásticas, y mejor que sean muchos... Nuestra respuesta es que no necesariamente. No olvides que los Piertzingce tienen otras dos disciplinas (Bichismo y Fanpex), y que el rasgo que define al club no es su capacidad para moldear los cuerpos de los demás, sino su apego por el terror explícito y el sufrimiento, propio o ajeno. Pero si lo que quieres es un piertzingce que vaya por ahí poniéndose huesos en los nudillos para hacer más daño, y haciendo caras nuevas a la gente mientras duerme, entonces sí que te vas a tener que gastar puntos en *Artes Plásticas*.

Pichurrimancia

El nombre Pichurrimancia designa a la disciplina exclusiva de los Rechiceros, que les permite canalizar la energía Pichurrínica y darle forma para realizar asombrosas proezas y tamañas hazañas (toma pareado...). Sólo los Rechiceros (y si al final nos decidimos a sacar el suplemento, también los Magos) pueden usar esta disciplina. No es que un

fanpiro normal tenga que aprender complicados libros arcanos y procedimientos mágicos que le enseñen el camino al poder, es que como se explica en el capítulo "La Pichurrina", hace falta tener un don especial para apañárselas con la Pichurrina y salir airoso.

La Pichurrimancia no se divide en poderes escalonados más poderosos cuanto mayor es el nivel en la disciplina del fanpiro, ni posee sendas de nombre rimbombante y variados efectos. La Pichurrimancia es una disciplina de rituales. El poseedor de esta disciplina es capaz de aprender (primero) y realizar (después) cualquier ritual de Trekketurgia, Muertomancia o Pichurrimancia, con la misma facilidad que si conociera las respectivas disciplinas. Ojo, sólo es capaz de realizar los rituales, no de aprender y usar las sendas respectivas...

Un pichurrimante puede aprender rituales de un nivel mayor al que posee en la disciplina, pero si quiere que al decir las palabras y hacer los pases mágicos ocurra el efecto deseado sí que deberá tener el nivel preciso en la disciplina (como ves, esto no cambia, es igual a lo que se dice en el manual básico). Un rechicero usa su nivel en Pichurrimancia para realizar los rituales, en vez del nivel de la disciplina originaria de dichos rituales. ¿Cómo? ¿Que esto no ha quedado muy claro? No te preocupes: aunque en el libro ponga que necesitas Trekketurgia 2 para usar un ritual como (por ejemplo) *Volveré*, si eres un rechicero necesitarás Pichurrimancia 2. Ah, que tampoco tienes Pichurrimancia a nivel dos. Entonces sí que no podemos hacer nada por ti. Dos piedras...

Rituales

¡El As de picas! Taachaaan (Nivel 1)

Cuando sea necesario buscar un pequeño objeto (unos 10 x 10 x 5 cm.) perdido en una sala no más grande que el salón comedor de tu casa, el fanpiro puede colocarse unas gafas, despeinarse, y colocarse un llamativo chaleco a juego con la chistera (si no se viste con las gafas, el chaleco, la chistera y el pelo despeinado el ritual no funciona). Tras gastar un punto de Vicio y diez minutos simulando que toca el violín reproduciendo el sonido de las notas con un estridente y bien audible *Taaachaaan na nara chaaan*, el pequeño objeto en cuestión aparecerá en el bolsillo del reloj que el fanpiro tiene en el chaleco, mientras el público aplaude con efusión.

Ya no fabrican esposas como las de antes (Nivel 1)

Si el fanpiro desea emular al gran Houdini, ya que ha sido apresado, puede usar este ritual para soltarse de las esposas (o cualquier artilugio similar que le tenga sujetas las manos. Sólo sirve para liberarse las manos. Si el muchacho está atado a una silla, sólo se le caerá la sujeción de las muñecas, con lo que ya puede ser avisado y encontrar una manera de escapar, o no habrá avanzado mucho en su plan de huida, la verdad... Para realizar este ritual el fanpiro deberá gastar dos puntos de Vicio y pegarse 1d10 minutos concentrado. Si por cualquier causa pierde la concentración, deberá comenzar el ritual desde el principio (y gastar otros dos puntos de Vicio). Al final del tiempo establecido, las amarras de sus manos se caerán solas y el fanpiro quedará liberado.

Nada por aquí, nada por allá... (Nivel 2)

Con "¡El As de picas!" eras capaz de encontrar un pequeño objeto. Pero, ¿y si no has perdido ese objeto sino que te lo quieres sacar por la patilla? Entonces éste es tu ritual. Antes de nada, gástate un punto de Vicio, y luego, coges la chistera, caperuz, sombrero hongo o gorra de béisbol (lo que lleves en la cabeza) y estás durante cinco minutos con la mano en el sombrero y entonando el mantra de poder: "al rico helado de piña, para el niño y la niña". Ahora es el momento de realizar un chequeo de Mando, y si lo superas, encontrarás en el fondo del sombrero el objeto (ya sabes, como mucho de 10 x 10 x 10 cm.) que pensabas conseguir, que durará tangible diez minutos multiplicados por la ventaja de tu tirada de Mando. Este ritual no permite conseguir ningún tipo de arma, que para eso ya está "Necesitamos armas", de Trekketurgia. Es totalmente imprescindible que el fanpiro emplee algún tipo de gorro o sombrero de su propiedad para realizar este ritual.

Y en su lugar colocarás a una Reina Oscura (Nivel 2)

Como los rechiceros, a pesar de todo su poder, ligan igual de poco que el resto de los mortales, se inventaron este ritual para poder hacerle la puñeta a todo ligón que se les antojara. Para realizarlo necesitan una prenda de la novia del candidato a pasar una ruina de noche, cuanto más íntima mejor. Entonces, mediante el gasto de tres puntos de Vicio y el recitado de un sencillo sortilegio a menos de tres metros del pringao o de su chica, se conseguirá que a ésta le dé una especie de mal viaje: su piel se tornará verde o azul, los pelos se le pondrán de punta y el blanco de los

ojos se cambiará negro. Mientras le dura el rollo, le soltará una paliza al novio, diciendo que no se siente respetada y que no quiere volver a verle, energúmeno animal, que todo ha terminado entre ellos, y se marchará dando un sonoro portazo (en la medida de lo posible, claro...) El muchacho quedará tan chafado que su Coraje se reduce a la mitad, así como todas las tiradas que impliquen Brío, Seso o Encanto durante el resto de la noche. A la mañana siguiente, todo volverá a la normalidad, y la parejita se reconciliará entre mimos y arrumacos. Y es que los rechiceros son rencorosos, pero a las mujeres a veces no hay quien las entienda...

No puedes entrar aquí (Nivel 3)

Cuando el fanpiro desee sellar algunas o todas las entradas de una habitación (puertas, ventanas, rejillas de ventilación...) puede realizar este sencillo pero trabajoso ritual. Debe colocarse enfrente de cada entrada, montado en un caballo (bueno, como hoy en día son difíciles de conseguir, también nos vale algo similar, como un potro de gimnasio, una escoba, el brazo de un sillón...), con la mano extendida en señal de prohibido el paso y recitar "*¡Vuelve al abismo preparado para ti! ¡Vuelve! ¡Húndete en la nada que te espera, a ti y a tu Amo!*", mientras gasta dos bonitos y preciosos puntos de Vicio (dos puntos para toda la habitación, nada más, pero un recitado por cada entrada que desee sellar). Para acabar con el ritual debe superar una tirada de Mando. Las vías de entrada permanecerán selladas y completamente inexpugnables durante tantos minutos como la ventaja obtenida en la tirada de mando multiplicada por diez. Si fuera necesario desbloquear las, a partir de ahora, salidas, basta con que el rechicero, y no otra persona, abra la puerta tranquilamente.

Este ritual se puede realizar a la inversa, es decir, para desbloquear puertas que otro fanpiro ha atrancado. Para ello se realiza el ritual de la misma manera (gastando vicio y soltando todo el recital), pero el valor a superar con la tirada de dados será el de la habilidad de Mando, modificada a peor con la ventaja obtenida por aquél que bloqueó la entrada.

Trekketurgia

Rituales

Transporte para cuatro (Nivel variable)

Este ritual es en realidad 3 rituales distintos aunque con efectos parecidos. Tras 2d10+5 minu-

tos, el lanzador del ritual es capaz de teletransportarse a algún lugar en 5 kilómetros a la redonda que o bien conozca o esté viendo en ese instante (por televisión, en una foto, etc.). Si el ritual es de nivel 1 sólo puede transportarse a sí mismo. El ritual de nivel dos permite transportar a hasta 3 personas, incluyendo al propio trekketurgo. Con el ritual de nivel tres se puede transportar hasta 6 personas. Todas deben ser estar inmóviles sobre una serie de círculos (reales o dibujados) que el lanzador haya dispuesto en el suelo hasta que acabe el lanzamiento. Para volver de donde se haya ido al punto de origen no hace falta círculo y se tarda sólo 1d10 asaltos.

Además, con una tirada de Tecnología, 1d10 horas de meditación, 1 punto de Coraje y 2 puntos de vicio, el lanzador es capaz de insuflar un uso de este poder en una chapa de la Federación, de manera que pueda transportar a otra persona a algún sitio sin contar con el máximo permitido por su nivel. Este último uso es susceptible de errores si no se saca un mínimo de +3 de ventaja en la tirada de Tecnología.

Muertomancia

Rituales

¿Has visto la que hace la cerda de tu hija? (Nivel 2)

El muertomante invoca un espíritu para que posea un cuerpo ajeno. Los resultados de este ritual son de lo más impredecible, lo cual no deja de ser un aliciente para practicarlo...

El Fanpiro que desee lanzar este ritual debe vestirse con su traje de primera comunión (¡!!!). Si no lo conserva o no la hizo, valdrá un traje nuevo siempre que sea de la talla de un niño de 12 años. Una vez de esta guisa, el muertomante se acercará al teléfono más cercano y marcará uno de los siguientes números de tres cifras:

1. 666 para un espíritu destructivo. El poseso se convertirá en una violenta máquina de matar. A efectos de juego, su habilidad de Pelea toma el valor 17, su disciplina de Potencia se convierte en 2 (y si no la tenía la gana temporalmente) y el Problema Rebotado. El sujeto se liará a tortas (no usará armas, solo ataques físicos) con cualquiera por cualquier motivo y es muy difícil que atienda a razones.

2. 069 para un espíritu de los guarrillos. El poseso empezará a comportarse como un obse-

so sexual, usando frases del estilo de las de la niña del exorcista o de cualquier peli porno. Además tendrá acceso al nivel 1 del Pornis (Mirada Lasciva).

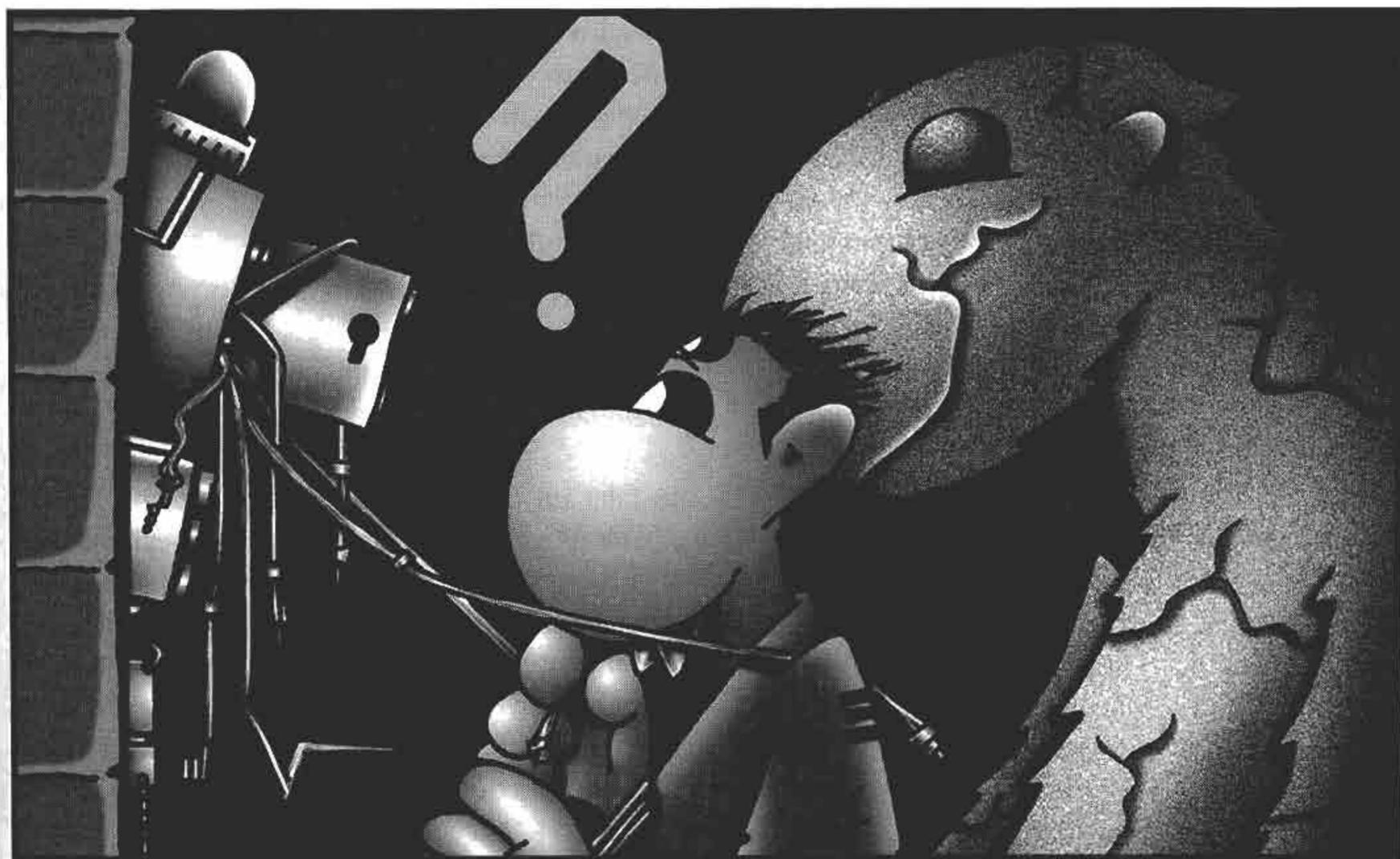
3. 013 para un espíritu de mala suerte. No habrá un cambio de personalidad en el sujeto, pero la torpeza y el mal fario lo acompañarán donde quiera que vaya. A efectos de juego aplica un -3 a todas (absolutamente todas) sus tiradas y cualquier acción que debiera determinarse de forma aleatoria por el narrador pasa a tener las peores consecuencias para el poseso.

4. 777 para un espíritu de buena suerte. Igual que en el caso anterior, la personalidad no se modifica, pero sus efectos no son tan notorios. Sencillamente el poseso cuenta con un factor potra que le permite salir ileso de accidente o que las "desgracias aleatorias" lo eviten.

5. ### para un espíritu bromista. El poseso se convierte en un cachondo de cuidado, y no puede evitar comportarse como un bromista compulsivo. Es difícil determinar como afecta esto al juego, el narrador debe tener en cuenta que el afectado aprovechará cualquier ocasión para gastar bromas (en su mayoría pesadas) a todo el que le rodea, incluso en el momento más inoportuno (*¿Cómo dices? ¿Qué ese estirado al que acabo de darle un cigarrillo con un petardo dentro era Justino Calcáneo?*).

6. 000 para un espíritu de buen rollito. El poseso se transformará en su ser antiviolencia, algo parecido a un Sanubri. Tratará de influir sobre los que lo rodean para que eviten los conflictos y se traten como buenos hermanos. Él mismo tendrá un modificador de -5 a todas las acciones físicamente violentas o que promuevan el mal rollito entre fanpiros.

La cosa no acaba aquí, puesto que el muertomante debe conseguir que su víctima coja el teléfono (el mismo teléfono usado para realizar el ritual, se entiende...) usando frases originales, como "Te llaman" o "Preguntan por tí". Acto seguido debe pasar una tirada de Ocultismo. Si la falla suma el defecto al número de orden correspondiente al espíritu que llamó (si superas el 6 vuelve al principio de la lista) durante unos minutos (entre 5 y 25, a tu gusto). Si supera la tirada, la ventaja indicará las horas que la víctima permanece poseída (en caso de pasar la tirada justa los efectos duran una media hora). Este ritual estaba en desuso pero con la llegada de la telefonía móvil se ha convertido en el ritual de moda entre los muertomantes. Los más jóvenes incluso andan ya buscando va-



riantes del mismo mediante mensajes SMS en lugar de llamadas...

Tu madre se ha comido a mi perro (Nivel 3)

El Muertomante puede conseguir que una persona viva se comporte durante un tiempo como un zombie bajo su control. Es un ritual especialmente útil, entre otras cosas, cuando se desea inundar una casa de muertos vivientes y no se tienen suficientes cadáveres a mano...

El fanpiro debe mirar fijamente a los ojos de su objetivo y conseguir su completa atención. Una vez el objetivo lo mire a los ojos, el fanpiro deberá soltarle un galleto con el interior de la mano en plena frente mientras grita: *¡Duerme*. Acto seguido deberá hacer una tirada de Mando con un modificador negativo igual al Seso del objetivo. Si la tirada tiene éxito el sujeto se comportará como un Muerto Viviente (Reanimación nivel 2) durante tantas horas como la ventaja obtenida (media horilla si pasa la tirada justo). Después volverá ser una persona normal. Recuerda que son seres amnésicos, así que no se les podrá sonsacar ninguna información ni recordarán nada relacionado con su vida.

Beneficios

- **Babélico (5 puntos)**

Muchacho, tú has nacido para viajar al extranjero. Con este beneficio eres capaz de aprender nuevos idiomas a la mitad del coste habitual en

puntos de experiencia (sólo se aplica después de la creación del personaje. No sirve para rebajar el coste en puntos de desarrollo). Además, cuando te enfrentas a un idioma desconocido, adquieres durante veinticuatro horas la capacidad de entenderlo y hablarlo, a razón de un punto por cada dos horas (redondea hacia arriba) que pases escuchándolo prestando atención.

Ejemplo: Lucas Tigador, exfanhunter contagiado por leer de estrangis cómics de Mazzuchelli en la furgona de requisamiento, ha salido huyendo de Barnacity en el primer avión en el que ha encontrado una plaza libre. En cuanto pone un pie en el suelo descubre que ha aterrizado en Copenhague, y que él no tiene ni guarra de danés. Ni corto ni perezoso, decide ponerse a callejear por la ciudad de La Sirenita y las Butter Cookies, para empaparse del ambiente, siguiendo a las quinceañeras y escuchando a las parejas discutiendo en los cafés. A las siete horas de patear aceras, decide que ya es capaz de hacerse entender lo suficiente como para buscar un alojamiento y contratar a un profesor que le enseñe el idioma (y además tiene un hambre atroz...). Para ello, cuenta con *Danés: 4* hasta mañana a esta hora, aproximadamente...

- **Magnetismo Animal (4 puntos)**

Caes bien a los animales. Los pájaros no suelen cagarrutas cuando lavas tu coche, los perros no te ladran, los ratones de tu casa respetan el queso y bajan hasta el brazo de tu sofá para que les aca-

ricies, tu gato no se afila las uñas en las cortinas... debe ser que desprendes las feromonas del buen rollito o algo así.

Este beneficio no te permite comunicarte con los animales ni darles órdenes, pero te da un +3 a las tiradas de Trato con Animales, y un animal tendrá que superar un chequeo de coraje para atacarte, con lo que muchas veces, agredirá a otro compañero del grupo antes que a ti.

Problemas

• Secreto Ignominioso (2 / 5 puntos)

A pesar de la imagen que quieres dar de serenidad hay algo en tu vida que no es conveniente que salga a la luz. Puede que sea algo que simplemente te haga enrojecer delante de los fanpiros de tu club (como que todavía lees libros de la colección "El barco de vapor") o que te haga merecedor de la automática expulsión del club y declaración de la caza de tu blíster por el príncipe de la ciudad (del estilo de ser el bastardo que da los chivatazos a la Fanquisición sobre la fecha y la hora de las reuniones Gangrol en Montjuich), en las versiones de tres y cinco puntos respectivamente.

• Sentido Acorchado (3 puntos)

Uno de los cinco sentidos del personaje funciona a medio gas. Elige uno, y aplica un -5 a todas las tiradas en que esté implicado ese sentido. No hace falta que te lo digamos, pero este defecto es absolutamente incompatible con el beneficio *Sentido Agudo* para el mismo sentido (No puedes estar medio sordo de un oído y del otro ser capaz de oír la aguja que cae en el pajar...)

• Sentido Ausente (5 puntos)

Bien, ahora no es que estés algo corto de vista, es que estás más cegato que Don Depresor. Todas las tiradas que impliquen el sentido que te falta fallan automáticamente, tu alerta recibe un modificador de -5, y tendrás que rolear durante toda la partida para representar tu incapacidad. Una vez que eliges el sentido que te falta, elige otro de los que te quedan sanos y márcalo como *Sentido Compensador*, y tendrás un +1 a todas las tiradas en que se vea involucrado este otro sentido (¿tú nunca has oído eso de que los ciegos tienen más desarrollado el oído que la gente normal? Pues aunque sea mentira creemos que queda chulo en el juego, y por eso metemos esta cuña en las reglas...).

Si compras también Sentido Agudo, no aplicas el +1 por el compensador, aunque se trate de dos

sentidos diferentes, y si careces de varios sentidos diferentes sólo aplicas el +1 a un sentido por el primer sentido que compras, no por el resto (nada de quedarte ciego y mudo y tener un +2 a oído, o un +1 a oído y un +1 a olfato...).

• Tullido (3 puntos)

Ya sea por causa traumática o por un defecto de nacimiento, estás incompleto. Te falta una extremidad, lo que convierte en una aventura realizar cualquier tarea cotidiana. Con este defecto adquieres un -3 a todas las tiradas que impliquen Maña (si te falta un brazo) o Brío (si te falta una pierna), aparte de ser necesario interpretar consecuentemente a tu personaje. Este defecto se puede coger una vez por cada extremidad que quieras perder, pero por mucho que ahora te parezca una idea estupendamente divertida y todo un reto interpretativo crearte a un personaje sin brazos ni piernas, no es muy jugable que digamos, así que sé un poco realista y no te excedas con los defectos, anda...

La unión hace la fuerza

A lo largo de la historia se han realizado grandes hazañas gracias a la colaboración y al trabajo en grupo. Por ello puede que esa manada de borregos que osan llamarse jugadores se planteen hacerlo en algún momento. Pese al carácter individualista y egocéntrico de los fanpiros, no está de más que a uno le echen una manita cuando te estás jugando el tipo en una acción de extrema importancia (como puede ser forzar la puerta del refugio de un Perseguidor de Teth para pillar todos sus DVDs de Hentai, mientras le oyes subir por las escaleras...).

Para determinar el valor de la ayuda de los compañeros tan sólo debes dividir (redondeando siempre hacia abajo) el valor de la habilidad del "ayudante" por 2 si es el primer colaborador, por 4 si es el segundo, por 8 si se trata del tercero o por 16 si es el cuarto. A partir del cuarto la colaboración de otros personajes se reduce a poco más que apoyo moral. El orden de los colaboradores se decide según el valor de Iniciativa de cada personaje. En caso de empate, se decide el orden mediante un d10.

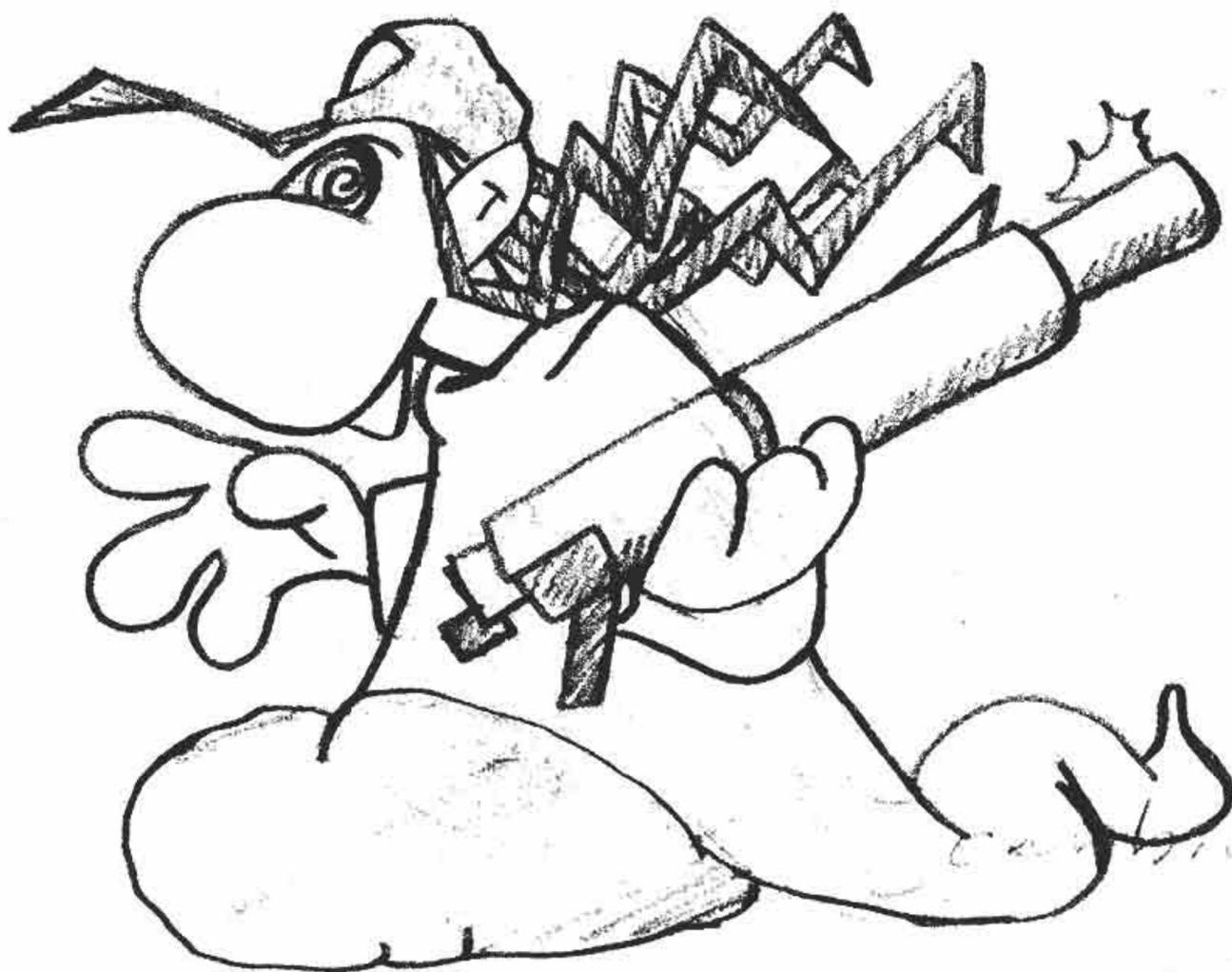
Ejemplo: El Sanubri William García se dispone a preparar un suculento plato de cocina macrobiótica. Consciente de sus limitados conoci-

mientos (Cocina 8) recurre a su novia para que le dé algún consejo. También consigue convencer a su incordiante sobrinillo para que deje de dar la brasa sobre cuando volverán sus padres y le ayude a escurrir las lechugas. Así William recibirá +3 a la tirada gracias a su novia (Iniciativa 6, Cocina 7) y un +1 gracias a lo que ha ido aprendiendo su sobrinillo a base de incordiar a su madre mientras ella le prepara los sándwichs de pavo para la cena (Iniciativa 3, Cocina 4). El resultado final será 12, un valor con bastantes más posibilidades de conseguir algo comestible que un mísero 8.

En el aspecto técnico las colaboraciones o apoyos a una tirada son un modificador más a la tirada, y por tanto siguen estando sujetos al máximo de la mitad del valor original de la habilidad (página 24 del Manual Básico). Para las acciones en grupo todos deben usar la misma habilidad, pero se pueden hacer excepciones con el permiso del Narrador y permitir ayudas de habilidades diferentes a la original, pero solamente la mitad del valor que se añadiría si poseyera la habilidad. En estos casos

el que recibe la ayuda debe ser el que dispone de la habilidad más adecuada para realizar la acción.

Otro ejemplo más: Esta vez William se dispone a asaltar el departamento de Veterinaria de Trucutrú Biolabs, en pro de los derechos de los animales. Para desactivar la alarma lo acompaña Alfred "el Marmota", una Fångola con una curiosa apariencia de ¿lo adivinas? marmota. Aunque William dispone de Tecnología 16 y Alfred tan sólo tiene Seguridad 6, la habilidad idónea para realizar la acción es segunda (hacerlo con cualquier otra como Tecnología o Informática debería ser penalizado con un modificador negativo...). Alfred se pone manos a la obra mientras William insiste en que corte el cable verde cada vez que le acerca alguna herramienta. La tirada sería sobre 10 (6 + 4, que es la mitad de 8 porque William no tiene la habilidad Seguridad) pero, como el modificador supera la mitad del valor de la habilidad original, finalmente Alfred deberá tirar sobre 9. Y es que este par de socios pondrán mucha voluntad, pero no son muy duchos en eso de allanar moradas...

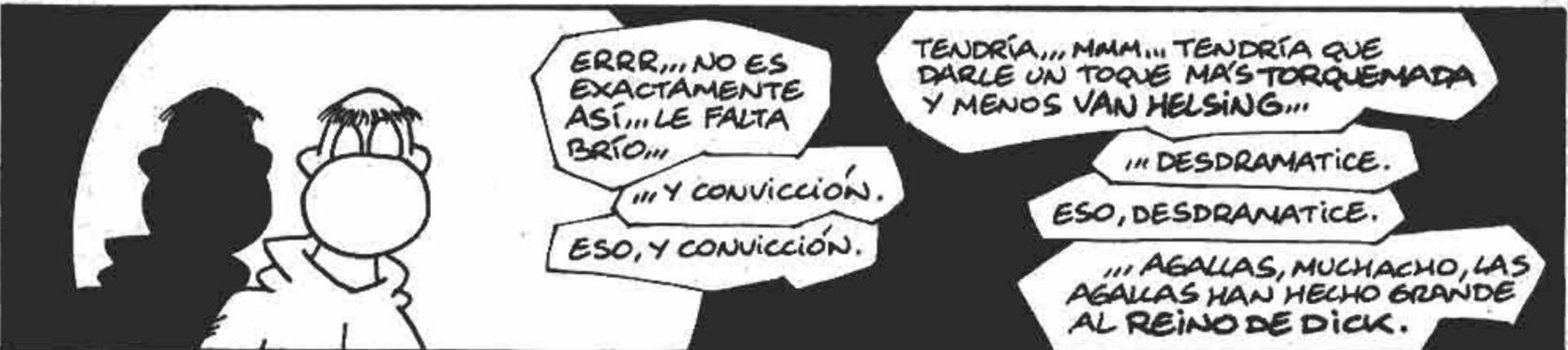




VALE, CUANDO QUIERA.



NOBODY EXPECTS THE SPANISH FANQUISITION!!



ERRR... NO ES EXACTAMENTE ASÍ... LE FALTA BRÍO...
... Y CONVICCIÓN.
ESO, Y CONVICCIÓN.

TENDRÍA... MMM... TENDRÍA QUE DARLE UN TOQUE MÁS TORQUEMADA Y MENOS VAN HELSING...

... DESDRAMATICE.
ESO, DESDRAMATICE.
... AGALLAS, MUCHACHO, LAS AGALLAS HAN HECHO GRANDE AL REINO DE DICK.



NOBODY EXPECTS THE SPANISH FANQUISITION!



¿QUÉ TAL?

PSE, PSE... ES QUE LOS FANPIROS HAN DE CONVENCERSE DE QUE USTED LOS VA A MANDAR DE CABEZA AL INFIERNO...

... Y A NOSOTROS SÓLO NOS DA LA IMPRESIÓN DE QUE QUIERA INICIAR UNA PELEA DE SALOON...

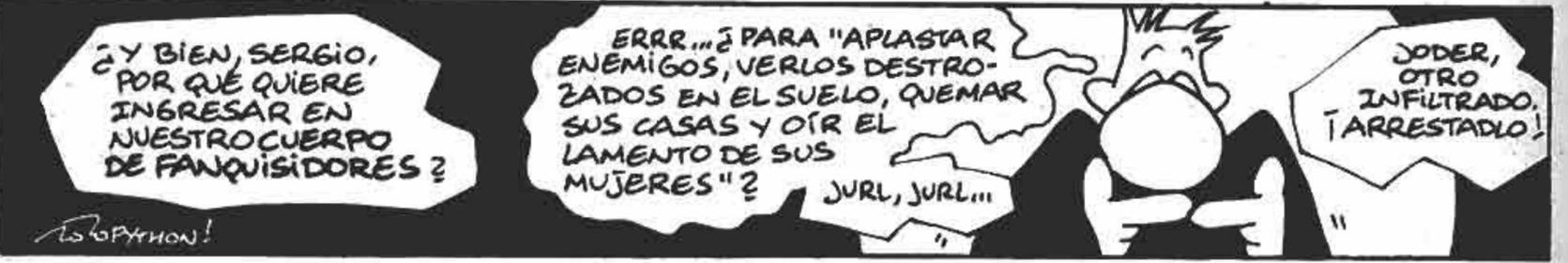
NO LE DESCARTAMOS.
YA LE LLAMAREMOS.
PRACTIQUE.
... ESO, PRACTIQUE.



GRACIAS.

¡SIGUIENTE!

NÚMERO 507. SERGIO MONTÓNEZ, ZARAGOTHAM.

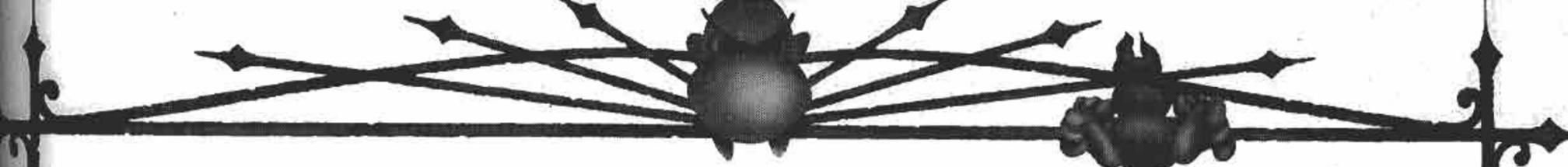


¿Y BIEN, SERGIO, POR QUÉ QUIERE INGRESAR EN NUESTRO CUERPO DE FANQUISIDORES?

ERRR... ¿PARA "APLASTAR ENEMIGOS, VERLOS DESTROZADOS EN EL SUELO, QUEMAR SUS CASAS Y OÍR EL LAMENTO DE SUS MUJERES"?

JURL, JURL...

JODER, OTRO INFILTRADO. ¡ARRESTADLO!



CAPÍTULO CUATRO: RIDING THE SHADOW

*I'm taking a ride with my best friend.
I hope he never lets me down again.*
—Depeche Mode

Bueno, has llegado hasta aquí, lo que significa que sabes casi tanto como nosotros sobre el Sabadete y los peculiares fanpiros que le dan forma y lo mantienen vivo. Y como en el fondo somos un pedazo de pan de molde, te pegamos aquí una minicampaña compuesta de tres aventuras para que comiences a jugar ya con el Sabadete, y tus jugadores vayan conociendo poco a poco lo que son capaces de hacer estos barrabasitas.

La campaña es lo suficientemente flexible como para que introduzcas los episodios que quieras, o para que juegues sólo aquellas partidas que te gusten. Sólo intentamos que tengas un punto de partida, ya que muchas veces lo que más cuesta no es aprenderse las nuevas reglas, sino idear situaciones y aventuras en las que poder aplicarlas.

Las partidas están pensadas para jugadores de la Camorrilla o Independientes que se enfrentan a las (para ellos) desconocidas fuerzas del Sabadete, y el final es lo suficientemente abierto como para que puedas continuar por los derroteros que desees (tus jugadores pueden abrazar la fe de la Congregación, convertirse en acérrimos enemigos de algún personaje concreto y buscar cualquier oportunidad para reventar sus planes, ser expulsados

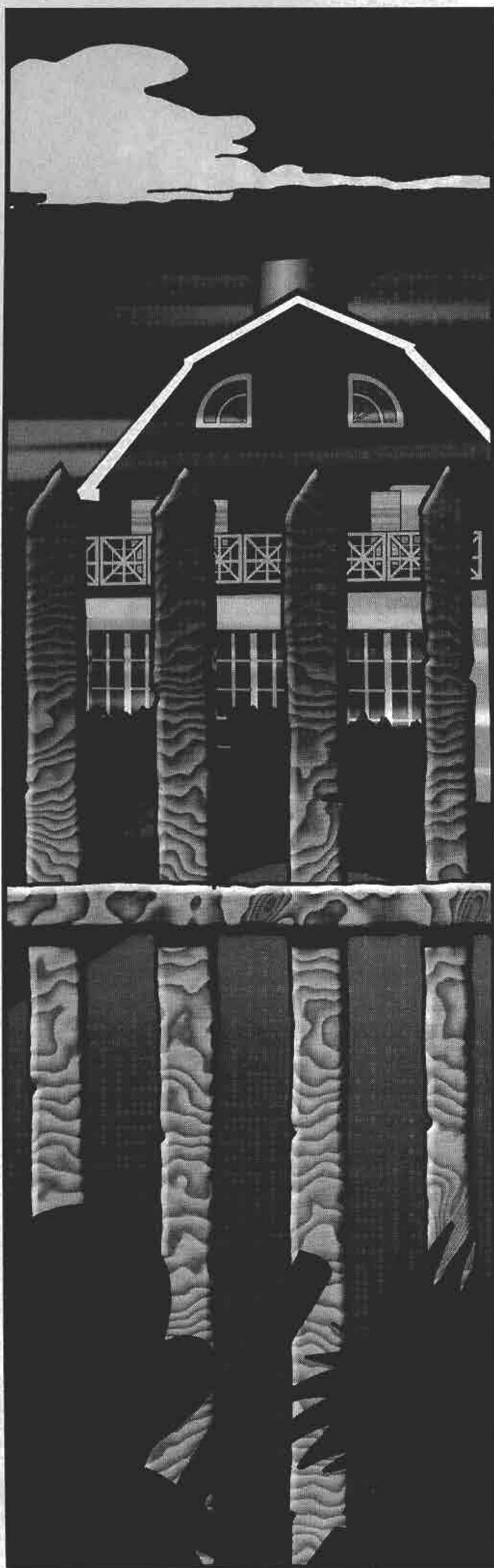
de su club... Esto es *Fanpiro*, y cada partida es un mundo).

Los Estos

Lo malo de salir huyendo es que no sabes dónde puede acabar la persecución, y a lo mejor cuando crees que te encuentras a salvo resulta que tus problemas no acaban sino de empezar. Esta partida comienza con una huida, por eso es fácil tomarla como punto de partida o como continuación de alguna partida anterior. El miedo de los personajes ocupa un lugar importante, y la atmósfera deprimente y agobiante del caserón es tan enemiga como las pequeñas sorpresas que depara.

Resumen para el Narrador

En el transcurso de esta partida los personajes de tus jugadores caerán en una trampa que no estaba tendida para ellos. Pero el cazador, un misterioso Piertzingce de más allá de los Urales, no piensa desperdiciar un plan tan bien urdido, y continuará adelante, enviando a las fuerzas papales al encuentro de



los fanpiros jugadores. Lo que ni perseguidor ni perseguidos saben es que la casa está encantada, y no nos referimos a que tenga un fantasma, sino que comenzando por los zombies del jardín y acabando por las camas que se mueven en los cuartos de invitados, en ella tienen cabida toda clase de fenómenos paranormales, incluidos un fantasma de un freakie decimonónico y una tribu de memomios que le han pillado gusto a eso de entrar por el portal del sótano.

Esta aventura no tiene un gran enemigo al que hacer frente, sino que, como en una buena película de terror, las amenazas se ciernen desde cualquier esquina, y en el momento más inesperado puede abrirse un armario para hacer que protagonistas y público den un respingo en sus butacas.

Una última nota: El desconocimiento es la fuente del miedo, así que no des demasiada información a los jugadores. No describas una habitación completamente en cuanto entren, sino que indica a grandes rasgos lo que hay, dejando los pequeños detalles para investigar, alegando que la poca luz no permite ver más; los personajes no oyen puertas abrirse y cerrarse, sino crujidos seguidos de golpes secos. Tras un breve chasquido, otro crujido más largo y un nuevo golpe; en el jardín no se ven zombies, sino sombras amenazadoras que avanzan lenta pero inexorablemente a través de los setos y los bancos de piedra... Miedo, desconcierto, amenaza, no saber a qué se enfrentan... ésas son tus armas para esta partida.

¡Eres un maldito fanpiro! ¡Se lo voy a decir a mamá!

No te andes con rodeos. La partida empieza con tus jugadores A TODA PASTILLA por la carretera, como en *Arma Letal II*, montados en un coche (propio o que acaben de afanar, eso es lo de menos) y huyendo de un par de escuadras de Fanhunters, que les están obsequiando con una bonita ración de plomo (y es que, aunque tienen la misión de apresarles, no tiene por qué ser sanos y salvos...). El motivo por el que huyen es lo de menos. Como éste es el inicio de una campaña, pongamos que huyen porque han descubierto su refugio (¿hallazgo casual o chivatizo fanpírico? Comenzamos a jugar con el miedo, muchachos...). Lo que sí es importante es que huyan sólo con un par de objetos escogidos. El blíster pueden llevarlo o no, como prefieras (si algún jugador avisado te dice rápidamente que lo

coge, deja que se lo lleve. A los demás puedes hacerles tirar Alerta, que se lo jueguen a pares o no-nes, o cualquier otra perrería que se te ocurra).

Tras un par de rondas de persecución (que puedes resolver mediante las graciosas regletas que incorpora el *Crónicas Fanpíricas*) los FJs llegan a una larga calle con un montón de árboles a los lados de la calzada y majestuosas mansiones ocultas tras enhiestos surtidores de sombra y sueño, digo... cipreses y verjas tapizadas de hiedra. Por supuesto, la iluminación es escasa, y se ve más gracias a la luna llena de septiembre que a la macilenta luz que derraman las farolas de forja (si no estuviéramos en el siglo XXI, diría que es luz de gas...).

La calle no es abierta, y termina en la verja semiabierta de una gran finca. Por si los jugadores necesitan mayor aliciente, el vehículo se queda sin gasofa poco después de traspasar la verja. Hacia delante se ve un caserón victoriano con algunas luces encendidas, por lo que no sería mala idea acudir ahí (ellos son las criaturas más temibles de la noche, así que ¿de qué tener miedo?). Si intentan dar la vuelta, el portón estará cerrado a cal y canto, y el dragón de hierro negro que forma el cerrojo les mira de manera MUY amenazadora. (Las Fángolas de metal no existen, ¿verdad? ¿VERDAD?)

Por cierto, para evitar que los jugadores lo resuelvan todo a base de plomo, estaría bien que durante la persecución se les acabara la munición, se cayeran las armas por la ventanilla, un perro se las llevara para enterrarlas... cualquier excusa es buena para conseguir que entren en el escenario de la aventura sin mucho potencial de fuego. Y es que un zombie llega a ser muy poco amenazador si te lo puedes limpiar con una de las doscientas granadas que llevas en el maletero...

Describiendo: mucho adjetivo y poco verbo

Andando hacia la casa apreciarán la vastedad del terreno que rodea la mansión. Cruzarán un pequeño puente sobre un arroyo lo suficientemente caudaloso y profundo como para que pequeños esquifes naveguen por él (esto lo sabrán porque cerca se ve un cobertizo con un pequeño embarcadero de madera adosado).

Justo frente al edificio se abre un gran jardín con estanque, imitación del que se ve en la casa Rodin, en París. Y como no puede faltar en toda historia en caserones victorianos con derecho de

fantasma por el mismo precio, también hay un pequeño cementerio muy aparente, con su capilla y todo (y por supuesto, con sus muertos vivos ávidos de cerebros dentro, pero ellos no aparecen hasta más avanzado el módulo...)

La mansión es un edificio de tres plantas, que si bien no es especialmente grande es muy bonito y "pintoresco" si se ve de día. De noche parece la típica casa con fantasma, como las que se ven en *Psicosis*, *Amityville 1 a 3*, *La noche del cazador*, *La guarida*,... Por supuesto, la puerta está cerrada, pero se abre sola con un lento crujir de bisagras cuando algún personaje hace ademán de acercar la mano al pomo de la puerta.

El interior está iluminado por varias lámparas colocadas en puntos estratégicos de la pared o de las mesitas y cómodas del pasillo. El pequeño recibidor se abre a una gran sala central con una doble escalera que lleva a la primera planta. Otras estancias de esta planta baja son un gran salón (ideal para grandes reuniones de sociedad con baile incluido) con un piano de cola en una esquina, otra salita más pequeña, pensada para hacer vida hogareña, un gran comedor con una mesa de esas en las que las personas de los extremos están en husos horarios diferentes, y una biblioteca con chimenea, grandes estanterías llenas de libros y un sillón orejero cerca del mueble bar.

Debajo de las escaleras se abre el acceso a las habitaciones del servicio, la cocina y la puerta al sótano.

La primera planta tiene dos habitaciones principales (sus ventanas dan justo encima de la puerta principal) y seis más pequeñas, tres en cada ala. En el extremo opuesto a las habitaciones principales hay una gran terraza balconada. En el techo, sobre el rellano de las escaleras hay una cuerda de esas que hacen bajar la trampilla - escalera que lleva al desván, sucio, polvoriento y lleno de cajas.

El sótano tiene varias estanterías llenas de botes de conserva (la mayoría de ellos caducados) y botellas de vino (buen vino, y gran parte en buen estado. Lástima que en esta partida no haya tiempo para relajarse y pegarle unos tientos frente al fuego...). La caldera también está aquí, con un pequeño montón de carbón a su lado. En la pared opuesta hay un falso muro, pero ya te revelaremos a su tiempo lo que hay detrás de él.

Y una vez que hemos terminado el recorrido por todo el apartamento, hablemos del precio, digooo... hablemos de la acción.

¿Una casa encantada? ¡No me hagas reír!

Justo al entrar, en un pequeño mueble del recibidor hay una nota para el doctor Ondiana Molls. En este momento, el personaje con menos Sesos (o el jugador que peor caiga al resto del grupo, o con el que más se metan) recuerda algo que había olvidado completamente: hace tres días leyó una carta que llegó despistada a su casa a través del Correo Clandestino de Barnacity (que no funciona mediante las direcciones y códigos postales convencionales, sino haciendo llegar a una persona sus cartas a través de gente que pueda conocerle. Así se mantienen ocultas las localizaciones de los refugios), que iba dirigida al supuesto doctor Ondiana Molls (Mi primo, que tiene un bar y oye muchas cosas me ha dicho que ése es uno de *Los siete de Barnacity*. ¿Es cierto eso? Ah... que *Los siete de Barnacity* no existen. Vale, pero a mí ese nombre me suena de algo, y mi primo no miente casi nunca...).

En esa nota, se citaba al científico en una dirección (aquí), en una noche (ésta) para una interesante reunión de negocios. El muchacho no recuerda el remitente de la nota, ni sabe por qué le ha llegado una carta destinada a una persona que no existe. ¿Qué será lo próximo? ¿Dos cartas a Papá Noel y un telegrama a los Reyes Magos?

Terminado el flashback, sonará un teléfono en el salón principal. Al cogerlo, una monótona voz distorsionada electrónicamente agradecerá a Mr. Molls haber acudido puntualmente a la cita. Le anunciará que se halla en poder de un bello artefacto antiguo que "*lucirría bien en su colección parrtikular, doktorievich*", pero que ha de demostrarse merecedor de tal regalo. Si de verdad es tan bueno como cuentan los rumores, no tendrá problemas en resolver esta pequeña ginkana y llevarse el premio a casa. Si el fanpiro al teléfono intenta decir que él no es el doctor Molls y que ni siquiera le conoce, la voz al teléfono no le hará caso y continuará hablando (la verdad es que el desconocido al otro lado del cable no ha oído nunca la voz de Ondiana. Ésta es una estratagema para comprobar si la leyenda urbana que habla de un grupo de siete justicieros por las calles de la metrópoli de la Europa de Dick es cierta o son, como siempre, puras habladurías).

En cuanto tenga la respuesta a cada pregunta, basta con que se acerque al teléfono y marque el 9

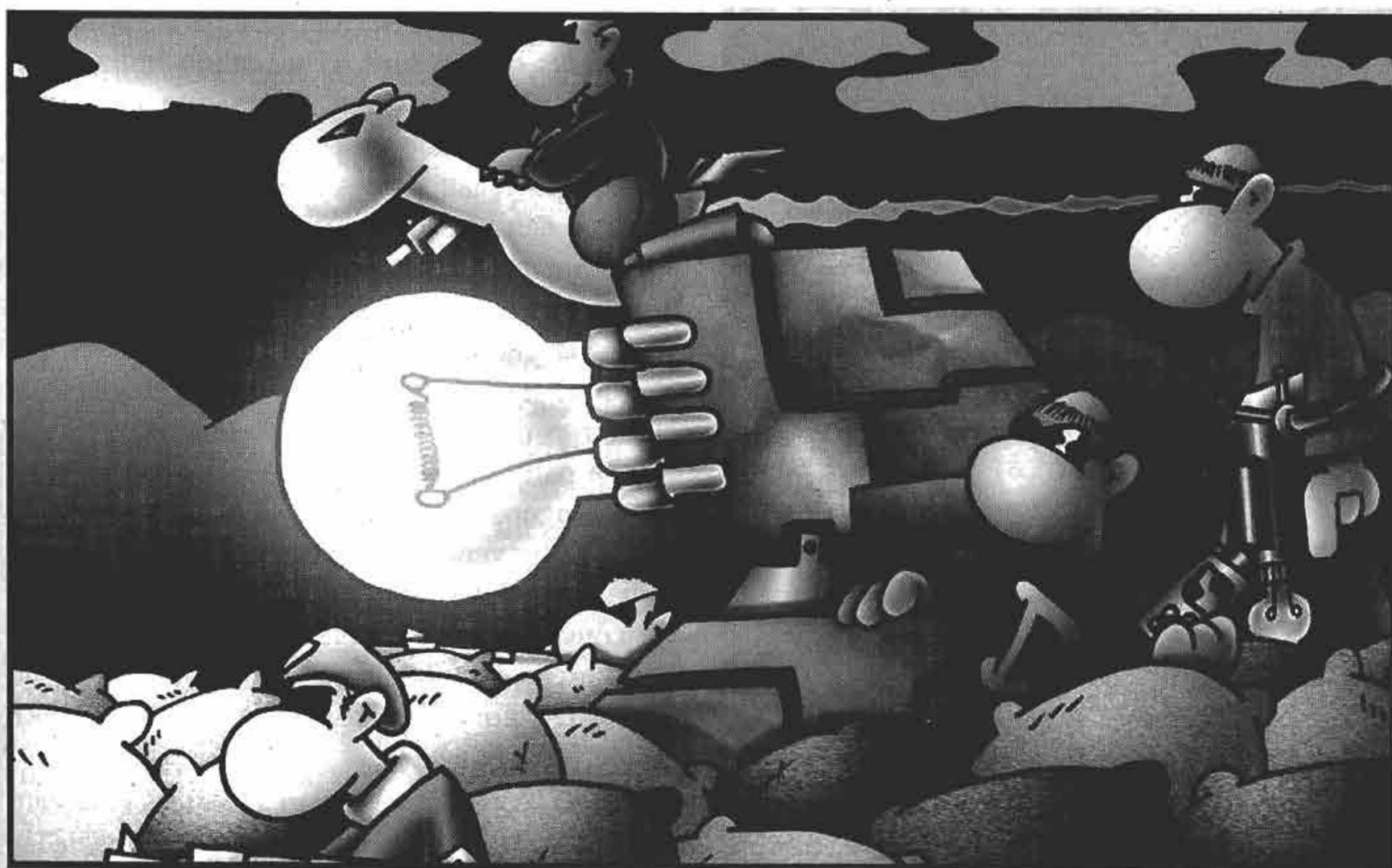
para dar la solución correcta y pasar a la siguiente pregunta.

La primera prueba es averiguar quién es el propietario de esta mansión, lo cual no es difícil de averiguar, pues cualquier personaje que vaya a la biblioteca y hojee (y ojee) uno de los tomos que allí se guardan averiguará el nombre del dueño de la colección, pues en la primera página, un bonito y elaborado ex libris muestra a Sir Charles F. Pire como dueño de la colección. Si no se fían y buscan más información, el felpudo de la casa tiene dibujadas las tres iniciales de Charles, así como toda la loza, la cristalería de bohemia, y la chimenea, que muestra el llamativo escudo de armas del linaje Pire.

La segunda pregunta es un poco más complicada, y requiere mayor movimiento por las dependencias de la casa: ¿A qué se dedicaba Mr. Pire profesionalmente?

Charles Fan Pire (CF para los compañeros del club de caballeros) era un adelantado a su época. Nosotros lo llamaríamos freakie, pero en el siglo XIX se le llamaba excéntrico (porque era rico, si no, le hubieran llamado loco, sin más reparo). Trabajar, lo que se dice trabajar, no trabajaba. Era uno de esos ricos herederos que sólo se preocupaban por gastar el dinero que le daban unas tierras en la campiña inglesa. En otro juego, que goza de cierta fama, a pesar de que no es tan bueno como el nuestro, se le llama "diletante" a la gente como este hombre, cuya mayor preocupación es si invita a bailar a la rubia o si se sienta a disfrutar de una copa de jerez. Pero eso no quiere decir que no hiciera nada (aparte de rascarse los...). Conseguía cierto sobresuelo gracias a la importación de folletines franceses por episodios y fotos eróticas en tonos sepia. Para averiguar esto es necesario llegar hasta el desván y abrir alguna de las cajas, y/o meterse en la habitación del finado (porque damos por supuesto que está muerto, ¿no?) y abrir el pequeño buró cercano a la ventana, lleno de papelotes y, en un compartimento secreto, fotos de señoritas ligeras de ropa (para la ropa que se llevaba hace ciento veinte años, no crean los personajes que va a poder sacar dinerito vendiendo ese pequeño botín a la "*Clandestine Playboy*"...)

La tercera pregunta es: ¿En qué año murió? Y es que ésta es la pregunta trampa, ya que lo más fácil es salir a mirar la fecha al cementerio ese que vieron al principio y mirar en las tumbas, y a la salida le están esperando dos (o tres, como veas...) escuadras de cinco fanhunters y una (o dos, como



veas...) de Cazadores de la Fe, con su cañón de rayos UV recién abrigantado y encerado, que han sido alertados por una llamada anónima de un tipo que marcaba demasiado las erres, y hablaba como si tuviera tornillos en el cuello, o la cara rodeada de vendas... (Preguntas que te estarás haciendo en este momento: ¿Cazadores de la Fe? ¿Cómo sabía ese tipo que iban a ir fanpiros a la casa? Respuestas que te da el diseñador del módulo: a) No lo sabía, pero nunca está de más una escuadra de Cazadores de la Fe, por si acaso. Si te enfrentas a lo desconocido con tus mejores armas es más probable que salgas victorioso. b) ¿De verdad quieres que el épico duelo final sea contra unos simples fanhunters? Entonces es que eres un auténtico y genuino *Máster Mamá®*...)

Condimentando la ensalada

Bueno, ahora ya conoces el escenario y el orden en el que más o menos se desarrollarán los acontecimientos, ¿no? (¿todavía no? Venga, léete las páginas anteriores de nuevo, y cuando termines, nos avisas para continuar con la explicación. Te esperamos), pues bien, en este apartado te damos un pequeño kit de accesorios para meter cuando y como tú quieras en la partida, según se vaya desarrollando, y así darle tu toque personal (más miedo psicológico; más "tiros libres", como en el balon-

cesto, pero esta vez de Akemola o Yunfat; mas terror sobrenatural...)

Nadie lo sabe, ni siquiera el fanpiro que ha tendido la trampa a los personajes, pero Mr. Pire era, aparte de vago y libidinoso, un aficionado a las artes oscuras, cuyo objeto máspreciado era un medallón de oro tan grande como una ensaimada en el que apresó su espíritu en el momento justo de la muerte.

El medallón está escondido en el mismo buró de su habitación en el que se hallan los papelotes y las fotos guarras (bueno, no guarras del todo, que hoy en día estamos muy mal acostumbrados con tanta pornografía explícita...). El personaje que lo encuentre tendrá una necesidad impulsiva de ponérselo (nada dramático en plan "*el Anillo me llama, no me puedo resistir*". Algo más parecido a: "*Tío, mírame, parezco el Doctor X-traño, juas juas juas...*") y no se lo querrá quitar (y puede que tampoco quiera dejar de hacer bromitas ni de intentar leerle la carta astral a sus compañeros durante el resto de la partida...). Mientras lo lleve puesto, por su boca hablará Charles Pire, y responderá a las preguntas de los fanpiros, pero no dará ninguna respuesta que les ayude a resolver cualquiera de los tres enigmas planteados por teléfono (esto es clásico en las partidas en que se le pregunta a los espíritus: tú preguntas porque te va la vida en la respuesta, y al espíritu se la sudan mucho tus tribulaciones, así que en este módulo no vamos a romper la tradición...)



Durante la escena del combate contra los fanhunters del exterior, el medallón brillará con un hipnótico tono azul, hasta que el primer fanhunter caiga muerto. En ese momento, con un bonito (y aromático) destello pichurrínico, el espíritu de Fan Pire tomará posesión del cuerpo del personaje que lleve puesto el medallón. El espíritu del fanpiro se verá desplazado por el empuje (y por la empuñadura de marfil del bastón que blande el alma de Pire) y tendrá que refugiarse en el cuerpo del fanhunter caído, que volverá a la vida. A partir de este momento, el medallón ya no tiene ninguna propiedad ni sirve para nada más que para ser vendido a un cambista y sacarte unos MegaDicks. En cuanto al jugador que acaba de ver cómo su personaje era suplantado por un espíritu anticuado, cambiará su ficha por la de un fanhunter normal y corriente, para SIEMPRE ¡¡Bwhawhawhaw!!

Si sus compañeros matan a Charles, el fanpiro exiliado no podrá volver a su cuerpo, y si matan al fanhunter al ver que se levanta de entre los muertos, el personaje habrá muerto completamente (el panorama no es muy halagüeño. No, definitivamente, no lo es...).

Si hay alguna manera de convencer al recién resucitado ocultista, está en mano de los jugadores encontrarla, y en la tuya permitirse la. Si el fanhunter-exfanpiro se queda con su nuevo cuerpo, pero decide volver a pasar el trancazo, creará una ficha con las estadísticas de un fanhunter normal (vienen en la *Pantalla Caótica del Narrador*), y tendrá tres puntos para gastar en las tres disciplinas disponibles para su nuevo club, pero aunque las disciplinas sean elegidas al acabar esta partida, sólo podrá usar un poder en la primera partida que juegue y dos en la segunda, teniendo que llegar vivo hasta la tercera para disponer de sus nuevas disciplinas (esto representa el periodo de aprendizaje. Si tienes otro método mejor que aplicar, adelante, pero el cambio de cuerpo es un castigo, no una recompensa...)

En cualquier momento que se acerquen a husmear al cementerio (ya sea por curiosidad o huyendo de los esbirros de Alejo) se encontrarán con media docena (o una entera, según te sientas de pletórico y los personajes anden de puntos de vida) de zombies, de esos a los que les encantan los cerebros, hacer chillar a las damas y bailar desenfrenadamente por las noches en las calles de una ciudad norteamericana. No saldrán del cementerio más que para perseguir a los FJs, o para asaltar la casa si

llevan mucho tiempo dentro investigando, sin averiguar nada, y necesitas dar vidilla a la partida antes de que os quedéis dormidos frente a los dados.

Debido al mal estado del edificio, varias molduras y ladrillos de las paredes están a punto de desprenderse (y los fenómenos Poltergeist que abren y cierran puertas no ayudan a evitarlo), así que cada vez que un fanpiro entre en una sala deberás tirar un dado en secreto. Si sale un uno, los escombros le caen en la cabeza, causando un daño igual a 1d10. Lo bueno de tirar el dado en secreto es que puedes decidir si a alguien le cae un pedrusco en la cabeza, y nadie puede protestar.

Si algún fanpiro pasa mucho tiempo en cualquiera de los dormitorios, la cama cobrará vida, le mirará con ojos amenazantes y cara de hambre y se abalanzará sobre él (o sobre el que tenga más cerca, en caso de que haya varios), como si en vez de estar hecha de madera de pino lo estuviera de madera de peral sabio.

Como ya hemos dicho, C. F. Pire era un oculista aficionado, y como todo mago novato, se dio cuenta de que no conocía el hechizo para devolver un memomio a su dimensión justo después de haber recitado el hechizo para invocarlo, de manera que abrió en el sótano un portal dimensional por el que se colaron tres memomios que se atrincheraron tras el falso muro, y de vez en cuando le saqueaban las botellas de vino y los botes de pimientos del piquillo y espárragos en conserva (¿Acaso no te habías preguntado la causa de la muerte de Charles? Pues sí, los memomios no son unos vecinos ejemplares...). Puedes hacerlos aparecer si los personajes bajan al sótano, o puedes hacer que suban a buscar la botella de jerez de la biblioteca, para que se monten una tertulia intelectual a cazos con los personajes. O, por supuesto, puedes dejarlos escondidos en el sótano si ves que los fanpiros están ya a punto de palmar y quieres que lleguen vivos hasta el final de la campaña (¿Lo ves? Nos das la razón. Eres un *Máster Mamá*[®]).

Y por supuesto, en una casa embrujada no pueden faltar cortinas que se corren y descorren solas, música que empieza a sonar en la habitación de al lado (siempre es en la habitación de al lado, aunque se muevan los personajes), grandes arañas de cristal que tintinean suavemente sobre los fanpiros, amenazando con caerse (o cayéndose, nunca se sabe...), y todas esas muestras que dan los espíritus burlones que se quedan a morar en la guarida de un ocultista.

Por cierto, no hemos dicho nada, pero si algún fanpiro no ha calmado el vicio esa noche, podrá hacerlo con los folletines, fotos, tableros de Backgammon y viejos discos de pizarra que hay por la casa, pero como el material está anticuado, costará el doble de tiempo recuperar el número habitual de puntos de Vicio.

This is the end, my only friend, the end

Ya has visto, esta historia no tiene un final establecido, y cualquier desenlace es igual de válido, así que diviértete de principio a fin, y reparte los puntos de experiencia según lo bien o lo mal que lo hayan hecho durante el juego. Entre dos y diez puntos es una buena cifra. Lo normal es que, si salen vivos, se han mostrado activos, y han interpretado bien a sus personajes les des cinco puntos, reservándote los diez para aquel que haya tenido las ideas más brillantes, que haya llamado al de las pizzas, que haya pagado las pizzas o que haya echo pasar un buen rato a todo el grupo. Si un personaje se ha dejado llevar por los demás, ha mostrado menos iniciativa que una lechuga salvaje de Arizona (bueno, para decidirse a crecer en Arizona una lechuga debe tener una iniciativa considerable, jejeje...) o ha estado más atento a la National Geographic que al juego, dale dos puntos, para que espabile...

Zombies (Necroses de C. F. Pire)



Rasgos Primarios:
Brío: 0, Cachas: 2d10, Encanto: 0, Maña: 4, Seso: 0.

Rasgos Secundarios:
Resistencia: 6d10, Iniciativa: 2.

Habilidades Naturales: Alerta: 4, Armas Blancas: , Atletismo: 7, Educación: , Esquivar: , Lanzar: , Mecánica: , Mentir: , Pelea: 12, Sigilo: 4.

Problemas: Amnesia, Código de Honor (Obediencia a Pire)

Notas: Los zombies no cumplirán las órdenes de Pire hasta que éste no tome un cuerpo humano. En cuanto alguien entre en el cementerio lo atacarán casi automáticamente. Es lo más parecido al libre albedrío que estos no-seres llegarán a tener jamás.

Memomios



Rasgos Primarios:

Brío: 6, Cachas: 7, Encanto: 5, Maña: 7, Seso: 6.

Rasgos Secundarios:

Resistencia: 33, Iniciativa: 6, Coraje: 6. Estatura: 250cm, Peso: 300kg.

Habilidades Naturales:

Alerta: 11, Armas Blancas: 16, Atletismo: 17, Educación: 9, Esquivar: 16, Lanzar: 12, Mecánica: 7, Mentir: 18, Pelea: 17, Sigilo: 16.

Habilidades Adquiridas: Conocimiento de Zona (Infierno): 15, Contactos (cúpula memomíaca): 14, Disfraz: 14, Disimulo: 14, Interrogar: 14, Intimidar: 16, Labia: 14, Mando: 14, Ocultismo: 15, Psicología: 15.

Beneficios: Amiguetes (más memomios), Ligón, Pelotas de Acero, Regeneración Acelerada, Tipo Duro.

Problemas: Código de Honor (Expandir el mal rollito allá por donde pise), Delirios de Grandeza, Enemigo Público, Fobia (los crucifijos y el agua bendita), Fotofobia, Presumido, Rebotado.

Equipo: Espadón flamígero (3d10+5, más la puntuación en Cachas del usuario) que no sólo sirve para arrear tizne, sino que además te permite iluminar pasillos oscuros y encender barbacoas los domingos.

Notas: En cuanto mueren, dejan un humillo amarillo sulfuroso y vuelven al portal del sótano del que salieron.

Charles Fan Pire, espíritu advenedizo



Disciplinas: Muertomancia: 3, Dirección: 2, Fánpex: 2, Presencia: 1. *Sendas:* del Espiritismo 3, de la Reanimación 1. *Rituales:* La voz de su amo.

Notas: En cuanto Charles tome posesión de un cuerpo cualquiera, adquiere los valores físicos y psíquicos de éste, por eso no te hemos puesto las estadísticas de Charles. Las Disciplinas del burlón ectoplasma decimonónico sustituyen a las del pobre incauto que le haya "cedido" su cuerpo.

666

El Blíster del Gangrol Rapanui ha sido confiscado. Se trata de una ficha legal de Dungeons con todo 18s (de ahí viene el 666): por eso pedirá a alguno de los personajes (el que sea más de fiar, no un blisterizador sonado) que le ayude a recuperarla. Por supuesto, revelará sólo a disgusto que es realmente su Blíster. Ahora lo tienen las fuerzas papales que se lo llevaron al asaltar una de sus guaridas.

La realidad: para empezar Rapanui no se llama Rapanui, sino Richelieu Stoker, y NO es Gangrol sino un Enlasombra bien disfrazado gracias a las malas artes de su compañero Piertzingce Boris LeRuiz. Boris es el fanpiro que tendió la fallida emboscada a Mr. Molls, que ha averiguado la identidad de los fanpiros que entraron en la casa, y ha urdido otro macabro y sanguinario plan con la colaboración de su amigo Stoker. Para seguir, la ficha sí es un blíster pero, desde luego, no es suyo, sino de Samuel Smart, un Roleador bien situado en la Camorrilla que mantenía oculta su antigua y vergonzosa pasión por las tiradas de dados, pero que seguía teniendo en estima su legal ficha perfecta. Smart la perdió hace dos días cuando su ludoteca secreta, donde el blíster estaba a buen recaudo, fue descubierta por fanhunters, guiados por las malas artes de Richelieu Stoker. Cuando Smart llegó al escondite, en su ronda diaria, lo encontró arrasado y vacío.

La idea de Richelieu "Rapanui" Stoker es que alguno de los FJs blisterice la ficha, poniéndolos a muy malas con la Camorrilla, quizás atrayendo después a los FJs a su «bando» y debilitando de paso a un enemigo. El asalto para conseguir la ficha será fácil, casi demasiado, y se lo montará para que a los FJs les pillen con las manos en la masa (o con los colmillos en la ficha).

Al tema...

Es de noche en Barnacity. Todos los fanpiros están en sus casas, planeando cómo dominar el mundo de la noche o, los menos complicados, el mundo a secas. ¿Todos? ¡No! Un puñado de inquietos napiones colmilludos merodea por las calles, cada uno con sus intenciones, sus secretos y sus blíster a buen recaudo. Aunque el blíster de alguien corre peligro. Hay 5.000 historias en la ciudad desnuda. Ésta es una de ellas.

Otros incentivos

¿Cómo meter a los narizones en el ajo si se muestran reticentes de entrada? Sí, ya sabemos que es uno de tus problemas habituales. Sugerencias por si no tienes alternativas para la partida de esta tarde:

Si abandonan a Rapanui después del asalto de los Macutes: La noche siguiente, uno de los FJs que tenga algo distintivo en su aspecto o que sea famosillo recibirá la visita del Gangrol, con la historia de que le ha costado mucho encontrarle, que ha tenido que pagar varias rondas en las tabernas, pero que "Gracias por ayudarme con los Macutes. Tú y tu grupo sois los únicos en los que puedo confiar..." etcétera.

Usar beneficios, problemas y otros detalles de los FJs en su contra. Ejemplos:

Fanzine clandestino, Amiguetes. Rapanui ha sido un proveedor de material desde hace tres meses. Nadie sabía de dónde lo sacaba pero conseguía cosas bastante buenas y nadie hacía preguntas. Los lectores/redactores/editores pueden presionar para que le echen una mano.

Filmtrue, Autor favorito, Obsesivo. Rapanui "casualmente" dejará ir que en Centro de Requi-

samiento tienen material del que más gusta al fanpiro.

Ludoteca: una de las ludotecas más selectas de un PJ ha sido también saqueada en la redada de esa noche y el material ha ido a parar al Centro de Requisamiento "Bah-32", donde está el "tesoro" de Rapanui.

Si algún NJ lleva algún arma blanca de especial calidad, Rapanui le promete una mejor (sugiere que es +6): se trata de una de las *míticas* "Slashmaster/Bonebreaker/Deep Penetretor/Kill-em-all-er" (a elegir según le siente mejor el nombre al arma en cuestión), que con una tirada de "Arma blanca" o "Culturilla (Rol)", o directamente con más de 9 puntos en alguna de esas habilidades les soñará como una serie de armas creadas a principios de siglo XX para un selecto club de coleccionistas. La calidad fue excepcional y el número limitado a 5 unidades. Se dice que nada fabricado por el hombre ha superado, nunca, a esas armas en su campo.

¿Alguien perdió su blíster en la apresurada huida del refugio con la que comenzaba el módulo anterior? Seguro que todavía se encuentra en el centro de requisamiento que Rapanui conoce (otra cosa es que luego le dejes recuperarlo, por supuesto...)

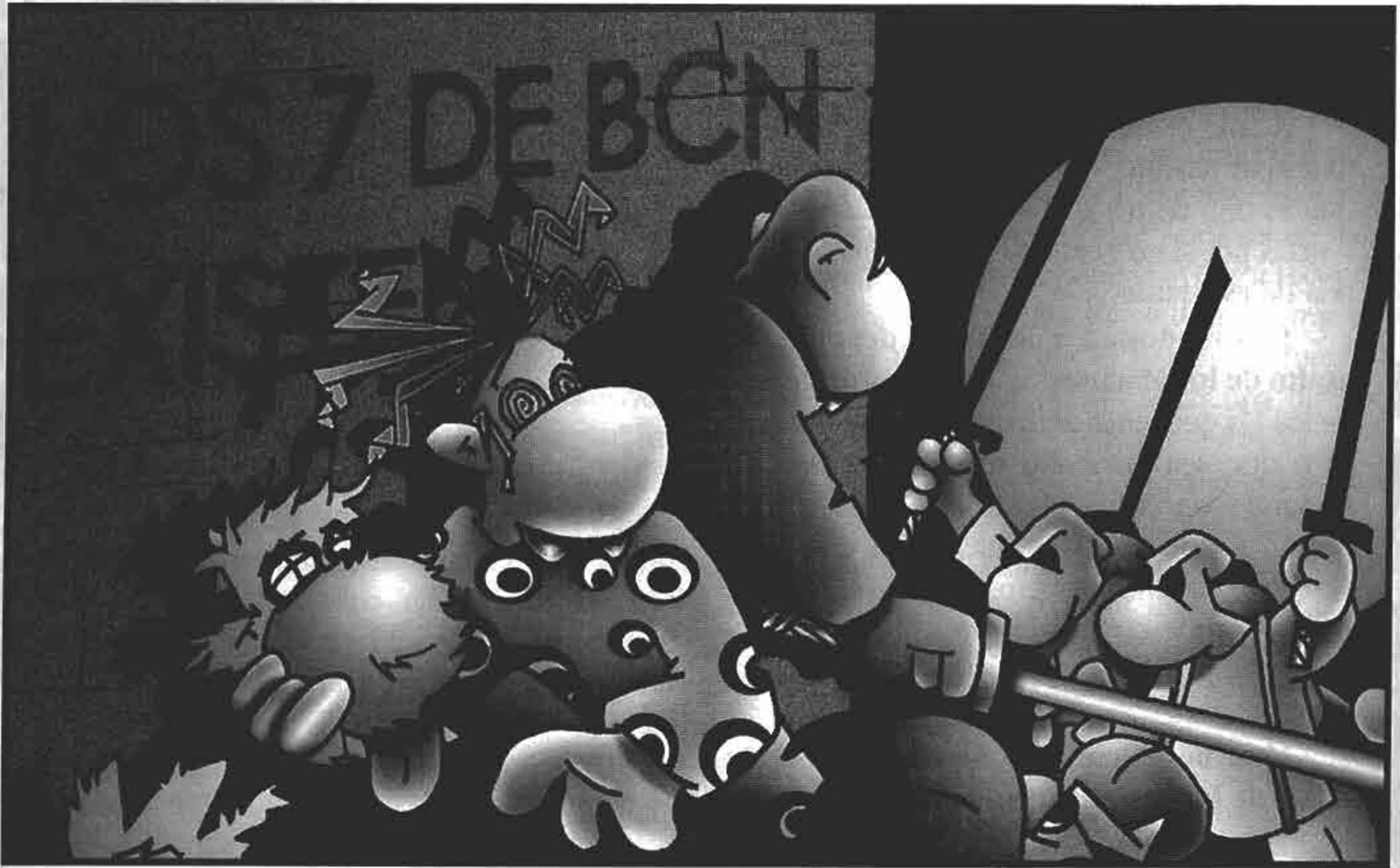
La de ese fanpiro cuyos ojos pueden verse casi brillar en la oscuridad y que, con unas cuantas heridas de espada apenas regeneradas surge de repente de las sombras de una estrecha callejuela, trastabillando junto a los FJs, que acaban de escapar por los pelos de la mansión embrujada (puede que alguno de ellos ahora tenga un bonito y cachas cuerpo de fanhunter en lugar del suyo original). Su aspecto es algo desastrado: empuña una espada larga, tiene bastante vello por todo el cuerpo, orejas puntiagudas, nariz porcina y carga una mochila a la espalda. Viste con una camisa blanca sin mangas y pantalones montañeros. Si alguien se fija, bajo el vello del brazo hay un tatuaje con la palabra "HARKER" en letras góticas. El recién llegado murmurará un "¡ayuda!" antes que un escuadrón de Macutes salga del mismo callejón persiguiéndole. El fanpiro se desmayará entonces junto a los jugadores. Los Macutes son tantos como los FJs y van armados con katanas. No debería ser demasiado problema acabar con ellos o escaparse.

Si son algo curiosos, los jugadores se llevarán al desconocido fanpiro con ellos para que se reponga de sus heridas y les explique qué ha sucedido. Si vencen a los Macutes y dejan al recién llegado, éste contactará con ellos más adelante (ver sección "Otros incentivos" por aquí cerca). El fanpiro despertará media hora después, dice llamarse Rapanui y esto es lo que explica:

"Gracias por el apoyo. Esos malditos encontraron mi dungeon y se llevaron mis tesoros. Afortunadamente, fallaron sus tiradas de alerta y pude escapar de ellos, pero mi CA estaba por los suelos. ¡Ah, si hubiera llevado mi cota élfica! Pero también se la han llevado... ¡Oh no! Mi tesoro, se han llevado todo mi tesoro... ¡Malditos orcos! Tenéis que ayudarme: ¡os recompensaré! Ayudadme a recuperar mi tesoro, por favor."

Si los personajes se muestran reticentes:

"Pero... pero esas bestias inmundas me han quitado mis tesoros más valiosos: mis ediciones originales de Surgeons & Dragons, mis módulos de El



señor de los tornillos... ¡hasta mi blís...!” (aquí Rapanui se calla inmediatamente dándose cuenta de que ha metido la pata. Si los FJs insisten continuará, dándose cuenta de que ha metido la pata) “Ouf... está bien, si voy a confiar en vosotros confiaré del todo. Pero por favor, que no salga de aquí: me... me (avergonzado) me han robado el blíster. ¡Esos mamones francobelgas se han llevado mi blíster! Pero sé exactamente a dónde. Tienen un centro de requisamiento en mi distrito, yo mismo les he sacado material de ahí, a veces. Hay de todo, un verdadero lecho de dragón: discos, videos, cartas, tebeos, juegos, pósters... Algunos los queman y cada cierto tiempo llevan cargamentos al Revaticano, pero a estas alturas de semana aún no toca. Eso será... ¡por Crom, pasado mañana! Hay que darse prisa o se llevarán mi tesoro. Quedaos con lo que queráis del local, yo sólo quiero recuperar mi blíster: es una ficha de personaje de Dungeons. La reconoceréis enseguida, es un humano con todo 18s. Protegedla si la encontráis, por favor, no os la comáis. Lo digo en serio. Tengo que ir a buscar información. Nos encontraremos dentro de 1 hora donde vosotros queráis”

Si los personajes aceptan (y lo que les dice este Gangrol parece succulento), Rapanui entrará en otro callejón y desaparecerá. Se habrá ido en forma de calígene por una puerta cerrada que hay al fondo a la derecha y que da a un almacén. Si alguien le intenta seguir hallará el callejón vacío. Sólo

hay un cubo de basura, lleno, y una pintada en la pared de ladrillos que dice “¡Los 7 de BNC existen!”.

Audiencia con Justino

Es de suponer que en tu grupo habrá al menos alguien que pertenezca a un club dentro de la Camorrilla. ¿Que todos se han hecho Independientes o Sabadete?? Vaya peña chungu... Bueno, pues nada, hale, a pasarlo bien... ¿Qué, ya lo has reconsiderado y harás que al menos alguien del grupo pertenezca a algún club de la Camorrilla? ¿Qué esto tampoco lo has conseguido? Bueno, nos basta con que algún fanpiro esté en buenas relaciones con la Agrupación, ya sea por su identidad secreta, porque tiene un puñado de amiguetes o por cualquier otra razón que te parezca válida como para llevar a los FJs ante la presencia del príncipe de la ciudad... ¿Por dónde íbamos? ¡Ah, sí!... por la entrevista con Justino.

Sigamos

Segundos después de que el Gangrol se haya marchado, un Trekkere se teletransportará delante de los jugadores mediante el Ritual “Transporte para 4” (¿De verdad te has leído el libro o has venido directamente al módulo? Mírate de nuevo el capítulo tres, en el apartado de nuevos rituales trekketúrgicos, anda...). Es Bones Vulcan, miembro

distinguido de la Camorrilla que ha venido por orden del mismísimo Justino Calcáneo: *"Justino, Príncipe de Barnacity, quiere veros a todos vosotros ahora mismo. Poneos esto* (dice a los FJs mientras les entrega unas chapas de plástico de Star Trek. Cuando lo hayan hecho, continúa, diciendo en lugar de xx el número de FJs + Bones) *¡Transporte para (número de jugadores), señor!*". Un rielar, un poco de mareo, y los narizones se encuentran en una sala medio en ruinas pero bien iluminada y confortable, con un sofá y cinco sillas ante él (¡Ah! Los FJs tienen los pantalones del revés: el ritual aún no está perfeccionado).

En el sofá espera, tomándose una Pepsi en copa de cava, Justino Calcáneo. Tras él se encuentran:

- Mike Bullshit, con su perpetua cara de cuasi-cabreo.
- Una Bullah llamada Lone Star, con pinta heviata clásica.
- Y el Roleador Samuel Smart, curiosamente con más cara de cabreo que Mike, lo cual ya es mucho decir...

Las sillas son para los FJs. Justino no les invitará a sentarse, pero si lo hacen, comenzará a hablar.

"Señores, les he hecho venir porque en la zona en la que se encontraban se ha intensificado últimamente la actividad papal. Me interesa saber si han visto u oído algo destacable". Smart ha ido a reclamar a Justino por la violación que ha sufrido su ludoteca, aunque no le ha hablado específicamente de su blíster. Ahora, Justino está interrogando a todos los fanpiros de la zona por si saben algo, pero sin mencionar para nada a Smart en ningún momento del discurso, para que aquel jugador que sepa algo se delate.

Que los FJs se explayen. Los fanpiros de los clubes independientes pueden considerar que no están obligados a hablar, pero están delante del mismísimo Príncipe de Barnacity y no sería muy inteligente quedar mal con él. Los FJs pueden

explicar todo lo que quieran, Justino escucha. Por supuesto, no es una buena idea decir, ni siquiera insinuar, que saben dónde hay un blíster robado. De hecho, si comienzan a hablar de robos de tesoros, Star confirmará que *"sí, han desaparecido valiosos objetos, en estas últimas redadas. Algunos de ellos, incluso, de gran poder"*. Si los FJs relacionan o no esta frase con el blíster robado es cosa suya. Enfatízala, eso sí, a ver si despierta la codicia de los personajes y no le cuentan a Justino lo que saben.

Si dicen algo de un Gangrol en apuros, Justino lo desechará inmediatamente: *"¿Me están hablando realmente de esos renegados tiradados que no saben ni jugar? No me molesten con nimiedades. ¿O es que alguno de ustedes es amigo de Gangrol?"* (Por supuesto, si hay algún Gangrol en el grupo, Justino no le prestará la mínima atención. Hace mucho que dejó de hablar con esos peludos patealcantarillas...).

Resuelve el interrogatorio como te parezca. Si en algún momento hablan de una ficha de D&D con todo 18's... bueno, Smart sumará dos y dos, y empezará a sospechar de los FJs, aunque aparte de la mirada asesina que les clavará, no dirá nada todavía. Acabada la conversación, una nueva teleportación ("y por favor, Bones, esta vez no les vuelva ninguna parte del revés") y de nuevo en la misma calle de la que salieron.

Colorines de aura (fánpex), por si tus jugadores las quieren observar:

Justino: Azul, lavanda y pequeñas ondas de naranja, con puntitos negros, que si se fijan mejor distinguirán como pequeños ankh.

Bones: Azul oscuro

Lone: Amarillo, azul, manchas blancas

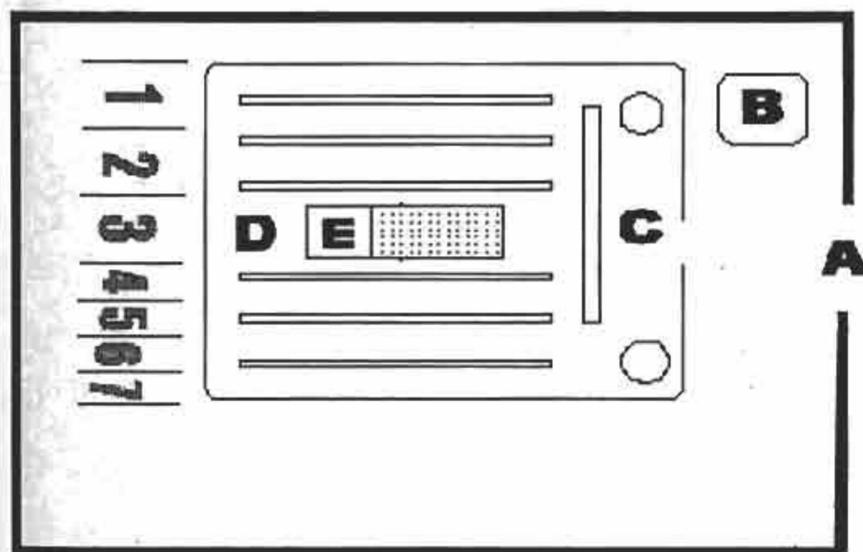
Samuel: Marrón, naranja latiendo hacia el rojo, franjas grises

Mike: Amarillo, naranja

Primer asalto

Acabado el encuentro con Justino, los FJs tienen nuevos datos que pueden apuntar a que el objeto robado a Rapanui puede ser más especial de lo que les ha dicho. O de lo que él mismo sabe. Habrá que acercarse al Centro de Requisamiento para descubrir más al respecto.

Rapanui aparece a la hora señalada y les lleva hasta allí. Junto a estas líneas tienes el mapa del



Centro de Requisamiento "Bab-32". "Es muy fácil", dice el Gangrol, "sólo hay tres guardias fuera y uno dentro. Voy a dar la vuelta a ver si desactivo la alambrada"

A. Entrada del centro. La verja de 4 metros está electrificada y suelta 7.000 voltios (7d10 además de los efectos de un taser normal). Hay 2 FH armados con un Pacificador Akemola y una Clock Dominator cada uno.

B. Torre de control. Sobre cuatro pilares de acero de 6 metros se alza una torre de vigilancia. Hay otro FH en su interior, armado con un Yunfat Deguays y una Clock Dominator.

C. Centro de Requisamiento. Tras la puerta de entrada hay un mostrador donde se deja el material recién hallado antes de archivarlo y meterlo en los estantes. Bajo el mostrador hay diversas armas, entre ellas varios taser. A los lados hay un par de mesas donde 10 Fanhunters (y no 1 como ha dicho Rapanui) cenan mientras ven la tele (la comida la traen cada día de fuera en una furgoneta del cuerpo). Dos de los FHs pertenecen a la Fanquisición: se trata de un Hermano Monitor y un Fanpbuster.

D. Estanterías. El material ilegal se almacena en estos estantes hasta que, cuando hay mucho, se lo llevan para el Revaticano.

E. Escaleras al piso inferior. Hay 20 estanterías más.

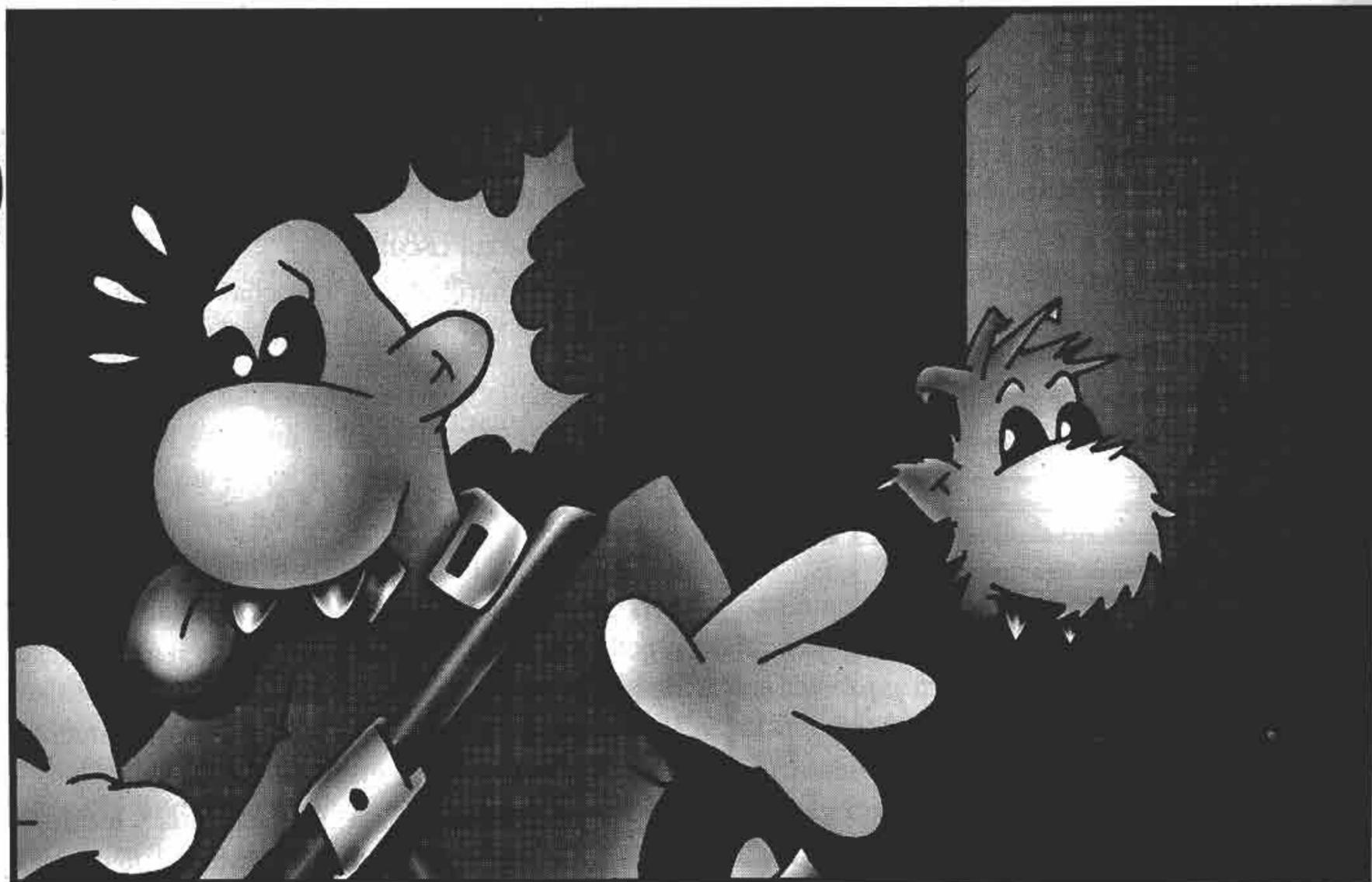
1-3. Aquí aparcan una furgoneta blindada, una camioneta antidisturbios y un helicóptero, este último armado con un CP Maxi-Sly.

4-7. Aquí aparcan 4 guaguas.

Pasan 5 minutos y Rapanui no vuelve. Pero en ese momento se abre la puerta y se marcha uno de los FHs de la puerta en furgoneta ("Voy por el papeo, vuelvo en diez minutos"). Si lo que ha dicho el Gangrol es cierto sólo quedan 2 tipos en el patio y uno dentro. Es el momento ideal para atacar. Cuando comience la refriega aparecerá Lone Star en ayuda de los PNJs: le han caído bien durante el interrogatorio y tenían cara de ir a meterse en líos. Era cierto.

Si los FJs atacan directamente al principio no encontrarán mucha oposición: el FH de la puerta y el de la torre. Pero esto no va a ser una misión de comandos. El interior del Centro funciona como una Neutrojaula. ¡Uy! ¿No te lo habíamos dicho? Que olvidadizos... Bueno, al segundo asalto los FHs capturarán a los FJs con redes-taser y seguirán ablandándoles un rato (haz un par de tiradas y déjales inconscientes). Ya te hemos dicho muchas veces que *Fanpiro* es un juego peligroso. A ver si de una vez les queda claro a tus chicos que el asalto con Goma2 no es la mejor solución a sus problemas.

¿Qué sucede si alguien decide acompañar a Rapanui en su intento de desconectar la alambrada electrificada? El "Gangrol" rodeará en efecto el edi-



ficio y simulará, al cabo de un rato ir a desactivar una caja pegada a la valla. Entonces, el PJ que le haya acompañado sentirá un fuerte golpe por la espalda que le dejará inconsciente sin llegar a vislumbrar más que una informe masa negra. Con sus poderes de Ensombreción (*Sombra aquí, sombra allá*), Richelieu "Rapanui" ha creado un brazo de oscuridad sólida para quitarse de encima al espectador inesperado. Si quieres jugar un poco, haz que la pelea dure un par de asaltos y que Rapanui incluso simule ayudar al FJ contra el lazo que lo intenta asfixiar, mas ¡oh fatalidad! sin éxito. Otra vez será.

Pillada general

Adiós centro de requisamiento. Hola centro de detención. Los FJs despiertan en muy mala situación. Es mediodía, no tienen equipo y están en un cuartelillo Fanhunter en celdas individuales separadas por barrotes, incluyendo a quien pueda haber acompañado a Rapanui. Un sargento FH va a interrogar a cada uno para saber a qué grupo de la Resistencia pertenecen, además de informarles de que han cometido un delito contra Dick que se castiga con muerte dolorosa. Si hablan quizás haya piedad y no sea dolorosa. Tras el sargento viene algo peor: Adolf Himler, el Fanpbuster oficial del centro de requisamiento, que se ha dado cuenta de que los FJs son fanpiros y pretende sacarles otro tipo de informaciones más comprometidas.

Mientras van teniendo lugar los interrogatorios, Lone Star explicará a los FJs que se decidió a ayudarles después de ver cómo el Príncipe no les daba más ayuda en el asunto. Tampoco le ha gustado demasiado que Justino desprecie tanto a los Gangrol, un club que a ella le cae bien. Pesé a estar ahora en un apuro, se muestra tranquila y no para de repetir "*Los 7 de Barnacity nos salvarán, ya veréis*". Si se le pregunta al respecto dirá que los 7 son un grupo de legendarios guerreros de los que se habla en las calles. Luchan contra Alejo, salvan a los indefensos y protegen a los fans en peligro.

Tras 6 horas de interrogatorios (diviértete en el tema, que los FJs se sientan muy pringados: aborta sus intentos de escapar, réstales Vicio, etc. En una palabra: desespéralos), llega Himler para llevar a los fanpiros a su personal sala de torturas. Ni rastro de esos "7 de Barnacity". Y entonces se va la luz. ¡Pif, paf, poum, ratatata! Puertas abiertas, carreras enloquecidas, descontrol, caos... y los FJs han conseguido escapar. ¿Qué ha sucedido? Nadie lo sabe,

pero Rapanui, de nuevo con un aspecto lamentable, ha aparecido en el alboroto y ha sacado a los personajes fuera del centro. "*Me cogieron antes de poder avisaros. Esto me suena a chivatazo: ¡por Crom! Tenían hasta Fanpbusters*". En cierta forma ahora le deben la vida. (Richelieu ha provocado un apagón normal, sin sus poderes, simplemente apagando las luces del Centro: lo ha conseguido gracias a un renfield infiltrado en el mismo que además ha tapado las ventanas estratégicas; este fanhunter renfield puede haber aparecido durante las escenas de los interrogatorios, y quizás algún PJ se dio cuenta de que había algo raro en él y su forma de masticar saltamontes).

Si alguno pregunta dónde estaba, Rapanui no tendrá reparos en explicarle que "*en la sala de torturas de ese hijo de troll de Himler: esto* (sus heridas) *no me lo he hecho jugando al parchís*". Las horribles marcas que surcan su piel han sido artísticamente elaboradas por su compañero Piertzingce Boris LeRuiz.

Segundo asalto: esta vez con sigilo, please...

Rapanui propone a los FJs que vuelvan a atacar el centro de requisamiento. Esta vez harán las cosas bien y entrarán por las galerías de alcantarillado que dan al sótano del centro. Así que a arrastrarse por colectores apestosos tocan, hasta llegar al preciado lugar de vicio. Al bajar a las alcantarillas, Rapanui comentará que "*éste es el lugar donde Estanislao Dragontrance, nuestro anterior presidente, fue traicionado. Algunos creen que su espíritu todavía ronda por el lugar. Yo no*". Si alguien le pregunta por qué, les dirá que "*lo que ronda por aquí es un Macute Degenerado del tamaño de un trolebús. Así que no bagáis mucho ruido*".

Crea ambiente. Esta partida va de eso: de presentar el miedo a los jugadores y que su tarjeta de visita se les quede imborrablemente tatuada en la memoria. Las alcantarillas tienen 5 metros de ancho, con pasillos de 1 metro a cada lado que discurren a dos palmos de altura del río apestoso que transporta las heces de Barnacity. En la corriente habrá cosas que se muevan. Las alcantarillas tendrán ratas. Se oirán ruidos preocupantes aquí y allá. Aullidos. Aullidos gordos de los que daría un Macute Degenerado del tamaño aproximado de un trolebús. No aparecerá en esta historia, pero eso lo sabemos tú y yo, no los jugadores (y si tú eres un



Sondeando al enemigo

Cuando Rapanui se quede a solas con alguno de los FJs, haz que le pregunte si tiene miedo, si tuvo miedo durante el interrogatorio. "El miedo es poderoso. Te puede derrotar y puede ser tu mayor aliado". Si le piden que se explique, Rapanui aclara que sólo quiere decir que "son tiempos muy duros y hay que hacer elecciones. ¿Vas a estar entre los corderos o entre los lobos? ¿Vas a atacar o a defender? ¿Quieres morir en el barro o llegar arriba de todo? Todo lo que ves... je, no es nada. Yo sé dónde se esconden mayores tesoros. Enormes tesoros. Tesoros de verdad, no estas baratijas: armas mágicas, armaduras de poder, poderes fanpíricos de los que nunca has oído hablar y que te pueden hacer estremecer. Yo he visto otros mundos, ¿sabes? Yo he visto la oscuridad. He hablado con la oscuridad. Y la Oscuridad me habló a mí, y me contó sus secretos. Los fanpiros estamos destinados a gobernar, no a servir. ¿Quieres ser esclavo de la Camorrilla o un señor entre señores? Vaya, creo que por aquí hay algo..." Tuerce la esquina y se ha desvanecido (*oculto con sus poderes*)

Puedes repetir la charla con todos los FJs que quieras.

jugador revientapartidas, de esos que se leen los módulos para fastidiar las partidas a sus colegas, nos imaginemos que ya estarás feliz, ¿no? Pues hale, ahora, ponte a jugar a la Play Station y no amargues la partida a los demás jugadores, ruin...). El lugar, desde luego, no está iluminado en absoluto (se filtra por algunas trampillas la luz de las farolas de la calle), y es más que probable que alguno de los personajes caiga a los desechos si no va con cuidado.

Cuando la tensión haya alcanzado su grado máximo y tus FJs esperen ver emerger algún monstruo de las profundidades, llegarán a la trampilla que da acceso al sótano del Centro de Requisamiento. "Este lugar es grande. Dividámonos en grupos o no acabaremos nunca", dice Rapanui. Irá con quien quiera ir con él (ver cuadro "Sondeando al enemigo").

El sótano es grande pero no laberíntico. Es un gran cuadrado de 35 x 10 metros y un metro ochenta

de altura, con 20 estanterías metálicas una al lado de la otra que dejan un pasillo entre mueble y mueble de un metro. Como recordarás del mapa del centro hay una escalera que sube al piso de arriba. El interior del sótano es el paraíso para un fanpiro. Hay de todo lo que ha dicho Rapanui (excepto las armas) y más. Eso sí, encontrar la ficha puede ser algo largo: la verdad es que la idea de separarse es bastante inteligente. Haz que la encuentre el fanpiro que creas más susceptible a hincarle el diente, el más trepa y powerplayer. Cuando la tenga en sus manos, dile lo siguiente:

*“Rebuscando, junto a un par de viejos números de la Líder (la buena, la de las ilustraciones de Monteys), encuentras un manojo de fichas de personaje. Rune, Señor, Estarguars... ¡Ésta es! La contemplas de arriba abajo: su color verdecito (¡no era una fotocopia, era una hoja de personaje oficial!), la pulcra escritura sobre los cuadrados de características... Seis 18s perfectos, seis veces tres seises: un desafío para la suerte. Y notas, de repente, el poder que emana de esta ficha. Te das cuenta de las vibraciones que emite: te invade una cálida sensación de bienestar. De repente sabes que puedes ser más listo, más rápido, más fuerte, más carismático. Comprendes muchas cosas, *sabes* de algún modo que tus habilidades se verán incrementadas exponencialmente cuando consumas esta ficha. ¿Se la vas a dejar a ese memo de Rapanui, que seguro que os traicionó a todos? O, ya puestos, ¿a los panolis de tus compañeros? No sientes que nada te obligue a hacer una cosa o la otra, no hay ninguna fuerza que te arrastre a hacer o no hacer nada. Tu decides lo que quieres hacer, pero eres consciente, plenamente consciente, aunque las palabras suenen duras al principio, que b*l*i*s*t*e*r*i*z*a*r a Rapanui te hará muy poderoso”.*

Hazlo así o como veas que liarás mejor a tu jugador. Tú le conoces. Tiéntale. Si no cae él, picará Lone Star, desengañada porque no existieran los héroes que ella pensaba, y morderá la ficha. En ese preciso instante aparecerán en la sala, recién teletransportados, Samuel Smart, Justino Calcáneo y Mike Bullshit. “¡Mi blíster!” dice Samuel. “Os dije que estas ratas lo habían robado. Mirad lo fácilmente que accedían a todo este material y no nos habían dicho nada”.

Justino está bastante enfadado por esta traición flagrante a la primera tradición fanpírica y sólo si los FJs han sido leales a la Camarilla hasta el momento les dará 10 minutos para abandonar la ciudad antes de declarar su búsqueda y ejecución.

Samuel, tras recuperar su blíster (si se da prisa sólo estará un poco mordisqueadito) contiene apenas su furia (“dentro de 10 minutos seréis míos”). No hay rastro de Rapanui, a no ser que alguien trate de escapar por el túnel: en ese caso verá la horrible transformación de Rapanui en calígene hasta disolverse en la oscuridad del túnel... como si estuviera en todas partes (si los FJs son demasiado valientes o locos como para no asustarse por una visión así, cambia la escena y haz que Richelieu salga camuflado como la sombra de uno de los personajes... o del mismísimo Príncipe).

Los FJs se acaban de convertir en enemigos de la Camorrilla y difícilmente podrán demostrar su inocencia incluso si es cierta. Serán presa fácil para el Sabadete, que en su momento les tenderá una mano manchada de traición. En alguna parte, las carcajadas de dos fanpiros oscuros como la noche celebran un plan magistralmente ejecutado.

Puntos de experiencia

Esta aventura puede dejar mal sabor de boca a los jugadores, pero sobreviviendo a los peores desastres es como más se aprende.

Por acabar la aventura: 4 PX

Por interpretar correctamente al PJ y la tentación: hasta 5 PX

Por presenciar por primera vez una transformación en calígene: 3 PX

Por ver por primera vez tentáculos de sombra: 2 PX

Por salvar a Lone Star una vez hayan pringado todos: 3 PX

Por inventarse alguna excusa (nada de tiradas: roleando) que convenza a Justino y Samuel de que “esto no es lo que parece”: 6 PX (es casi imposible)

Dramatis personae

Rapanui/Richelieu Stoker



Club: Enlasombra

Blíster: Incunable de *El Príncipe* firmado por Macchiavelli.

Rasgos: Brío 8, Cachas 4, Encanto 9, Maña 6, Seso 9.

Rasgos Secundarios:

Iniciativa 7, Resistencia 28, Puntos de Coraje 8, Vicio 15

Habilidades Naturales: Alerta 10, Armas Blancas 15, Atletismo 5, Esquivar 9, Lanzar 5, Mecánica 7, Mentir 17, Pelea 3, Sigilo 14.

Habilidades Adquiridas: Acrobacias 7, Arco 10, Armas de fuego 17, Callejeo 15, Contactos (Sabadete) 12, Culturilla (literatura victoriana) 14, Culturilla (rol) 8, Disfraz 11, Disimulo 13, Documentación 13, Equitación 12, Estilo 16, Idiomas (Inglés) 12, Interrogar 13, Intimidar 12, Mando: 9, Ocultismo 14, Psicología 12, Recursos 14, Seducción 14, Seguridad 8, Supervivencia 8.

Disciplinas: Bichismo 3, Ensombreción 3, Fánpex 1, Ysterya 1.

Beneficios: Arma Letal (Espada larga, +2), Buena Voz, Sentido Agudo (Vista), Doble Personalidad (Vizconde Rebollón).

Problemas: Autor Aborrecido (Anne Rice).

Equipo: Cota de Mallas sencilla sin mangas; ropas de fieltro verde, cómodo y calentito.

Nota: El compañero Piertzingce de Richelieu estará siempre cerca del lugar por si necesita de sus artes alteradoras del aspecto, aunque reserva su aparición estelar para más adelante...

Lone Star



Club: Bullah

Blíster: Tablatura de "Good Jolly, Miss Molly" firmada por Miguel Ríos, Loquillo y Leslie de los Sírex.

Rasgos: Brío 6, Cachas 6 (16), Encanto 9, Maña 8, Seso 5.

Rasgos Secundarios: Iniciativa 8, Resistencia 30, Puntos de Coraje 6, Vicio 11.

Habilidades Naturales: Alerta 9, Armas Blancas 8, Atletismo 14, Esquivar 10, Lanzar 9, Mecánica 10, Mentir 4, Pelea 5, Sigilo 8.

Habilidades Adquiridas: Acrobacias 10, Actuación (Cantar) 14, Armas de Apoyo 6, Armas de Fuego 12, Artes Marciales (Capoeira) 9, Baile 15, Callejeo 8, Comercio 7, Conducir (Tanque) 7, Contactos (Musicales) 8, Contactos (Camorrilla) 11, Culturilla (Leyendas Urbanas) 8, Culturilla (Rock) 10, Culturilla (Los 80) 10, Estilo 12, Idiomas (Inglés) 8, Interrogar 7, Juerga 8, Labia 9, Primeros Auxilios 9, Psicología 10, Recursos 9, Seducción 13.

Disciplinas: Celeridad 2, Fortaleza 1, Noveahs 2, Potencia 1, Presencia 1.

Disciplinas: Barrido, Patada con Giro, Patada Voladora.

Beneficios: Exotismo, Sangre Berserker.

Problemas: Calzonazos, Rebotada.

Equipo: MMG-Surprais, Navaja de campaña, Teléfono móvil, Ropa rockera de los 80.

El pacto de los bobos

Los personajes se van de caza. Lo que no sabemos es el papel que desempeñarán, el de cazadores o el de presas. Y es que cuando el Sabadete mete la zarpa, se sabe cómo empiezan las cosas, pero no cómo terminan... Aventura urbana con enemigos desconocidos, pistas falsas y muchas tortas. Un épico y digno final para esta campaña, carta de presentación de la Congregación fanpírica más peligrosa del panorama...

Escena Inicial

Los FJs se encuentran en casa de uno de ellos o en su punto de reuniones habitual. En principio la noche iba a ser una tranquila sesión colectiva para calmar el vicio, despejar la mente y discutir un poco sobre el mejor modo de aclarar la situación, ya que sus últimas correrías no les han dejado muy a buenas con la cúpula fanpírica... Cada uno ha traído sus últimas adquisiciones y llevan un ratito disfrutándolas. De repente uno de ellos llamará la atención de los demás sobre algo que ha visto en su "cena". Se trata de un anuncio (la naturaleza de este dependerá de si era un cómic, un vídeo, o cualquier otra cosa donde pueda haber anuncios) en el cual el Vizconde Rebollón ofrece una multimillonaria recompensa por capturar a la "Bestia" y entregársela viva en su domicilio de Pedralbes.

El Vizconde es un archimillonario conocido por sus excentricidades y su pasión por las cacerías (corre por las calles la leyenda urbana que de vez en cuando usa algún Caitiff como presa...). En cuanto a la "Bestia" es muy probable que los FJs hayan oído algo sobre ella. Las descripciones que circulan la sitúan como una especie de "Predator" con aires de Macute, capaz de atemorizar a sus víctimas de tal manera que la palman sin llegar a ponerles un dedo encima. Lo cierto es que hace tiempo que se oyeron las primeras historias sobre la bestia, pero últimamente la intensidad de los rumores se ha incrementado de forma notable.

La idea es que los FJs se lancen desesperadamente a la búsqueda del susodicho monstruito. Si los ves poco motivados, incluye en la recompensa grandes cantidades del vicio al que profesan mayor adicción, o insinúales que si libran las calles de la amenaza sería un excepcional punto de partida para reconciliarse con el resto de la sociedad fanpírica. Si eso no funciona siempre puedes hacer uso de la fuerza... (Hey, hey, hey... no nos referimos a que cojas las cerillas y se las enciendas debajo de las uñas de los dedos de los pies, que nosotros somos unos tipos pacíficos, a pesar de la cantidad de barbaridades que escribimos... Simplemente queríamos decir que les hicieras blanco de un ataque de la bestia. Así, si no es por el dinero o por lavar su imagen pública, darán caza a la bestia por despecho...). De todas maneras, necesitarán un punto por donde empezar ¿no? Para que vayan despertando un poco déjales que tracen un plan de búsqueda por su cuenta. Cuando se pongan en movimiento (o si los ves muy atascados) haz que llegue a ellos la noticia de que un sujeto fue ingresado en el hospital "Nuestra Señora de Dick" en estado de shock, al parecer provocado por un susto brutal. Lo más fácil es incluir la noticia en algún programa de sucesos de TeleDick, en tal caso no se hará ninguna referencia a la posible autoría del susto por parte de la Bestia. También puedes hacer uso del boca a boca, en cuyo caso puedes ponérselo más clarito (por si no pillan a la primera que es al hospital donde quieres que vayan).

Tiradas: Deja que aprovechen para subirse un poco el Vicio (si lo necesitan) antes de meterse de lleno en la aventura. Para reconocer al Vizconde y conocer los rumores que corren sobre él sería necesario pasar una de Contactos o Culturilla especializadas en algo relacionado con la Jet Set. Los rumores sobre la bestia los conocerán de todas formas. Para pasar a la siguiente escena sería necesario hacerse con un medio de transporte. Pueden usar el público o agenciarse uno en caso de no disponer de él (tiradas de Seguridad, Tecnología o incluso Mecánica). Dado que necesitarán desplazarse varias veces durante la partida sería recomendable disponer de un vehículo "propio", aunque hacerlo de forma ilegal puede acarrear desagradables encuentros con la policía en alguno de los desplazamientos, táctica que puedes emplear si ves que la partida es demasiado sosa o que los jugadores se acercan demasiado rápidamente al desenlace de la partida.



Jugando a Médicos y Enfermeras

La víctima en cuestión responde al nombre (o al menos lo hacía) de Paco Jonadito, Paquito para los amigos. Llegar a su habitación no será una tarea sencilla. Para empezar no son los únicos que han pensado en Paquito como posible fuente de información para cazar a la bestia. Hay más de un grupo de Fanpiros y de cazarrecompensas rondando el lugar, aunque ninguno ha conseguido que le dejen entrar a ver al paciente. Eso queda restringido a la familia o a los médicos y poder demostrar lo primero o ser capaz de fingir lo segundo no será tarea fácil.

A pesar de las dificultades es probable que los FJs consigan abrirse paso hasta la habitación, donde encontrarán a Paquito. Este buen hombre tiene síntomas evidentes de haber sido atacado por la bestia esa de la que tanto se habla. Su tez ha quedado completamente blanca, y sus pelos permanecen de punta desde el incidente. Habla tartamudeando debido al terror que todavía lo consume. Por si eso fuera poco inconveniente para sonsacarle información, Paquito sufre de una narcolepsia galopante y se quedará dormido de forma fulgurante en los momentos más álgidos de sus narraciones. De lo poco en claro que sacarán de él es que el "monstro" en sí es algo espantoso. Parece intuir los mayores temores de sus víctimas y los aprovecha para aterrorizarlos hasta la muerte, aparte de hacer otras cosas sumamente desagradables como moverse el ojo con el dedo o comerse la cera de sus oídos y de los oídos de la gente que tiene cerca. En fin, un bicho horroroso. En el cómo se salvó jugó un papel determinante su "problemilla" con las cabezaditas, pues en medio de la sesión de terror Paquito se quedó dormido. Cuando despertó la Bestia se había marchado. Si preguntan sobre el lugar del ataque (cosa que deberían hacer si tienen dos dedos de frente), Paquito lo situará en uno de los barrios marginales de la ciudad. Creo que tendría que resultar fácil intuir cuál será el próximo destino de nuestros antihéroes (bueno, cuál debería ser, ya que muchas veces la mente de los jugadores de rol es insondable...)

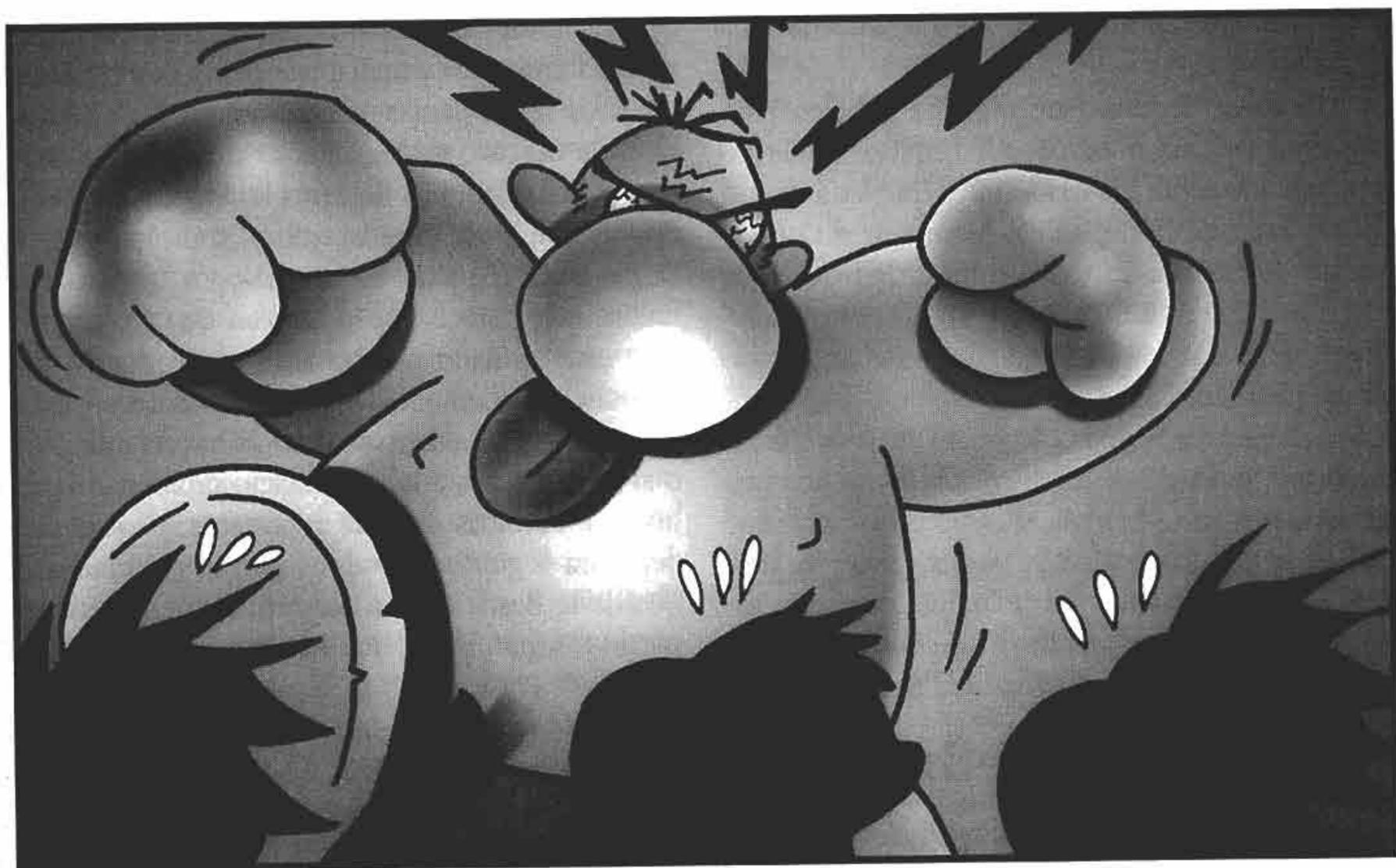
Tiradas: Lo de descubrir en qué habitación está y cómo se llama el paciente que les interesa pueden hacerlo mediante Labia, Administración, Seducción, etc. Esta parte no les resultará muy complicada. En cambio conseguir entrar a la habitación

sí que requerirá más esfuerzo. Según el plan que elaboren deberán hacer uso de Mentir, Disfraz o de alguna disciplina. Ponles a prueba con tres o cuatro situaciones (un improvisado tour por urgencias en caso de hacerse pasar por médico o la inoportuna aparición de los verdaderos familiares si los están suplantando) y luego déjales ver a Paquito. Para obtener información de él tan sólo es necesario hacer las preguntas adecuadas y armarse de paciencia. Si quieres, exige una tirada de Labia o Interrogar. Incluso si tienes el día simpaticote, podrías pedir también unas tiradas de Brío + Seso para no perder los nervios por los constantes desvanecimientos y el tartamudeo del Paquito (fallar la tirada podría provocar una serie de agresiones con el palo del gotero o con las agujas hipodérmicas sobre el pobre Paquito, cuya actitud pasaría a ser hostil, a nuestro juicio sin motivo aparente...)

Paseando por los Barrios Bajos

Tras un corto y plácido viajecito llegarán a su destino (aunque ya sabes que si te da por amargarlos de mala manera durante el trayecto todo será mucho más divertido, jejeje...). Una vez se adentren en las callejuelas deja que hagan uso de sus dotes sociales durante un rato con los transeúntes del barrio. La información a obtener es tan abundante como poco precisa. Cada uno de los individuos a los que pregunten asegurará tener un primo, un amigo o una mezcla de ambos que lo ha visto. Básicamente se trataría de un bicho enorme y feo, a partir de ahí el resto corre de la imaginación del populacho (cuyo papel interpretarás tú, por supuesto, que para eso eres el narrador...). Para hacerlo más entretenido puedes obligarles a dibujar (en el mundo real, no en la aventura) un boceto con los rasgos que les vayan dando por las calles y ver cuál es el resultado final (es más divertido aún si ningún jugador se defiende con los lápices, o si les das descripciones contradictorias cada cinco minutos...).

Mientras den vueltas por la zona, paralelamente a las entrevistas con los transeúntes, irán encontrando varios panfletos, por el suelo o pegados a las farolas. Unos cuantos buscando un chico responsable y no fumador para compartir piso de tres habitaciones; otros (los menos) diciendo que *Los Siete de Barnacity* vigilan la noche, protegiendo a los ciudadanos; y muchos pasquines, alertando de las supuestas apariciones de la fiera y de la rela-



ción de éstas con la depravación social, la desobediencia de las leyes de Dick y cosas del estilo (similares a todos aquellos panfletos que hace diez años decían que con el nuevo milenio llegaría el fin del mundo por culpa de los pecados de la gente). Hay varios tipos diferentes de cartel con diferentes expresiones y diferentes amenazas, pero todos los textos son igual de carcas. Parece evidente que la intención es crear un temor social a la ira de Dick, aunque la patraña no parece del todo obra del Papado puesto que en algunos casos menciona su falta de rigidez a la hora de imponer la voluntad de Dick (!). Cuando te canses de hacerles dar vueltas para nada, pon en escena a Eugenio "El Piltrafilla". Divisarán a este sucedáneo de persona al final de la calle, esparciendo panfletos disimuladamente. Cuando se percate de que se dirigen hacia él empezará a correr. Tras una breve carrera por una de esas típicas calles repletas de gente, paraditas de mercadillo y todo lo que suele salir en las carreras de las pelis, "El Piltrafilla" se meterá en el restaurante japonés de su amigo Yotaplas (Yotaplás no es japonés, pero lleva treinta años estando tan gordo que la gente le confundía con un luchador de sumo, con lo que, haciendo alarde de una total carencia de imaginación, abrió un restaurante japonés para poder seguir comiendo alegremente)

Cuando los FJs accedan al local (pues es de esperar que lo hagan), verán al huidizo repartidor

de panfletos tras una grasienta mole de ojos rasgados. Resolver la situación sin llegar a las manos será difícil por los problemas idiomáticos (Yotaplás es letón. ¿Y qué hace un gorderas de Letonia regentando un restaurante japonés? Nosotros tampoco lo sabemos. Barnacity es un crisol de culturas y de gentes en el que cualquier sueño se hace realidad, y Yotaplás está cerca de alcanzar el suyo), aparte de ser mucho menos divertido. Yotaplás Toconmicacas recordará los insultos de sus compañeros en el patio del colegio y cómo le comparaban con un luchador de Sumo, con lo que tras un breve cruce de cables se quedará en gayumbos (bueno, esos pañales de tela típicos, ya sabes) y cargará contra los FJs. Para aderezar la acción puedes meter a algún pinche armado con un par de pescados de medio metro o tres peces Fugu, sin olvidarte de mencionar la gigantesca plancha al rojo vivo que estaba usando Yotaplás y la cantidad de gente (y por "gente" me refiero a futuras víctimas inocentes) que se encuentra en el local. El Piltrafilla no intervendrá en las tortas y se refugiará en el cuarto trasero. Quedará a la completa disposición de los FJs cuando estos se libren de Yotaplas y compañía.

A Eugenio le habían encargado esparcir los panfletos por la zona sin llamar la atención. Lo único que pueden conseguir de él es la dirección del lugar de donde provienen los papelitos: la imprenta "El Editor Feliz". Por supuesto conseguir que el

Piltrafilla cante no será fácil, pero seguro que los FJs se apañan ¿verdad?

Tiradas: Vendría bien algo de Callejeo para encontrar la zona indicada por Paquito. Lo de informarse mediante los transeúntes quedaría dentro del dominio de Estilo, Labia, Interrogar o Conocimiento de la Zona especializado en Barrios Bajos (no, Trato con Animales no sirve...). Sacar conclusiones de la opinión de la gente y/o del contenido de los panfletos correspondería a Educación o Psicología. Para perseguir a Eugenio será necesario Atletismo, incluso si te apetece puedes montar una persecución en toda regla. Dentro del Restaurante las tiradas dependerán por completo de los FJs. Para sacar información del "Piltrafilla" será necesario recurrir de nuevo a la Interrogación, a la Intimidación o si me apuras mucho, a la Seducción.

En El Editor Feliz

La imprenta está en una zona de polígonos industriales, es bastante cutre y pequeña. Justo cuando lleguen los FJs, verán un grupo de Macutes (sin uniforme; se podría decir que todo lo "de paisano" que un Macute puede ir, puesto que son blancos y con aspecto de gusanazo) cargando unas cajas en una furgoneta. Las cajas las están sacando de la imprenta y contienen más panfletos como los que ya han visto. La interacción entre los fanpiros y el grupo de Macutes desconfiados es muy probable que se reduzca a un intercambio de tiros (evadirán el cuerpo a cuerpo, puesto que su intención es huir). Tras dos o tres asaltos los Macutes emprenderán la fuga en la furgoneta. Lo ideal sería una persecución y para ello hace falta un vehículo, pero a estas alturas eso ya no es un problema ¿no? Deja que se diviertan un rato con una buena persecución (ya sabes, velocidad, rugido de motores y balas, muchas balas). Pase lo que pase la persecución acabará irremediablemente con la furgo huida o estampada contra un muro, de forma que los FJs no podrán interrogar a ninguno de sus ocupantes. En caso de disponer de los restos del vehículo, tan solo podrán encontrar más panfletos y confirmar que los Macutes no llevaban ningún tipo de identificación papal. Puesto que no disponen de nuevas pistas, estaría bien optar por volver a la imprenta y tratar de averiguar algo más.

Revolviendo un poco los papeles y toqueteando los ordenadores empezarán a entender un poco más quién está detrás de todo esto. En varios mails y papelajos aparece como jefe de la

operación un tal *Amo de la Bestia*. Él es quien parece controlar las actuaciones de la corrupción. Ha montado una organización de carácter sectario con el firme objetivo de concienciar a la población de que debe seguir más de cerca la doctrina de Dick. Por lo simple de la redacción y lo estúpidos que llegan a ser algunos de los diálogos que podrán reconstruir, parece que el grueso de la organización esta formado por Macutes renegados. Varias alusiones a la comunidad Fanpírica parecen indicar que la cúpula de mando también esta infectada o al menos ha estado en contacto prolongado con hijos de Barrabás. Lo más importante, y lo que les permitirá seguir adelante, es que el próximo ataque de la Bestia (y por tanto donde se debían repartir los panfletos) tendrá lugar en la misma Gigamesh Platz.

Tiradas: Según como haya ido evolucionando la historia puedes introducir algún que otro contratiempo durante el desplazamiento a la Imprenta. Todo depende de cómo los veas de animados y del tiempo que quieras entretenerte con el módulo. Entre las posibles "distracciones" están los encuentros con la policía (en caso de tener problemas pendientes con la autoridad, como por ejemplo, el robo del coche al principio del módulo), fortuitas averías en el vehículo, atascos... tú mismo. Una vez en la imprenta déjales plantear la acción antes de mostrarles las malas intenciones de los Macutes. Recuerda que no pueden capturar vivo a ninguno de ellos (es para mantener la intriga de la trama hasta el final). No deberías tener problemas para controlar la persecución gracias a las maravillosas reglas que incluimos en las Crónicas Fanpíricas (macho, si te las recomendamos tanto es porque de verdad merecen la pena, así que ve a la tienda y pillate el libro, que es bueno, joer...). De vuelta en la imprenta hay varias habilidades que les pueden resultar útiles, Informática la que más. Un poco de Documentación ayudará también a aclarar ciertos puntos. Suminístrales información en función sus resultados.

De Caza en la Plaza

Es muy probable que la estrategia de tus FJs se limite a dirigirse hacia la plaza y esperar a que les digas qué tienen que hacer. Esta vez tendrán que trazar ellos por completo su plan de ataque. Sutilmente puedes encauzarlos para que decidan cómo van a localizar a la Bestia (pueden esperar agazapados con un buen equipo de vigilancia, que

uno de ellos haga de señuelo para atraerla, etc.), qué táctica van a seguir para enfrentarse a ella sin palmarla del acojone, cómo piensan capturar a la Bestia manteniéndola viva, cómo van a transportarla (en caso de tener un vehículo pequeño). Cuando tengan un stratagema con alguna posibilidad de funcionar o que simplemente les vaya a conducir a una graciosa muerte déjales seguir adelante.

Por una vez, y sin que sirva de precedente, deja que su plan se desarrolle más o menos como lo habían planeado (dentro de los límites de la coherencia). El encuentro con la impresionante criatura sedienta de sangre puede resultar fatal si no han venido bien preparados. Básicamente el bicho cuenta con dos frentes de acción. En primer lugar su sola presencia y su desagradable comportamiento obligarán a cualquier FJ que quiera actuar, si está viendo u oyendo a la Bestia, a superar un chequeo de Brío más Coraje (sí, su valor actual de Coraje) para no permanecer paralizado durante este asalto. Por otro lado, el monstruo atacará a un FJ por turno, introduciéndose en su mente y proyectándole hacia sus peores pesadillas. Este ataque puede realizarlo siempre que el FJ esté consciente, y se resuelve igual que el poder *Disrupción Total* (*Hexagonía*, nivel 3), pero requiriendo el contacto físico en vez del intercambio de palabras (es difícil hablar cuando eres una cuadrúpeda criatura del Averno a la que los colmillos no le dejan cerrar la boca). No usará ninguno de los ataques físicos que es capaz de desarrollar (ni mordiscos, ni pisotones, ni embestidas...). Cuesta darse cuenta, por el miedo y la adrenalina que empapan el ambiente, pero parece como si la bestia no quisiera matar a los fanpiros jugadores, sino tantearles y comprobar sus cualidades físicas y destreza en el combate. Procura que el encuentro dure al menos cuatro o cinco turnos. Pónselo un poco difícil, pero no te pases mucho, a ver si los vas a matar a todos de miedo antes de que terminemos de contarte la aventura...

Una vez logren acabar el combate y capturar VIVO al bicho (según el método por el que hayan optado) deberían poner rumbo hacia el tenebroso Castillo del Vizconde, tal como indicaba el anuncio (más adelante te explicaremos por qué, pero da igual lo que hagan los jugadores: la bestia no muere, sino que queda inconsciente para que los FJs se la puedan llevar a la mansión del vizconde. Es imprescindible en la última escena...).

Tiradas: Para ayudarles a "pulir" su plan de acción sería fantástico disponer de Estrategia. Eres libre de pedirles que tiren por otras habilidades

según el carácter de los preparativos de su plan (Disfraz si quieren reírse un rato a costa de su "cebo", Supervivencia para preparar alguna trampa, Explosivos si son de los que lo resuelven todo igual...). Durante el combate recuerda aplicar el +3/-3 a la tirada de Brío + Coraje si los FJs disponen de Pelotas de Acero o son unos Calzonazos. El resto de las tiradas dependerá del rumbo que tomen las cosas. Si alguno de los FJs palma y te da mucha mucha pena puedes dejarles usar Primeros Auxilios para tratar de reanimarlo.

En el castillo del Vizconde Rebollón

Llegados a este punto puede que los FJs crean que tan solo les queda poner las manos para recibir su premio. Déjales disfrutar de esa idea durante un ratito. En el castillo los criados los recibirán de una forma bastante seca. Sus caras son inexpresivas y sus escasas intervenciones en la conversación dejan entrever un acento gabacho. Con cierta perspicacia podrían llegar a descubrir que en realidad son Macutes hábilmente "maquillados" por Boris. En unos minutos entrará en escena Aigor, el jefe del servicio del castillo y renfield personal de Stoker. Con una voz quejumbrosa y entrecortada les dirá algo como "*Permítanme que les felicite por su valentía caballeros. Mi amo les espera. Acompañenme*". Aigor no responderá a ninguna de sus preguntas ni hará caso de sus probables comentarios despectivos (es el primo feo del Jorobado de Nôtre Dame). A lo sumo rectificará a aquellos que lo llamen Igor con un "*Es Aigor, ¡cojones!*". Por el camino puede que algún FJ atento pille a Aigor zampándose con disimulo alguna araña u otro bichillo.

Una serie de intrincados pasillos, cada cual con una decoración más tétrica, los conducirá a una amplia sala de un aspecto no menos acogedor. Aigor cerrará las puertas tras ellos. No les debería costar mucho reconocer al Vizconde Rebollón. Tras una pomposa presentación y una escueta felicitación por haber capturado a la Bestia, les invitará a sentarse. Que los FJs se las apañen como puedan para sentarse en alguno de los sillones de la habitación (hay menos sitio libre que gente para sentarse) y simular que prestan atención. Rebollón les hablará de su afición por la cacería mientras recorre la habitación mostrándoles sus trofeos (las típicas cabezas de bichos disecadas y colgadas en un tablón de madera). Gradualmente se irá emocionando más y más mientras describe como cazaba a sus presas



con sus propias manos. De repente descubrirá sus oscuras intenciones: *"Sin embargo no hay nada más divertido que la caza de Fanpiros"*. Antes de que los FJs puedan ponerse a la defensiva un cubo energético de contención se activará, encerrándolos en su interior. No hay escapatoria posible. Rebollón, como todo buen malo, les contará cómo entre él, Richelieu Stoker, alias "Vizconde Rebollón" y su amigo Boris LeRuiz (que en este momento hace su aparición por una de las puertas del fondo) prepararon un magistral plan para conseguir varios objetivos: limpiar la ciudad de fanpiros débiles y no merecedores de la vida eterna (entre ellos los FJs); concienciar a la población, incluido Alejo, para que tenga fe; demostrar el poder que es capaz de desplegar el Sabadete; y, por supuesto, divertirse mientras tanto todo lo posible...

"Así cuando el Cuervo desaparezca, un día no muy lejano, nosotros podremos iniciar la auténtica era de la decadencia. Una nueva era de las tinieblas BWAHAHAHAHA" – Dirán mientras va dejando al descubierto los tatuajes (*Harker*) y piercings que decoran su cuerpo – *"Pronto el Sabadete será la única fuente de autoridad y vosotros, cachorros de la Camorrilla, seréis nuestro entretenimiento."* – Pausa dramática para mirar con caras de sádicos a los FJs – *"Pero vosotros no tendréis que esperar hasta entonces para cumplir vuestro destino, esta misma noche tendréis el privilegio de ser mis presas. Si habéis sido capaces de captu-*

rar a Boris, "la Bestia" debéis estar en buena forma, hasta ahora todos los que la han traído de vuelta han resultado muy entretenidos... Felices sueños!" – Terminado este discurso a dos voces, en el que se turnan para tomar la palabra como si hubieran ensayado múltiples veces (o como si hubieran repetido el discurso ante muchos fanpiros víctimas de sus juegos de caza), abandonarán la habitación mientras ésta se llena de un gas somnífero que dejará inconscientes a los FJs.

Tiradas: En esta escena no hay ninguna tirada realmente necesaria, aún así unos buenos jugadores harían uso de su Psicología y sus poderes de Vición para intuir las intenciones de su anfitrión. De todas formas no pueden hacer nada para evitar que la escena tenga el desenlace indicado, aunque con actuaciones de este tipo se pueden ganar algunos puntos de experiencia extra por interpretación.

De paseo por el Bosque

Cuando los FJs despierten se encontrarán en medio de un espeso bosque, desarmados. Si alguno de ellos llevaba encima su Blíster lo conservará (incluso si es un arma), puesto que este par de fanpiros del Sabadete disfruta blisterizando a sus víctimas tras darles caza. De nuevo les toca trazar un plan. Según sus características de combate sin armas pueden plantearse un enfrentamiento con

los perseguidores, aunque incluso armados tendrían pocas posibilidades de vencerles. Tratar de huir sería la opción más sensata, pero les resultará difícil correr debido a los grilletes que les han colocado en los pies. Sus andares mientras lleven estos artilugios serán bastante cercanos al de los pingüinos (vamos, como si llevaran los pantalones bajados). Podrán deshacerse de ellos causándoles 40 puntos de daño de un solo golpe (el daño no se acumula). También pueden esconderse hasta que llegue el amanecer y los fanpiros abandonen la búsqueda, prepararles una trampa, o cualquier cosa que se les ocurra para salir con vida.

Dales un margen de tiempo para prepararse, pero no mucho. Que se sienta el agobio propio de la situación. Esta vez su plan deberá ser muy bueno para que salga bien. Si optan por algo como deshacerse de los grilletes y correr hasta encontrar refugio, o subirse al primer árbol que encuentren y esperar que no los vean, los acabarán pillando. El vizconde Enlasombra va acompañado del Piertzingce (en forma bestia o en forma humana, como prefieras...) totalmente recuperado de las heridas que hayan podido causarles los FJs (el combate no fue más que un baile en el que LeRuiz tanteaba las posibilidades de los jugadores, preparando la cacería de después). También usan a varios Macutes entrenados como rastreadores. El desenlace del módulo es totalmente libre y debería enseñar a los jugadores que el Sabadete es mucho más peligroso que cualquier otra de las ramas del Papado. Si los FJs sobreviven y también lo hace el Vizconde, tendrán un temible enemigo más que añadir a su lista de *Personas non gratas*.

Tiradas: Es obvio que la habilidad más importante en esta escena es Supervivencia. Aún así los FJs deben aprovechar al máximo sus Disciplinas para tratar de sobrevivir, puesto que probablemente sea la única arma de la que dispondrán para enfrentarse al Vizconde. En caso de que entablen un combate con él, sólo lucharán contra Rebollón - Stoker y su Bestia - LeRuiz, ya que los Macutes se mantendrán al margen (son poco más que perros amaestrados). Si Boris adopta la forma bestia, se comportará igual que en su anterior encuentro, pero esta vez tirando a matar. A la hora de manejar a los Sabadete, ten en cuenta que son unos sujetos tan inteligentes como malvados, curtidos en múltiples batallas, sobre todo el Piertzingce. Vencerles será una ardua tarea.

El verdadero Clímax

Como llevamos mucho tiempo jugando a rol, y conocemos la clase de personas que juegan a *Fanpiro*, intuimos que seguramente los personajes en vez de huir hayan encontrado un modo de enfrentarse con los fanpiros del Sabadete y hacerles morder el polvo. Justo cuando estén a punto de darles el golpe de gracia a los dos herejes, ten una entrevista por separado con cada uno de los jugadores, y recuérdales las palabras de Richelieu "Rapanui" Stoker sobre la blisterie en la aventura anterior...

Háblales del poder que son capaces de alcanzar si devoran el blíster de un fanpiro, háblales del éxtasis y de la sensación de poder que te corre por debajo de la piel cuando tomas entre tus colmillos ese objeto por el que su dueño daría la vida, háblales de su mísera vida como peones de la Camorrilla y de estirados fanpiros que juegan a mandar... Tiéntales, igual que esa voz en la cabeza de los fanpiros les tentaría para dejar de lado una vida de preocupaciones y penurias y comenzar de nuevo en el seno de una Congregación capaz de aceptarles tal y como son, en la que su verdadero potencial es capaz de ser reconocido... Háblales del Sabadete y ofréceles un nuevo futuro en el que sus sueños se verán cumplidos... Si vencen definitivamente y blisterizan a Stoker y a LeRuiz, estos habrán ganado el combate, pues a pesar de entregar su vida habrán conseguido más adeptos para la herejía del terror, y si no lo hacen, ateniéndose a la primera tradición y abominando de la usurpación indebida del blíster de otro fanpiro, los dos sabadete también habrán vencido, pues se han demostrado a sí mismos y al resto de la congregación que el Sabadete es el futuro de la comunidad fanpírica, pues elimina los prejuicios que debilitan el carácter de los seres más poderosos de la noche (aparte de que los dos maquiavélicos cerebros crueles pasarían a ser los más acérrimos enemigos de los FJs).

Y es que hay decisiones en las que cualquiera de las opciones significa caer derrotado...

Reparto de PX

Para todo aquel que acabe vivo: 5 PX.

Para aquel o aquellos que resuelvan el problema del vehículo durante la partida: 2 PX.

Para el/los autor/es del plan en el hospital: 2 PX.

Por llevar a buen puerto la escena del hospital sin violencia: 1 PX a cada uno.

Por currarse el dibujito de la Bestia o al menos hacerte reír un rato: 2 PX para el artista.

Si quedan bien con Eugenio: 1 PX para cada uno y pueden añadirlo a sus Contactos.

Por dar caza a la furgoneta de los Macutes: 3 PX para el conductor, 1 PX para el resto.

Por trazar un buen plan para atrapar a la Bestia: 2 PX para las cabezas pensantes.

Por olerse la trampa en casa de Rebollón: 3 PX para el suspicaz.

Por planear y llevar a cabo una buena estrategia para afrontar el final: 3 PX para todos.

Por esa acción épica (fuera de combate) que les ha salvado el culo: 4 PX para el machote.

Por la acción más espectacular en combate: 4 PX para su autor.

Descripciones

Boris Le Ruiz / La Bestia



Club: Piertzingce

Blíster: Auténtico y genuina flor que Marilyn Harris, la *pequeña María*, le entrega al señor Karloff (*el Monstruo*) junto al río en *Frankenstein* (1931).

Rasgos Primarios:

Brío: 7, Cachas: 7, Encanto: 6, Maña: 10, Seso: 6.

Rasgos Secundarios: Resistencia: 35, Iniciativa: 8, Coraje: 7, Vicio: 13, Estatura: 195 cm, Peso: 84kg.

Habilidades Naturales: Alerta: 13, Armas Blancas: 17, Atletismo: 17, Educación: 4, Esquivar: 10, Lanzar: 11, Mecánica: 5, Mentir: 13, Pelea: 17, Sigilo: 17.

Habilidades Adquiridas: Acrobacias: 8, Artes Marciales (Lucha Libre): 12, Artes Plásticas: 16, Comercio: 6, Contactos (Organizadores del Festival Clandestino de Cine Fantástico y de Terror de Sitges): 8, Disimulo: 6, Estilo: 6, Juegos de Manos: 10, Recursos: 8, Seguridad: 16. *Maniobras:* Cabeza-zo, Embestida, Patada voladora, Proyección, Rodillazo.

Disciplinas: Bichismo 2, Fánpex 2, Viciosidad 3, Hexagonía 3.

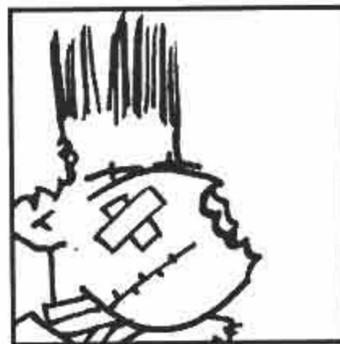
Beneficios: Gorroneo, Pelotas de Acero, Renta.

Problemas: Afición devoradora, Presumido.

Equipo: Unos cuantos tipos distintos de puñales y cuchillos, siete u ocho agujas de piercing, un par de botecitos de pigmentos vegetales.

Notas: *La Bestia* no es más que Boris haciendo uso del tercer poder de *Viciosidad*, por eso no se incluyen otras estadísticas aparte.

Paco Jonadito, Paquito



Rasgos Primarios:

Brío 2, Cachas 5, Encanto 3, Maña 6, Seso 4.

Rasgos Secundarios:

Resistencia 19, Iniciativa 5, Coraje 2, Estatura 165 cm, Peso 56 kg.

Habilidades Naturales: Alerta 4, Armas Blancas 6, Atletismo 8, Educación 3, Esquivar 5, Lanzar 6, Mecánica 3, Mentir 6, Pelea 8, Sigilo 3.

Habilidades Adquiridas: Conocimiento de la Zona (Barrios Bajos) 12, Culturilla (Leyendas sobre la Bestia) 15, Artes Plásticas (Hacer figuras con las sondas que tiene puestas) 11.

Beneficios: Siete Vidas.

Problemas: Calzonazos, Depresivo y Paranoia.

Equipo: Un camión de esos que te dejan el culo al aire, sondas y un orinal.

Notas: El encuentro con la Bestia lo ha dejado consternado. Puedes añadir detalles a su puesta en escena sacando a la luz su recién adquirida incontinencia o dejando que sus babas fluyan desde su boca mientras habla.

Eugenio "El Piltrafilla"



Rasgos Primarios:

Brío 3, Cachas 4, Encanto 4, Maña 8, Seso 6.

Rasgos Secundarios:

Resistencia 18, Iniciativa 7, Coraje 3, Estatura 174 cm, Peso 61 kg.

Habilidades Naturales:

Alerta 9, Armas Blancas 11, Atletismo 12, Educación 3, Esquivar 14, Lanzar 4, Mecánica 7, Mentir 9, Pelea 8, Sigilo 11.

Habilidades Adquiridas: Comercio 6, Disimulo 4, Callejeo 9, Contactos (Delincuentes) 7, Juegos de Manos 6, Armas de Fuego 9, Conocimiento de Zona (Barrios Bajos) 9.

Equipo: Varios panfletos, un papel con la dirección de la imprenta, una navajilla y una foto del Fary.

Notas: De nuevo un personaje patético, pero este lo es de nacimiento. Eugenio no es más que

un "mandao". Acepta encargos de cualquiera que prometa pagarle (cosa que no hacen ni la mitad de las veces) y suele acabar siempre metido en fregaos. No estaría de más tratar de quedar bien con él, puesto que su increíble habilidad para enmarronarse hace de él un buen informador. Es bastante crédulo, aunque no es tonto del todo...

Yotaplas Toconmicacas



Rasgos Primarios:
Brío 8, Cachas 10, Encanto 6, Maña 8, Seso 5.

Rasgos Secundarios:
Resistencia 46, Iniciativa 6, Coraje 8, Estatura 196cm, Peso 180kg.

Habilidades Naturales: Pelea 6, Mentir 4, Lanzar 12, Esquivar 8, Educación 4, Mecánica 4, Sigilo 5, Atletismo 9, Armas Blancas 16, Alerta 8.

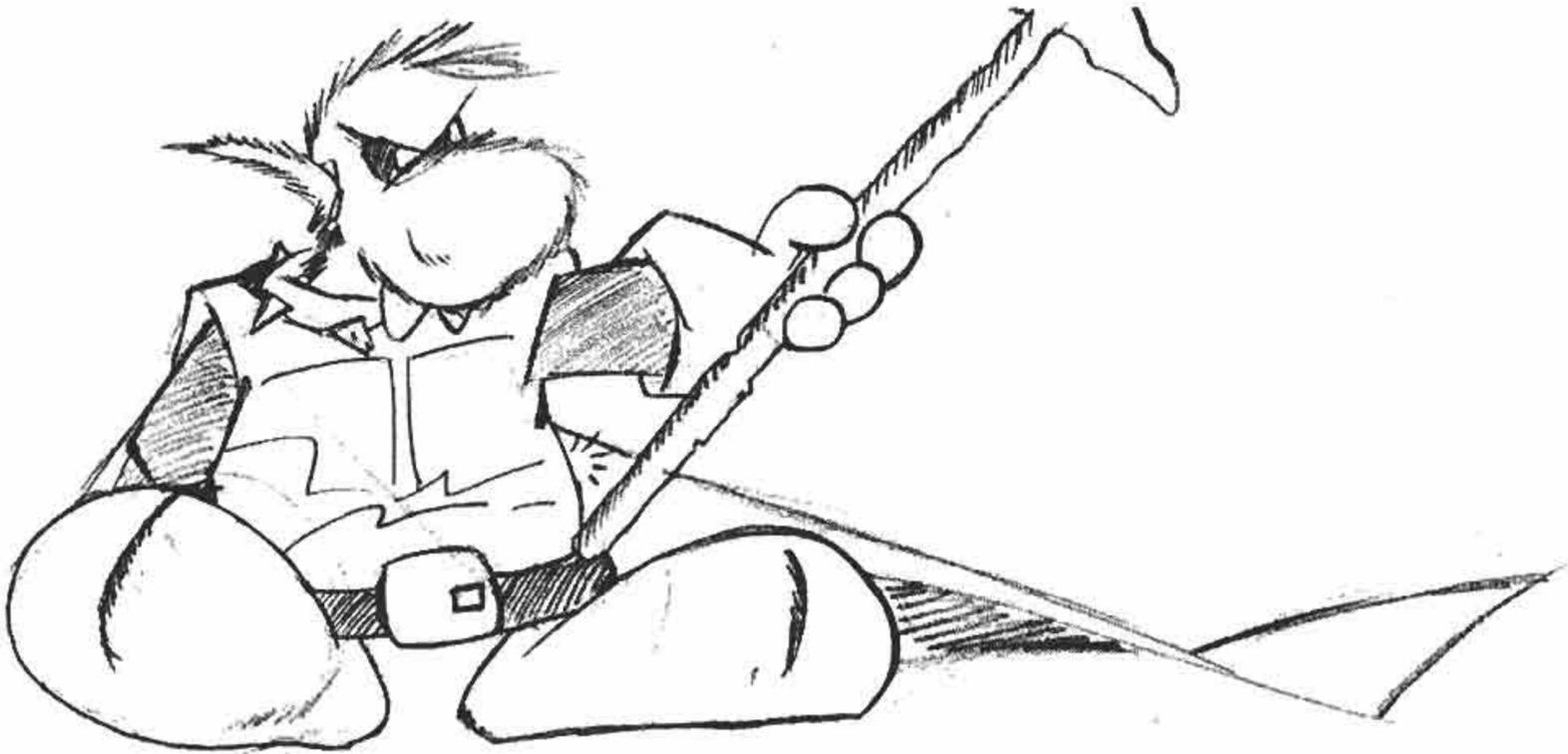
Habilidades Adquiridas: Contactos (Mafia Nipona) 9, Intimidar 18, Cocina 13, Recursos 7, A.M. (Lucha Libre) 12, Idiomas (Letón) 13, Idiomas (Japonés) 4.

Maniobras: Abrazo del Oso, Estrangulamiento, Contrapresa, Embestida.

Beneficios: Tipo Duro, Exotismo.

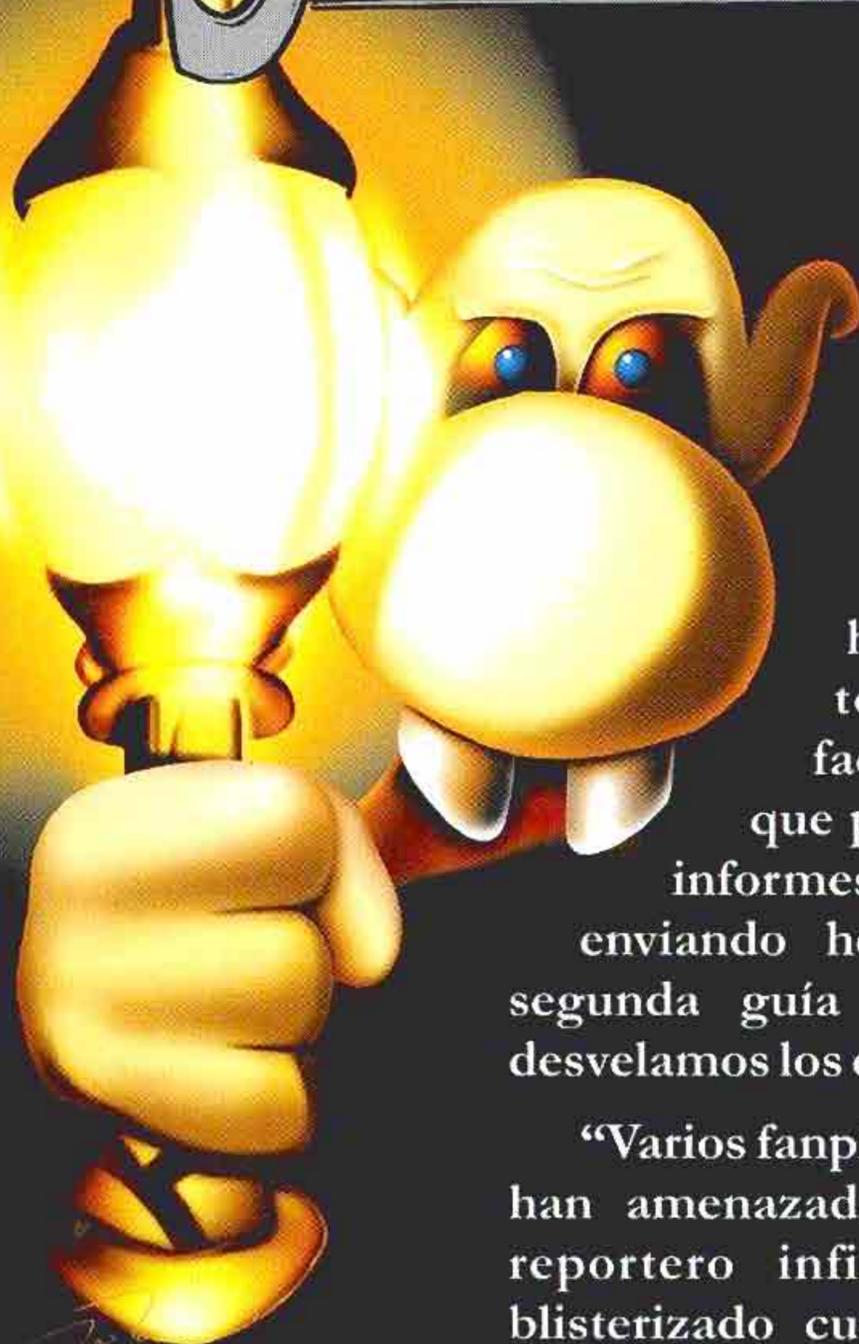
Equipo: Un par de chuchillacos, sus gayumbostanga de combate y un fuerte olor corporal. También puedes armarlo con un par de pescados al igual que sus pinches (como todo buen Master sabe, un pescado se considera una Arma Blanca a efectos de combate).

Notas: Que decir de este entrañable letón de aspiraciones niponas. Es muy difícil saber lo que pasa por su mente. Es bastante irascible y agresivo, pero si lo pillas de buenas (recién comido) es un tipo agradable. Practica Sumo en un gimnasio cercano, lo que el no sabe es que lo están timando y le están enseñando las técnicas de Lucha Libre de toda la vida, solo que en pañales.



GUÍA DEL JUGADOR - II -

SABADETE



La sombra del Sabadete es alargada

“Arriesgando su vida, hemos introducido a un temeroso fanpiro en la facción más cruel de todas las que pueblan la noche, y con los informes semanales que nos iba enviando hemos confeccionado esta segunda guía del jugador, en la que desvelamos los entresijos del Sabadete”.

“Varios fanpiros de la Congregación nos han amenazado de muerte, y el pobre reportero infiltrado fue salvajemente blisterizado cuando le descubrieron, así que esperamos que este genial texto, acompañado de un inmejorable material gráfico sea justamente valorado por todos los narradores y jugadores de *Fanpiro* (o que si no lo es, al menos nuestro escondite sea lo suficientemente bueno como para que las manadas no nos encuentren...)”

—Jokin Jonah Jameson



La Factoría-FF1004

ISBN-84-8421-614-4



9 788484 216148

www.distrimagen.es

