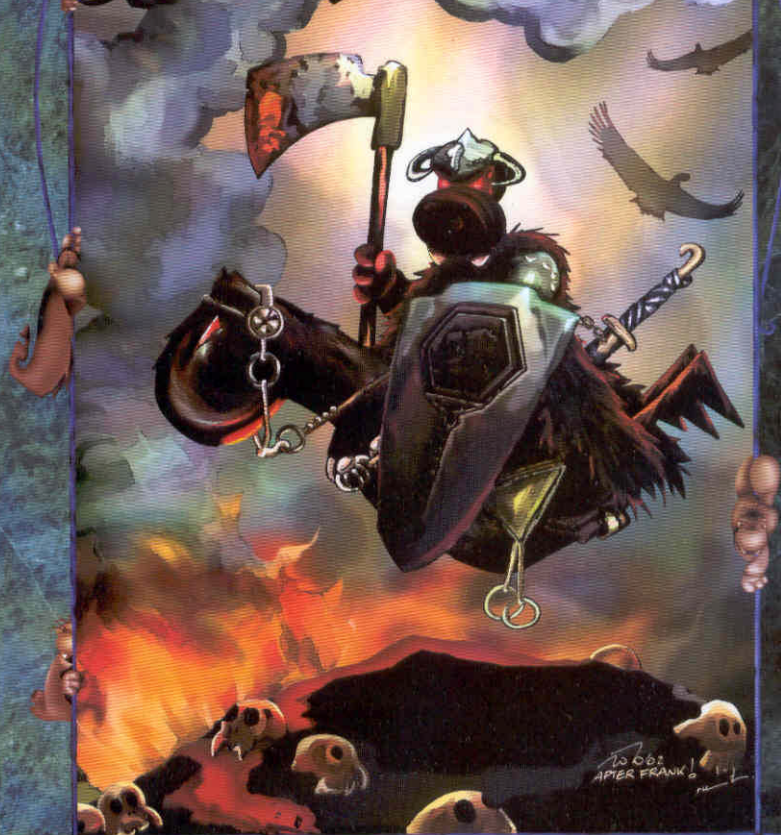
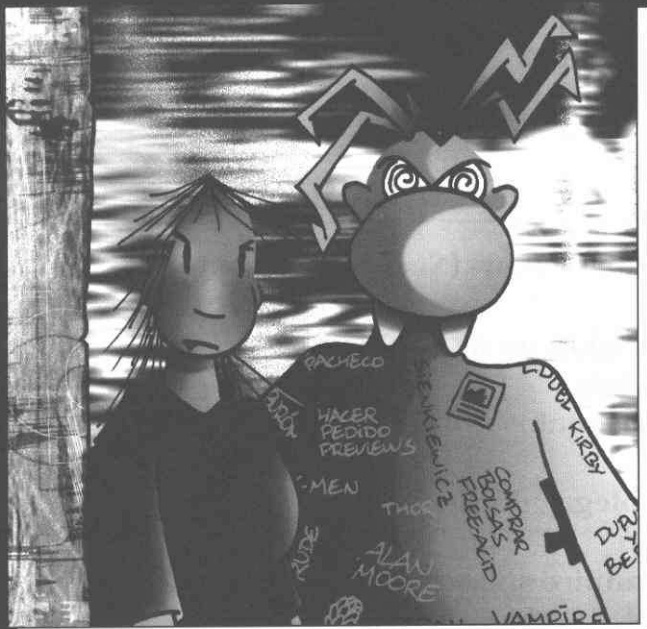


Crónicas Sangpíricas



CINCO AVENTURAS EN EL MUNDO DE FANPIRO:
EL JUEGO DE ROJ NARRATIVO Y PUNKDEPRIMENTE



HAIRY NIGHTS (NOCHES PELUDAS)

Por Antonio Ramírez Martí (alias Bardo)

Introducción para el Narrador

El Trekkere Palpatinto renegó de su fe hace unos meses, llevándose consigo algún que otro secretillo del club (entre ellos, el proceso para la creación de unas peligrosas bestias de diseño genético). Harto de los demás fanpiros, Palpatinto se unió a un militar descontento del ejército papal, el general McDonald: combinando los conocimientos de Palpatinto con los recursos militares de McDonald, conseguirían hacerse con el poder tras un golpe de estado y unas cuantas purgas bien sanguiarias (lo que provoca un pequeño problema: la presencia de Palpatinto entre las tropas de McDonald ha llevado a varios soldados al fanpirismo, y ahora son Caitiff).

Palpatinto puso manos a la obra, empezando a crear el ejército de monstruos que le llevaría al poder. Para desviar la atención de los fisgones, contrató a Bicho, un mercenario Fanferatu aficionado a hacer maquetas con palillos. Cuando Bicho se enteró de que una curiosa Gangrol había descubierto los planes de su jefe, denunció a la fanpira a los Fanquisidores.

Por su parte, Nemesio Torralba, el antiguo maestro de Palpatinto, busca a un grupo de fanpiros

desechabl... estoóoo, intrépidos, para que le paren los pies a su discípulo. Si es necesario, está dispuesto a cargarse a Palpatinto personalmente.

Dramatis Personae

- **Agustina de Alcorcón**: Gangrol valiente y leal, que muere a los dos minutos de comenzar la partida y tiene cara de ardilla. Una pena.
- **Justino Calcáneo**: Príncipe Roleador de Barnacity.
- **Victoriano Cascajo**: Roleador hortera.
- **Bicho**: Mercenario Fanferatu y coleccionista de palillos de dientes.
- **Jacinto Doom**: Fanferatu Nukemita y amante desgraciado.
- **General McDonald**: Brillante estratega y pésimo cocinero, le ha declarado la guerra a los Burger Dick.
- **Nemesio Torralba**: Maestro de Maestros, apreciado y temido por igual entre los Trekkere. Dicen que juega al tute con Apapucio Torremocha...
- **Emperador Palpatinto**: Palpatinto de Sagusto y Cizaña Garrido Gutiérrez. Antiguo Aprendiz de Nemesio, abandonó las enseñanzas del club y se unió a sus enemigos. Sufre de halitosis, aunque se niega a reconocerlo. Padre de los iguocs, en más de un sentido...

• **Iguocs:** Pequeños, peludos, encantadores y mortales. Medio metro de la cabeza al suelo, cubiertos de pelo, aficionados a la carne fanfírica y a poner cara de buenos.

• Y toda una pléyade de Fanhunters, Fanquisidores, Macutes, Anarcoides Bullah, Fanpiros, Policías, Macarras, Borrachos y Encantadoras Ancianas que Guardan una Recortada Debaño de las Enaguas.

Primera Parte: A la caza del tesoro

El mapa de la Gangrol

Estando los jugadores tranquilamente reunidos alrededor del fuego del hogar (o en su defecto la televisión o una caja de pizzas) en la comodidad de su refugio, oirán que alguien llama desesperadamente a su puerta, y una voz femenina, aunque ronca, que grita pidiendo auxilio y ayuda a los hermanos de vicio (o sea, ellos). Cuando salgan, se encontrarán a una fanfira con cara de ardilla (tiene hasta los bigottos!), que presenta heridas de bala y perdigonadas varias. Aferra con determinación un papel enrollado. No podrá cruzar palabra con los FJs; en cuanto la vean, un disparo a su espalda acabará con su vida. Una patrulla de fanquisidores venía siguiéndola, y a los jugadores les toca lidiar con ellos.

Una vez terminadas las formalidades, podrán registrar el cuerpo de la fanfira (pero sin marranadas), obviamente una Gangrol. No lleva encima más que el pliego de papel, y un llavero de la Cosa con una llave muy gorda y de aspecto antiguo. El papel resulta ser un mapa de una zona de BNC.

Una X marca el lugar

En el mapa aparece una antigua charcutería marcada con una X grande y roja, y unas cuantas rutas marcadas con rotulador que llevan hasta un almacén: quien pase una tirada de Callejeo, Conocimiento de Zona (centro de Barnacity) o Contactos (Resistencia) sabrá que se trata de un depósito de alta seguridad del papado. Esas rutas deben de ser las que siguen los transportes de material requisado desde la charcutería al almacén (para deducirlo hará falta pasar una tirada de Estrategia); de todas ellas, sólo una será la verdadera; las demás, señuelos. No hay forma de saber cuál es la

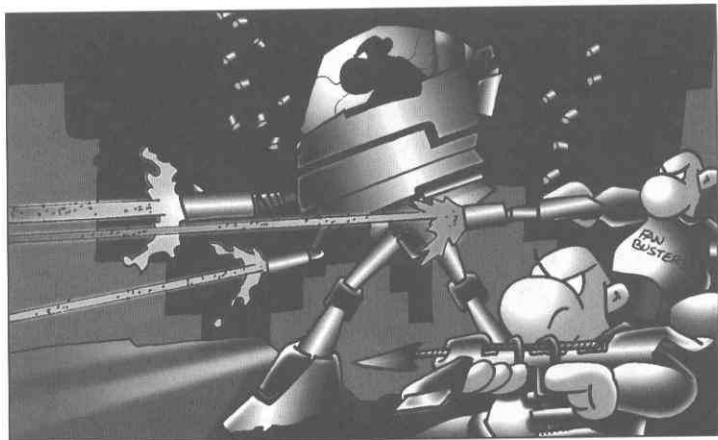
buena. Detrás del mapa aparecen apuntados los horarios de las guardias de la charcutería y su disposición. Es una ocasión de oro para hacerse con un buen cargamento de material consumible, con poco riesgo. O al menos, eso han de creer los FJs...

Babe's: Bienvenidos al Infierno

Los FJs han llegado a "Babe's", la charcutería marcada en el mapa (fue cerrada por su nombre, a todas luces subversivo). Tal y como el mapa decía, sólo hay dos patrullas vigilando el perímetro, otra apostada en la entrada principal y dos soldados en la parte de atrás; cada patrulla lleva un detector Barrabás (pero ninguno funciona). "Babe's" consta de dos partes: la tienda propiamente dicha, al frente, donde se despachaba la carne, y el almacén frigorífico de la parte trasera. Es ahí donde, según el mapa, se almacena el material. Hay tres camiones aparcados: ninguno funciona. Los jugadores no deberían tener demasiados problemas para infiltrarse en "Babe's", pero no les pongas las cosas tan fáciles como para que piensen que se trata de una trampa. Tiradas de Sigilo, de Pelea, de Cachas para romper la cerradura o Seguridad para abrirla...

Una vez dentro del almacén frigorífico, se darán cuenta de que es enorme. Cajas y más cajas se amontonan de cualquier manera hasta cubrir casi por completo las paredes. Si los FJs comprueban su contenido, verán que se trata efectivamente de material clandestino. Pero no están solos dentro de la cámara: un grupo de anarcoides Bullah y Gangrol (coleguitas de Agustina) ha logrado entrar en "Babe's", gracias a un mapa similar al suyo. Pueden discutir o liarse a mamporros, lo que quieran para repartirse el botín. Si es esto último, déjales un turno o dos de refriega.

Transcurrido un tiempo prudencial, las luces se apagarán repentinamente. Se impone el uso de linternas para poder ver algo (si no, penalización de -10 para todo el que no tenga Goblean para ver en la oscuridad). Las pesadas puertas frigoríficas se han cerrado desde fuera: es imposible abrirlas, y parece que algo las esté bloqueando desde el otro lado. Tras un turno o dos de sudar en la oscuridad, los FJs empiezan a oír ruidos extraños, como pasos rechinantes, crujidos y algo que parece un idioma extraño, y de vez en cuando el brillo de unos ojos crueles (los fanpiros con Goblean verán oscuras formas de medio metro



que se mueven muy deprisa). Los que no puedan ver nada (o sea, los que no tengan Goblean ni linterna) deberán superar una tirada de Brio + Seso para no caer presas del pánico.

Alguien ataca a los intrusos a toda velocidad. Las primeras víctimas serán los anarcoides, que gritan histéricos mientras caen. Quienes tengan alguna visibilidad podrán contar hasta treinta figuras diferentes, puede que más. Cada dos o tres asaltos, los FJs deberán hacer tiradas de Brio + Seso (aplica un modificador acumulativo de -2 cada vez): los que fracasen caerán presas del pánico y empezarán a disparar a ciegas, chillando como nenazas. Los iguocs se mueven muy rápido, y si quieres puedes imponer penalizaciones para acertar en el blanco a los FJs que consigan verlos (aparte, gritan cosas como "¡gutchá!"). ¡Monta una tangana a la usanza de las películas de bichos alienígenas, en plan *Alien 2* o *Critters*! (con escenas truculentas como ver a los iguocs devorando a un pobre fanpiro y demás). AVISO: Ninguna llamada de socorro podrá salir de "Babe's" (Ritual trekketúrgico de nivel 1).

Existe una salida: las alcantarillas. Todos los desagües que puedan ver los FJs estarán soldados con planchas de metal, pero parece que los que tendieron la emboscada se olvidaron de uno que queda bajo una pila de cajas (tirada de Alerta para verlo; si no, alguien tirará las cajas y aparecerá la

salida). Habrá que superar una tirada de Brio + Seso para no perderse en ellas: si la pasan, los FJs saldrán ante un cordón fanquisidor que cerca el recinto de "Babe's", pero lejos del grueso de las tropas; si fallan, volverán a la charcutería, aunque esta vez a la tienda propiamente dicha, donde se enfrentarán a dos patrullas de Cazadores de la Fe. En todo caso, tendrán que buscarse las habichuelas para huir, porque están rodeados de agentes papales.

Pero escapar no será demasiado difícil, ya que las fuerzas del orden están más interesadas en evitar que los iguocs se escapen que en detener fanpiros. Mientras huyen por un descampado cercano, los FJs podrán oír el ruido de los lanzallamas: los fanquisidores están esterilizando la alcantarilla por la que han escapado; han sido afortunados, los iguocs no los alcanzaron dentro...

En el erial hay un grupo de fanpiros de la Camonilla que los para llevarles "a un lugar seguro"...

Segunda Parte: Secretos, mentiras y dolor de barriga

Los Ángeles de Justino

Han pasado varias noches desde los trágicos sucesos de "Babe's". Los FJs han pasado este tiem-



po encerrados en una celda especialmente preparada para fanpiros, similar a las Neutrojaulas del Extrañum (ver página 77 del manual). Las puertas no se han abierto... es más, no ven puertas siquiera: están muy bien disimuladas. Las paredes son espejadas, de tal forma que podrían estar observándolos desde cualquier parte. Hay material suficiente para aguantar otra noche. Después...

...Una luz se enciende. Una de las paredes se vuelve traslúcida (cristal blindado de seguridad, muy gordo, no lo pueden reventar); al otro lado, y si ya tuvieron el privilegio de conocerlo, reconocerán a Justino Calcáneo, príncipe de Barnacity, y junto a él a otro fanpiro vestido de forma hortera, como salido de una discoteca de los setenta (es hortera hasta para esa época).

"Queridos súbditos", comenzará a decir Justino (tras presentarse si no le conocen), "no creáis que esta situación me ha producido satisfacción o alegría; ha sido dictada por las especiales circunstancias de vuestro... rescate. Supongo que visteis a vuestros atacantes... a esas adorables criaturitas peludas. Decidme, ¿qué hicisteis para enfurecerlas así?". Justino, en todo momento, actuará como si el asunto fuera de escasa importancia, llegando incluso a culpar a los jugadores del ataque de las bestias iguocs, a pesar de las advertencias que ha recibido. A regañadientes, les dirá que no han sido los únicos que han enfrentado a esos seres, aunque sí los únicos que han logrado sobrevivir a la celada. Tras una corta aunque intensa discusión en susurros con su acompañante, Justino decidirá que los jugadores han de demostrar su lealtad e inocencia descubriendo el origen de esa plaga, quedando bajo la supervisión directa de Victoriano Cascajo, su acompañante. La entrevista ha concluido, y los jugadores serán liberados para cumplir la misión, salvo...

La Trekketurgia sea contigo, joven aprendiz

...salvo que en el grupo haya algún Trekkere. Éste será reclamado por las más altas instancias de su club, y llevado a su presencia: se le ha designado aprendiz de Nemesio Torralba, Maestro de Maestros. En una solemne ceremonia, el joven aprendiz entrega su Blister a su nuevo maestro, al cual queda ligado desde ese momento con votos sagrados (puedes tratar esto como el Defecto Controlado, o bien como una ampliación del código de honor Trekkere). Aparte, el jugador hace entrega de to-

dos sus calcetines sucios a la presidencia del club. Nemesis dejará libre a su aprendiz para que siga con el grupo, ordenándole que le presente un informe cada noche contando todos sus descubrimientos.

Movimientos informáticos

Si los FJs acuden a "Babe's" a investigar, se encontrarán con un solar calcinado. Lo han quemado todo. Sólo descubrirán un pedazo de papel quemado, en el que apenas puede leerse un código, las palabras "suero sal..." y parte del logotipo de la Sputnik Corporation.

Los fanpiros pueden consultar el Registro de la Propiedad por medio del ordenador (tirada de Informática, Ventaja mínima 2), encontrándose con que el terreno está a nombre de Justino, y ha sido recientemente adquirido al Papado por un precio muy ventajoso (con una Ventaja de 3, sabrán que ese archivo ha sido consultado recientemente; con Ventaja 4, sabrán que ha sido modificado: pueden intentar otra tirada de Informática, en este caso, para rastrear al intruso, lo que requiere Ventaja 3). Si consiguen seguir la pista del hacker misterioso, averiguarán que la conexión se realizó desde las alcantarillas. No hay más datos, salvo una firma electrónica: "El Señor de los Palillos" (una vez aparece la firma, se activa un virus informático que borrará los registros).

Si los FJs se introducen en el sistema informático de la Sputnik Corp. (mínimo Ventaja 3 en una tirada de Informática) y prueban el código, verán que se trata de un pedido de una solución salina especial, un suero nutritivo. Consultando los pedidos (otra tirada de Informática), verán que un gran cargamento fue entregado en "Babe's". Hay otras entregas, hechas en diversos hospitales.

No es serio este cementerio

En caso de que los fanpiros decidan investigar a la Gangrol que murió junto a su puerta (Agustina), verán una dirección apuntada en la parte de atrás de su llavero de la Cosa, junto con una serie de números y letras (Z4 P2 M-Alcorcón). La dirección corresponde a un cementerio en las afueras, mientras que los números designan la Zona 4 del cementerio, el Pasillo 2 y el mausoleo de la familia Alcorcón. La llave gorda que tienen los personajes abre ese mausoleo (sí, Agustina era de gustos clásicos y amante de la familia). El cementerio está vacío por la noche, salvo por un grupo de

macarras y un par de borrachos que puedes usar si te apetece que los FJs tengan algún encuentrillo animado.

Sobre la puerta del mausoleo de la familia Alcorcón, de estilo gótico, se puede leer la leyenda "Non Plus Ultra". Dentro hay telarañas y tapices raídos de color negro y rojo sangre, dos candelabros de plata ennegrecida; cuatro nichos en cada pared, y entre ellos una calavera tallada en piedra donde colocar las velas; en el centro hay un pesado ataúd cubierto de polvo. La placa de la tapa dice "Chindasvinto de Isagra y Alcorcón, 1820-1900". Si los FJs lo abren, se encontrarán con la sonrisa de un esqueleto cubierto de polvo, con una boina negra y faja roja, aferrando entre sus manos una garrota con cabeza de metal. Apretando una de las calaveras de las paredes, se escuchará un "click"; entonces podrán mover el pesado sitial donde está el féretro de Chindasvinto (Cachas mínima 10, tirada de Cachas + Brio para moverlo si es inferior); encontrarán unas escaleras que les llevarán al refugio de Agustina. En él hay poca cosa: algo de material (sobre todo manuales de D&D y Señor de los Anillos), un escudo grande, un par de rodela, un espadón, dos sables, una cota de malla y un peto (femenino, of course), un arco y un carcaj lleno de flechas (20 en total). Y un cartel muy grande de "Chena, la princhecha guerrera", una serie televisiva protagonizada por una poderosa luchadora con título principesco de las tierras baturras, que perdió los dientes cuando acabó con una temible minotaura, o vaca enloquecida de las montañas, a mordiscos.

El desdichado Jacinto

Cuando los FJs entren en el cementerio, serán seguidos por el Fanleratu Jacinto Doom, amante amargado de Agustina (amante platónico, se entiende), que hará buen uso de su disciplina Camuflaje. Si irrumpen en los aposentos secretos de Agustina, Jacinto, loco de dolor, iniciará el ataque, llamando en su ayuda a varios murciélagos (Bichismo) y disparando con "Betsy" (escopeta de corredera, Arma Letal 3, ver descripción).

Si, durante la batalla, Jacinto se da cuenta de que los FJs llevan encima el llavero de la Cosa de Agustina, les preguntará qué han hecho con ella. Cuando consigan explicarse a Jacinto, y éste se haya desahogado por su amor perdido (llorando a moco tendido, como mandan los cánones), se ofrecerá a ayudar al grupo en el asunto de los

iguocs. Jacinto conoce un camino por las alcantarillas que lleva prácticamente dentro del recinto. Es un experto en informática (como casi todos los Fanferatu) y además sabe ciertas cosas: la última vez que vio a Agustina con vida, se disponía a asaltar lo que creía era una fábrica secreta del Revaticano, esperando hacerse con armas de última generación.

Fábrica secreta

Por un camino de las alcantarillas, plagado de ratas, Jacinto llevará a los FJs hasta un polígono de las afueras. Una nave industrial se yergue cerca de ellos. No hay demasiada luz, sólo una farola que titila. No hay excesiva vigilancia, un par de guardias de seguridad, y parecen un poco nerviosos. La puerta está cerrada con cadena y candado, normal y corriente. La nave industrial, con cuatro ventanas de apertura vertical por cada lado, está completamente vacía, a excepción de algunos papeles de embalaje y trapos. Un líquido curiosamente salado escurre en el suelo (pueden rastrearlo hasta unas bolsas de suero salino que hay aparte, el mismo que aparece en el pedazo de papel encontrado en "Babe's"). Unas escaleras llevan a un despacho situado en un piso superior; también está vacío, a excepción de una mesa, dos sillas y una caja fuerte abierta. Dentro de esta, dos papeles: un mapa como el de Agustina, en el que aparece "Babe's", y otro en el que aparece marcado otro punto de la ciudad. En un cajón del escritorio, encontrarán un papel con la palabra "Endor". En el pequeño retrete encontrarán un ejemplar del NewsDick, periódico oficial del papado; envuelto en él, un cómic de "Bobba Feet" en el que Darth Vader se casa con el susodicho durante un ataque rebelde (el tebeo está mordisqueado). En el lugar hay un buen número de iguocs (10+1d10), que, mientras los FJs investigan en el despacho, tomarán posiciones en la nave industrial... los fanpiros tendrán que pasar por encima de ellos para llegar a la salida si no se les ocurre otra cosa.



Iguocs

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

Rasgos secundarios: Iniciativa 7, Resistencia 25, Puntos de Coraje 5.

Habilidades naturales: Alerta 12, Armas Blancas 4, Atletismo 12, Educación 3, Esquivar 12, Lanzar 12, Mecánica 4, Mentir 3, Pelea 14, Sigilo 12.

Problemas: Controlado (por Palpatino).

Disciplinas (equivalentes): Celeridad 1, Goblean 1, Potencia 1, Presencia 1.

Equipo: Taparrabos de cuero, caperuza.



Jefe Iguoc

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

Rasgos secundarios: Iniciativa 8, Resistencia 30, Puntos de Coraje 6.

Habilidades naturales: Alerta 13, Armas Blancas 10, Atletismo 12, Educación 4, Esquivar 14, Lanzar 12, Mecánica 5, Mentir 4, Pelea 15, Sigilo 10.

Beneficios: Pelotas de Acero.

Problemas: Controlado (por Palpatino).

Disciplinas (equivalentes): Celeridad 1, Fortaleza 1, Goblean 1, Potencia 1, Presencia 1.

Equipo: Taparrabos de cuero, caperuza, colgante de colmillos de fanpiro, cayado con la punta tallada como la cabeza de C3-PO (cuenta como arma blanca de tamaño medio).

El enemigo se pone en marcha

Bicho, mientras tanto, no se quedará ocioso. Después de modificar el registro de propiedad para que Justino Calcáneo aparezca como el propietario del terreno, se hará con la clave de las cuentas bancarias del Príncipe de Barnacity; empleará ese dinero y su habilidad de Camuflaje para, haciéndose pasar por Justino, contratar a diversos mercenarios, tanto humanos como fanpiros (pero más de los primeros, los segundos podrían descubrir el farol: a estos últimos, si han tragado, les dirá que sobre los jugadores pende una Cacería, esto es, que pueden cometer Blisterie sobre ellos), para que se las hagan pasar putas a los jugadores, con emboscadas sorpresa y tal. Si los FJs capturan a uno de estos elementos, podrán interrogarle (tirada de Interrogar o Intimidar. Sin ventaja: Me ha contratado alguien muy importante... Ventaja 1: Dirán que era Justino, si lo conocen, o reconocerán una foto suya; Ventaja 2: Llevaba un palillo de dientes en la boca). En caso de que los FJs usen Fanpex con sus prisioneros, procura que no averigüen demasiadas cosas.

Una vez hecho todo esto, Bicho se dará por satisfecho: vaya por donde vaya la investigación, Justino aparecerá como implicado en todo el asunto (ha intentado boicotear la investigación, el local era suyo...). También esparcirá rumores en la red Fanferatu sobre la culpabilidad de Justino. Los jugadores, si alguno de ellos es de este club y tiene acceso a la red (si no es así, su nuevo amiguito Jacinto les será útil), pueden rastrear a Bicho a partir de aquí, siguiendo la pista del rumor (tiradas de Interrogar para hacer hablar a los Fanferatu acerca de a quién han oído hablar de Justino, aplicando un modificador de -2 a la tirada si el interrogador no es del mismo club, e Informática para hallar el escondrijo de Bicho en las alcantarillas).

Para entrar en la guarida de Bicho, los FJs han de superar una trampa explosiva situada sobre la puerta (consiguiendo una Ventaja mínima de 2 en una tirada de Alerta o Seguridad para darse cuenta). El explosivo está conectado a la cerradura y al marco de la puerta. Dentro hay una vieja cama, un armario bien surtido y una mesa con un ordenador de última generación. En otra mesa se alinean los tesoros del mercenario: maquetas realizadas con palillos de dientes. Bicho no delatará a su patrón, pero puede intentar llegar a un trato con los jugadores: su libertad a cambio del nombre. Una vez se vea libre, les dirá que el contratante ha sido Victoriano (tiradas de Mentir e Interrogar enfrentadas).

Los manejos de Nemesisio

El Trekkere Nemesisio Torralba, por otro lado, se mantendrá informado en todo momento gracias a su nuevo aprendiz (NOTA: Si había más de dos Trekkere en el grupo, pues lo rifas; el código Trekkere prohíbe a los Maestros tomar más de un aprendiz, y tampoco permite los cortes de pelo como el que saca cierto niño en cierta película...). De vez en cuando soltará algún consejo del tipo "el peligro no es sino una ilusión que nos impide avanzar en los Senderos de la Fuerza", "hazlo o no lo hagas", "recuerda: la piña y la pizza no congenian" y así. Si los jugadores averiguan el nombre de Palpatinto, o que el responsable es un fanpiro del club Trekkere (ojo, que tengan pruebas de ello, se entiende), Nemesisio precipitará los acontecimientos: aprovechándose de su aprendiz, les comunicará el emplazamiento de la base secreta de Palpatinto (Base Endor), el nuevo laboratorio papal donde está produciendo más y más igueros con los que aterro-



rizar al mundo en general, y a los fanpiros en particular. Cuando los jugadores se lancen a investigar, Nemesio hará sonar la alarma y aprovechando el caos reinante, llegará hasta Palpatino y acabará con él... al menos ése es su plan.

Encuentros aleatorios

Durante toda esta etapa de la investigación, los jugadores han de sufrir encuentros aleatorios que les mantengan alerta y entretenidos, y que puedan servirles además para adquirir nuevas pruebas. Tira 1d10 y consulta la tabla de eventos de vez en cuando (según tu propio criterio, pero sin pasarse). El momento ideal para hacerlo sería mientras viajan de un lugar a otro, una o dos veces. Si algún resultado se repite, tira de nuevo.

1 Fanhunters: les pedirán la documentación.

2 Mercenarios humanos: enviados por Bicho.

3 Mercenarios fanpiros: enviados por Bicho.

4 Iguocs en plan bullanguero: 5 + 1d10 iguocs están atacando a un grupito de dos o tres fanpiros Roleador (ver sus características en el apartado sobre *Pitimini's Flower*).

5 Borrachos: buscan un trago, y no quieren problemas.

6 Tunos: montarán una escandalera mientras cantan "Clavelitos, Clavelitos". No matan, pero joden. Considera la bandurria como arma blanca pequeña y la guitarra como mediana.

7 Macarras con ganas de gresca: justo al revés que los borrachos, pero tampoco dirán que no a un traguito.

8 Amigute de alguno de los FJs, perteneciente a la Resistencia y que les podrá echar una manita (algo de equipo, o incluso algún medio de transporte por un par de horas).

9 Evangelistas: pretenden convertir a los jugadores; pueden ser budistas, jipis, numerarios del Opus, predicadores de la Iglesia de Dick (unas malas bestias) o lo que tú quieras. Sus tendencias fanáticas los hacen prácticamente inmunes a la Dirección o Presencia.

10 Patrulla de la APDMJ: Abuelitas Por la Decencia y la Moral Juvenil. Igual que con los Evangelistas, las APDMJ se pasan por el forro las Disciplinas de Dirección o Presencia.

Pitimini's Flower

Si los FJs investigan a Victoriano Cascajo, no les costará mucho trabajo averiguar que es el dueño de *Pitimini's Flower*, guardería de moda (ideal

de la muerte, oyesss) entre el pijerío yuppie de Barnacity. Tras la inocente fachada de una guardería que de noche organiza cursos para padres principiantes, se esconde el corazón de la movida nocturna... o al menos eso le gusta pensar a Cascajo. En los subterráneos de la guardería hay ocho salas insonorizadas, organizadas todas alrededor de una novena, a la que se accede mediante un gran montacargas disimulado tras el armario de los pañales; dichas salas albergan dos discotecas, dos salas de rol, dos salas de proyección y una de juegos en red. La octava está señalada como "PRIVADO" y vigilada por un par de gorilones fanpíricos; aquí es donde los Roleador celebran muchas de sus fiestas y reuniones; también, en un apartado, está el despacho de Cascajo. En todas las salas, cámaras de video disimuladas entre la horrible decoración (de la que Cascajo se siente muy orgulloso) vigilan al personal. Por debajo de este nivel hay otro, también secreto, donde se encuentra una reserva de material (para los malos tiempos), una armería, la sala de vigilancia y un conjunto de celdas para fanpiros; la sala de vigilancia está conectada mediante ascensores secretos con cada una de las salas vigiladas, y otro ascensor privado del que sólo Cascajo tiene la llave conecta con su despacho. Aquí abajo, Victoriano tiene presos a treinta o cuarenta iguocs que piensa vender a los Roleador como animalitos de compañía (Victoriano cuenta con el consentimiento y apoyo de Justino para esta operación, de ahí el escaso interés del Príncipe en que los FJs meneen mucho el asunto). La vigilancia consta de diez matones humanos y cinco fanpiros, sin contar los dos guardaespaldas de Cascajo ni el portero, que no serán suficientes para evitar que se forme el caos cuando los iguocs que Cascajo guarda en el sótano secreto se escapan, lo que ocurrirá durante uno de los informes de los FJs a Cascajo, invadiendo todas las salas. Los jugadores tendrán que encargarse de la evacuación del *Pitimini's Flower*; cuando el local quede precintado, se procederá a su limpieza, en la cual no participarán los jugadores por tener cosas más importantes que hacer. (Esta es una ocasión perfecta para cotillear. Los ascensores secretos sólo se descubren pasando una tirada de Alerta o Seguridad con Ventaja 2).

Matones

Rasgos: Brío 5, Cachas 6, Encanto 3, Maña 10, Seso 5.

**Rasgos secundarios:**

Iniciativa 7, Resistencia 28, Puntos de Coraje 5.

Habilidades naturales:

Alerta 10, Armas Blancas 12, Atletismo 12, Educación 3, Esquivar 12, Lanzar 10, Mecánica 5, Mentir 8, Pelea 15, Sigilo 10

Habilidades adquiridas: Armas de Fuego 12, Seguridad 10, Tecnología 10, Intimidar 10.

Problemas: Controlado (Victoriano) Enemigo Público (1).

Equipo: Pistola mediana, subfusil, cuchillo, gafas de sol, comunicador.

**Fanpiros del club Roleador**

Rasgos: Brío 7, Cachas 8, Encanto 8, Maña 5, Seso 2.

Rasgos secundarios:

Vicio 10, Iniciativa 3, Resistencia 38, Puntos de Coraje 7.

Habilidades naturales: Alerta 12, Armas Blancas 13, Atletismo 10, Educación 10, Esquivar 13, Lanzar 10, Mecánica 10, Mentir 12, Pelea 10, Sigilo 12

Habilidades adquiridas: Armas de Fuego 12, Seguridad 12, Tecnología 12, Seducción 10 Labia 10.

Beneficios: Ligón.

Problemas: Controlado (Victoriano), Presumido.

Disciplinas: Celeridad 2, Fanpex 1, Fortaleza 1, Presencia 1.

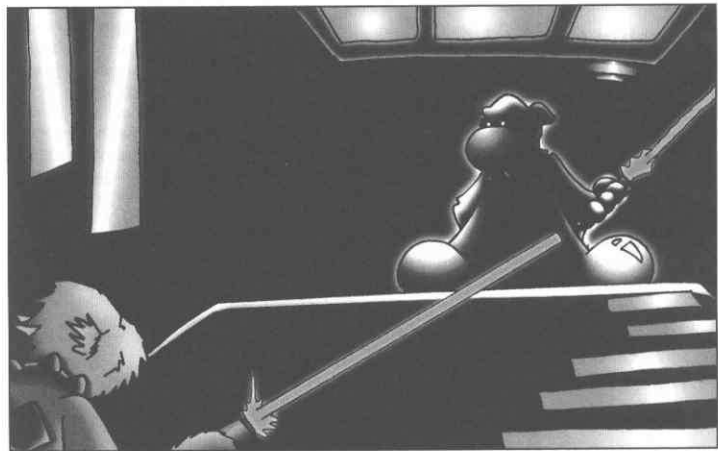
Equipo: Pistola mediana, navaja, espejito y peine de bolsillo, comunicador, libretita de direcciones, preservativo.

(Portero) Pistola mediana, cuchillo, gafas de sol, comunicador.

(Guardaspaldas) Pistola grande, subfusil, comunicador, gafas de sol.

Tercera Parte: La Batalla de Endor

La Base Endor está situada en un bosque, a las afueras de BNC. Una valla electrificada rodea el perímetro, y cada pocos metros una torre de guardia vigila con sus focos. Varias patrullas fuertemente armadas recorren con perros la alambrada. Sin embargo, no están demasiado preparados contra la incursión fanpírica, así que cualquiera con Camuflaje, Dominación o Presencia no debería tenerlo demasiado difícil para entrar. La base se compone de unos barracones, un taller mecánico (no, no hay tanques ni helicópteros ni aviones de combate!), un almacén de armas y explosivos y el laboratorio genético de Palpatinto. Aquí, las medidas de seguridad son algo más estrictas: para poder



abrir la puerta hace falta una tarjeta de seguridad (o pasar una tirada de Seguridad con una Ventaja mínima de 4). Dentro del laboratorio, en dos niveles, los FJs podrán ver muchas cubas llenas de un líquido ambarino en el que flotan los embriones iguocs; también hay un número extraordinariamente elevado de incubadoras (muchas de las cuales exhiben el logotipo de una granja avícola de cierta fama), en las que los iguocs terminan su crecimiento. Dos tipos vestidos con batas blancas comprueban un ordenador; mientras, un tercero, envuelto de los pies a la cabeza con una túnica negra con capucha, acaricia una de las incubadoras.

Mientras los jugadores estén buscando la dichosa tarjeta de acceso, sonarán las alarmas; después de unos minutos de confusión, los Gangrol entrarán a saco. En lo más duro de la refriega, explotará el laboratorio y podrá verse a dos figuras peleando con espadas luminosas por el campo de batalla. Pasado un rato de jaleo, la intervención del Ejército de McDonald pondrá fin a la disputa, irrumpiendo con tanquetas y un helicóptero y armados hasta los dientes. Los jugadores serán sacados de allí por los escasos Gangrol supervivientes, que no quieren que se vean envueltos en la masacre; de paso, estaría bien que rescataran a Nemesio Torralba, que huye como alma que lleva el diablo de un cachorro de husky siberiano que corretea jueguetón tras él por el campo de batalla, sin atender a las balas, explosiones y demás...

Diversión Gangrol

Los Gangrol, dispuestos como siempre a todo lo que huelga a refriega medieval y a caza de monstruos, han iniciado una Cacería contra los iguocs. Esto no es ningún secreto: Nemesio se aprovechará también de ello, comunicando a los Gangrol el emplazamiento de la base militar papal. Los fanpiros lanzarán un ataque a gran escala contra la Base Endor al mismo tiempo que los jugadores, esperando que el triunfo les reporte la gloria inmortal de los guerreros o al menos unos cuantos PXs para fardar ante los amigos.

Cuarta Parte: Fusiles de asalto y panecillos de sésamo

Han pasado tres días desde el ataque a la Base Endor. Nemesio estuvo a punto de morir a manos

de Palpatinto (que ha descubierto el terrible miedo que le producen los cachorritos) y necesita la ayuda de los FJs para asaltar la Colina de Happy Meal, campamento del ejército de McDonald.

Sobre una colina en mitad del bosque se alza una fortaleza inexpugnable, en la mejor tradición de los castillos medievales, si exceptuamos los dos arcos dorados de encima del portón y el cartel de neón representando un Big Mac. Patrullas con visores especiales recorren las almenas; los focos rastrean cada rincón de bosque a la vista; detectores de proximidad en el bosque, camuflados entre la hierba, advierten de cualquier movimiento sospechoso en un radio de dos kilómetros. Mientras los FJs están planeando lo que deben de hacer para entrar, oírán un motor que se acerca por la carretera, una explosión y luego silencio; acto seguido, agudos bocinazos. Se trata de una furgoneta (de color blanco y con la frase "Quincalla Brothers: Fiestas y Demás" pintada en uno de los laterales) a la que se le ha pinchado una rueda. Los Quincalla Brothers son un grupo de payasos (en realidad es un timo: no son hermanos) contratados por McDonald para animar a las tropas, ahora que han terminado la producción de iguocs y están preparados para conquistar el mundo. No hay mejor manera de entrar.

Dentro de la fortaleza Happy Meal todo es excitación. Se ha montado un escenario y varias gradas, donde se agolpan los soldados; el general y su estado mayor están en plan palco de honor en un balcón decorado con una gigantesca bandera de McDonald's.

Una vez lleguen los FJs a la zona de bastidores, el jefe de escena entrará muy agitado. La cantante que debía actuar antes que los Quincalla Brothers ha sufrido una intoxicación con pepinillos caducados y no podrá actuar: el FJ con más Encanto habrá de calarse una peluca y salir a escena, para que los demás puedan moverse libremente. Y a ver cómo se las ingenia para entretener a las tropas.

Por su parte, Nemesio Torralba ha venido cargado con explosivos que da a los FJs, con la orden de encontrar el laboratorio dentro del castillo y volarlo. Nemesio, mientras tanto, irá a por Palpatinto, que se sienta junto a McDonald en la balconada. El laboratorio está guardado por dos mazacotes fanpirosos con muy malas pulgas; una vez instalado el explosivo (está preparado para detonar a los diez minutos) los jugadores habrán de huir por patas si no quieren que les pille el toro.

Los FJs se las tendrán que ingeniar para escapar del caos de Happy Meal enfrentándose, llegado el caso, al comando de elite Fuerza CheeseBurger. McDonald, un fanpiro con la cara pintada de blanco y una peluca roja, escapará para luchar otro día...

Guardias Fanpiros



Club: Caitiff.

Blister: Variable, pero siempre algo requisado como botín de guerra.

Rasgos: Brío 7, Cachas 8, Encanto 8, Maña 5, Seso 2.

Rasgos secundarios: Vicio 10, Iniciativa 3, Resistencia 38, Puntos de Coraje 7.

Habilidades naturales: Alerta 12, Armas Blancas 13, Atletismo 10, Educación 10, Esquivar 13, Lanzar 12, Mecánica 10, Mentir 12, Pelea 12, Sigilo 12.

Habilidades adquiridas: Armas de Apoyo 10, Armas de Fuego 14, Seguridad 12, Tecnología 12.

Problemas: Código de Honor (no desobedecer las órdenes, 5), Controlado (McDonald).

Disciplinas: Celeridad 1, Fortaleza 1, Potencia 1.

Equipo: Chaleco antibalas con la insignia del ejército McDonald, uniforme de camuflaje, gorrito de dependiente de hamburguesería, fusil de asalto, cuchillo.

Guardias Humanos

Igual que los guardias fanpiros, pero sin Disciplinas y con Armas de Fuego 12.

Fuerza CheeseBurger



Club: Caitiff.

Rasgos: Brío 6, Cachas 8, Encanto 5, Maña 7, Seso 5.

Rasgos secundarios: Vicio 11, Iniciativa 6, Resistencia 36, Puntos de Coraje 6.

Habilidades naturales: Alerta 12, Armas Blancas 12, Atletismo 12, Educación 3, Esquivar 12, Lanzar 12, Mecánica 12, Mentir 3, Pelea 8, Sigilo 12.

Habilidades adquiridas: Acrobacias 10, Armas de Apoyo 13, Armas de Fuego 15, Artes Mar-

ciales (Delta Fors) 15, Estrategia 10, Seguridad 13, Supervivencia 12, Tecnología 12.

Problemas: Código de Honor (no desobedecer las órdenes, 5), Controlado (McDonald).

Disciplinas: Celeridad 1, Fanpex 1, Fortaleza 2, Goblean 1, Potencia 1.

Equipo: Uniforme molón, fusil de asalto, granadas, pistola de gran calibre, machete.

Maniobras avanzadas de Artes Marciales (Delta Fors): Codazo, Contrapresa, Mano Espada, Patada Larga.

Personajes no jugadores

Emperador Palpatinto, conspirador y renegado



Club: Trekkere (ex).

Blister: Espada de Luz.

Rasgos: Brío 7, Cachas 5, Encanto 5, Maña 9, Seso 10.

Rasgos secundarios: Vicio 15, Iniciativa 9, Resistencia 29, Puntos de Coraje 7.

Habilidades naturales: Alerta 10, Armas Blancas 14, Atletismo 7, Educación 12, Esquivar 6, Lanzar 6, Mecánica 10, Mentir 10, Pelea 5, Sigilo 5.

Habilidades adquiridas: Armas de Fuego 12, Ciencias / Letras (biología, genética) 15, Contactos (papado y ejército) 12, Culturilla (ciencia ficción) 15, Documentación 5, Informática 7, Intimidar 10, Recursos 10, Tecnología 17, Trato con Animales 15.

Beneficios: Trivial Master Blaster (sólo se aplica a Star Wars).

Problemas: Renegado (5).

Disciplinas: Bichismo 2, Celeridad 1, Dirección 1, Fortaleza 3, Potencia 1, Trekketurgia 3 (Senda de la Réplica 3, Senda de la Fuerza Aleatoria 3, Senda del Faser 2).

Equipo: Túnica negra con capucha, Espada de Luz, muñequitos de Darth Vader y la Princesa Leia (no quieras saber qué hace con ellos a solas...)

Rituales: En el espacio nadie puede oír tus gritos. Por la memoria de la tía Petunia. Soy el mejor en lo que hago.



Victoriano Cascajo, insidioso Roleador



Club: Roleador.

Blister: Autógrafo de Phil Brucato en una postal rociera.

Rasgos: Brío 5, Cachas 4, Encanto 9, Maña 5, Seso 6.

Rasgos secundarios: Vicio 11, Iniciativa 5, Resistencia 22, Puntos de Coraje 5.

Habilidades naturales: Alerta 10, Armas Blancas 10, Atletismo 8, Educación 12, Esquivar 12, Lanzar 10, Mecánica 10, Mentir 15, Pelea 10, Sigilo 12.

Habilidades adquiridas: Armas de Fuego 10, Artes (Acuarela) 8, Callejeo 12, Comercio 14, Contactos (diversos campos) 15, Estilo 15, Labia 12, Recursos 10, Seducción 13.

Beneficios: Ludoteca.

Problemas: Hortera, Fobia (marionetas, 3), Presumido.

Disciplinas: Celeridad 2, Fanpex 2, Fortaleza 2, Potencia 1, Presencia 3.

Equipo: Pistola Requetemington DeLuxe, cadenas de oro, camisa floreada abierta hasta el pecho, bronceado de bote, pantalones bombachos morados, zapatos de plataforma, dos cuchillos.

Bicho, mercenario Fanferatu



Club: Fanferatu.

Blister: La dentadura postiza (debidamente autenticada y certificada) de George Peppard.

Rasgos: Brío 7, Cachas 4, Encanto 2, Maña 7,

Seso 9.

Rasgos secundarios: Vicio 15, Iniciativa 8, Resistencia 26, Puntos de Coraje 7.

Habilidades naturales: Alerta 12, Armas Blancas 8, Atletismo 10, Educación 8, Esquivar 10, Lanzar 8, Mecánica 10, Mentir 15, Pelea 15, Sigilo 15.

Habilidades adquiridas: Armas de Fuego 15, Artes Plásticas (maquetas con palillos) 10, Callejeo 10, Conducir (coche) 7, Conocimiento de Zona (alcantarillas) 12, Contactos (policía, bajos fondos) 10, Disimulo 10, Estrategia 10, Explosivos 10, Informática 12, Intimidar 10, Primeros Auxilios 12, Seguridad 15, Supervivencia 8, Trato con Animales 12.

Beneficios: Pelotas de Acero.

Problemas: Código de Honor (no traicionar la confianza del cliente), Obsesivo (maquetas de palillos).

Disciplinas: Bichismo 3, Camuflaje 2, Celeridad 1, Fanpex 1, Fortaleza 1, Potencia 3.

Equipo: Palillos de dientes (a miles), pistola de calibre mediano, subfusil, recortada, rifle de francotirador, chaleco antibalas, katana.

Jacinto Doom, Fanferatu enamorado



Club: Fanferatu.

Blister: Carátula Original del Shadow Warrior en la que aparece el conejito de Los Caballeros de la Tabla Cuadrada matando al viejo.

Rasgos: Brío 5, Cachas 7, Encanto 2, Maña 7, Seso 9.

Rasgos secundarios: Vicio 14, Iniciativa 8, Resistencia 31, Puntos de Coraje 5.

Habilidades naturales: Alerta 12, Armas Blancas 6, Atletismo 12, Educación 10, Esquivar 12, Lanzar 10, Mecánica 6, Mentir 8, Pelea 10, Sigilo 15.

Habilidades adquiridas: Armas de Fuego 14, Callejeo 10, Conocimiento de la Zona (alcantarillas) 15, Explosivos 12, Informática 15, Intimidar 12, Seguridad 15, Supervivencia 10, Tecnología 10, Trato con Animales 12.

Beneficios: Arma Letal 3 ("Betsy", su recortada), Pelotas de Acero.

Problemas: Fobia (mujeres) 5, Rebotado (cuando hablan mal de Agustina).

Disciplinas: Bichismo 3, Camuflaje 3, Celeridad 2, Fortaleza 2, Goblean 1.

Equipo: "Betsy", subfusil, granadas, foto de Agustina.

Nemesio Torralba, Maestro de Maestros



Club: Trekkere.

Blister: Espada de Luz.

Rasgos: Brío 10, Cachas 5, Encanto 6, Maña 8, Seso 8.

Rasgos secundarios: Vicio 15, Iniciativa 8, Resistencia 35, Puntos de Coraje 10.

Habilidades naturales: Alerta 13, Armas Blancas 15, Atletismo 10, Educación 13, Esquivar 10, Lanzar 10, Mecánica 12, Mentir 12, Pelea 12, Sigilo 12.

Habilidades adquiridas: Armas de Fuego 10, Ciencias/Letras 12, Contactos (diversos) 10, Culturilla (Ciencia Ficción) 16, Documentación 12, Informática 8, Intimidar 6, Ocultismo 10, Recursos 8, Seguridad 12.

Beneficios: Doble Identidad (Rigoberto, el kiosquero).

Problemas: Fobia (cachorritos) 5.

Disciplinas: Camuflaje 3, Celeridad 2, Dirección 2, Fanpex 2, Fortaleza 3, Potencia 2, Trekketurgia 3 (Senda de la Fuerza Aleatoria 3, Senda del Cyberpunk 3).

Equipo: Hábito de monje galáctico, espada de luz, mano mecánica.

Rituales: Todos los del manual básico.

Abuelitas de la APDMJ



Rasgos: Brío 8, Cachas 2, Encanto 5, Maña 9, Seso 6.

Rasgos secundarios: Iniciativa 7, Resistencia 19, Puntos de Coraje 8.

Habilidades naturales: Alerta 12, Armas Blancas 10, Atletismo 6, Educación 7, Esquivar 15, Lanzar 14, Mecánica 5, Mentir 4, Pelea 10, Sigilo 5.

Habilidades adquiridas: Armas Exóticas 13 (que van desde agujas de tricotar hasta la pieza de zurcir, pasando por paraguas, miembros ortopédicos, boleadoras de ojos de cristal... etc.), Armas de Fuego 13, Intimidar 10.

Beneficios: Pelotas de Acero.

Problemas: Obsesivas (los jóvenes quieren acabar con las buenas costumbres y con sus abuelos; esto es una guerra. No la empezamos nosotros, pero vamos a terminarla).

Equipo: Pancarta de la APDMJ, chal, boina, garrota, trabuco del abuelo Sisebuto, y en general armas antiguas y extravagantes.



EL PADGUINO DE BDGAIAN

Por Salvador Santacruz (AKA Master Sinister)

—Entonces, ¿hay trato?—Salvatore El Capo di Fanpíri tendió su mano a Ponsio Piltrafo, el Gobernador Romano Filmtrue.

Ponsio observó con recelo la mano que le tendían. El mafioso había sido uno de sus más acérrimos enemigos durante más tiempo del que podía recordar (si bien era cierto que el Gobernador no gozaba precisamente de una memoria fotográfica). No obstante, de aquel trato sólo podía sacar algo bueno, si jugaba bien sus cartas, claro...

—De acuerdo—respondió finalmente mientras estrechaba la mano del Capo—. Tdgato becho.

—Bien, bien—siseó Salvatore—. Ahora sólo queda encontrar a una pandilla de estúpidos que nos bagan el trabajo sucio.

El tono de voz utilizado por el Padrino Salvatore y el gradual oscurecimiento que fue adquiriendo su rostro hicieron que Ponsio volviera a plantearse de nuevo la viabilidad del pacto. Desde luego, no le gustaría ser uno de los "estúpidos" que necesitaban para que todo fuera bien.

Introducción

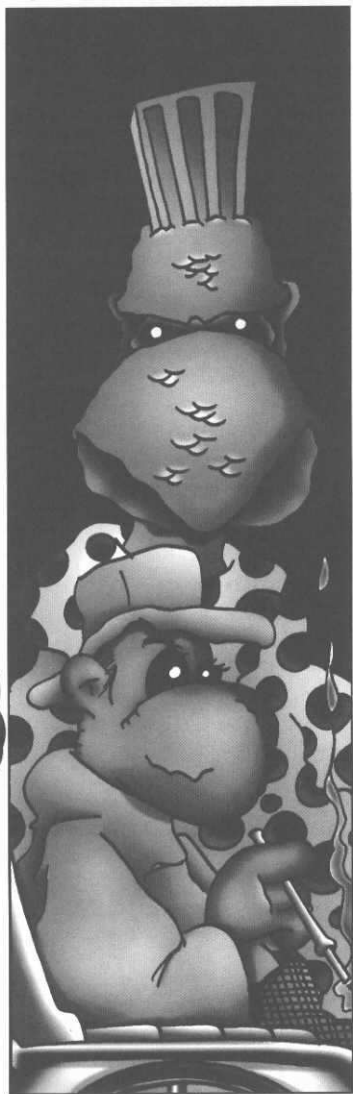
¡Bienvenidos a este deplorable y patético módulo! Una torpe aventura lineal que hará las delicias de los jugadores de encefalograma plano y los Narradores de mentes caóticas e instintos pseudo-homicidas hacia sus FJs. Para qué engañarse, esta pequeña aventura se puede terminar en un instan-

te... si el DJ quiere, claro. Ahora vendría eso de: "si eres un jugador, no deberías estar leyendo esto", pero como ponga lo que ponga vas a hacer lo que te dé la gana, pues adelante.

Un tdgato de lo más conveniente

Comencemos por el principio (oh, qué típico). En la ciudad en la que viven los FJs, que puede ser cualquiera, dos poderosos líderes fanpiros llevan años manteniendo una guerra encubierta entre ellos, se trata de Salvatore Il Capo di Fanpíri y Ponsio Piltrafo, Gobernador Romano Filmtrue. Después de muchos rifirrafes y tira y aflojas, la guerra quedó en una situación estancada de la que no se podían sacar ni galletas promocionales con los rostros de los participantes dibujados (a mano) en "tazos". Justo cuando los líderes de ambas "bandas" estaban a punto de morirse de asco de tanto pensar en cómo decirse mutuamente que querían una tregua sin parecer unos calzonazos, apareció la solución desde el exterior...

Un misterioso benefactor surgió de la nada dejando un mensaje en clave de ultimátum a Salvatore y Ponsio: los dos líderes debían firmar un pacto de no agresión y buena voluntad mutua. A cambio recibirían una cinta que contenía las películas "El Padrino" y "La Vida de Brian" en VOS



(así es, las dos en una misma cinta). Dado que el período de enemistad que habían mantenido Gobernador y Capo no era moco de pavo (aunque su longevidad se debiera más a la costumbre que a pura enemistad), ambos llegaron a un precuerdo durante una reunión que mantuvieron en privado: los encargados de recibir la cinta serían unos fanpiros que nada tuvieran que ver con sus respectivas organizaciones. Estos "personajes" no debían saber la tremenda importancia que tenía el objeto que iban a recibir. Para evitar que se pudieran largar con la "mercancía" sin decir tan siquiera "adiós", se les asignarían un par de "guardaespaldas" de cada organización (el número de "acompañantes" que debían llevar fue uno de los extremos más discutidos por Salvatore y Ponsio). En fin, ya estaba decidido, si algo salía mal, las culpas se las echarían a los elegidos y de ese modo evitarían matarse entre ellos. Si el paquete se pierde por el camino, sólo tendrán que matar a... eh... oh... los FJs.

El siniestro "benefactor"

Ahora sí lo digo en serio, si eres un jugador y has llegado hasta aquí leyendo deberías dejarlo o... o... o un maligno virus que consiste en que una imagen "hentai" permanezca permanentemente en la pantalla de tu ordenador... bueno, dejémoslo estar, nada, que no hay manera de que alguien me haga caso. Que lo sepas, este es el porqué de toda la historia que todavía está por desarrollar, así que tú verás.

Hace unos cuantos años (para qué decir una cifra que luego se puede volver en contra de la historia) un viejo y excéntrico millonario alemán afincado en Mallorca descubrió gracias a su red de espías (que tampoco diremos de dónde salieron, aunque más de uno se lo puede imaginar) la enfermedad del "fanpirismo". Como el millonario era un señor muy viejo ya, pensó que, a pesar de todos los efectos secundarios que parecía tener el virus Barrabás, la cosa le serviría para rejuvenecer su cuerpo y conseguir la vida eterna (anda que no esperaba nada a cambio el tipo). Así pues, Herr Udo Mäzinger, que así era como se llamaba el señorito, decidió recurrir por las buenas a los únicos fanpiros con los que había podido contactar, ni más ni menos que Salvatore Il Capo di Fanpiri y Ponsio Piltrafo, el Gobernador Romano Filmtrue. El resultado de las entrevistas que mantuvo con los dos líderes fueron infructuosas: no era lo suficientemente "frikí" como para ser acep-

tudo dentro de la sociedad fanpírica. Herr Mäzinger juró venganza y lo intentó por las malas. Recogió "especímenes" que se entregaron de un modo nada voluntario a sus experimentos, dilapidó toda su fortuna para conseguir sus objetivos (primero la vida eterna, luego, la venganza). La cosa le salió bien a medias...

Ahora Udo Mäzinger es un fanpiro, un fanpiro pobre y en silla de ruedas, pero no todo está perdido: todavía le queda Aberración, su más fiel servidor, un engendro fruto de sus experimentos genéticos. La venganza está lista para servir en frío (rayos y centellas, truenos y risas sádicas de fondo para esta escena final).

¡Te elijo a ti, "Fjchu"!

A todo esto van los FJs por la ciudad y los llaman para que hagan un trabajo y... no no no, hay que ser más creativo, introducir a los jugadores en su ciudad. Háblales del lío que se traen Salvatore y Ponsio. Para introducirlos en el ambiente punkdeprimente del juego, nárrales cosas raras y que queden frikis, algo como esto: "La suave y fresca brisa que acaricia vuestras caras y aclara vuestras todavía aletargadas mentes, os trae también los putrefactos olores de los oscuros callejones repletos de inmundicia. El verano ha terminado por fin y la ciudad recibe la bendición de un clima más templado. A vosotros el sol no os gusta, bueno, puede que en un tiempo pasado sí que os agradara acudir a la playa y leer allí vuestros cómics, o quizás ni siquiera eso. Lo cierto es que ahora dependéis de vuestras aficiones para sobrevivir, os alimentáis de ellas, ahora sois (música épica de fondo) fanpiros. Una vez más os encontráis hurgando en las entrañas de la ciudad en busca de vuestro sustento, en busca de algo que calme vuestras ansias de... frikismo (¿se puede decir "frikismo", a estas alturas?)".

Deja que los FJs campen un poco a sus anchas por la ciudad y luego suéltales el marrón. Los personajes reconocerán a los tipos que acompañan al hombrecillo que se acerca en su dirección (un tipo que no para de cambiar su vista de una foto que lleva en la mano a ellos), un par de tipos vestidos con trajes negros de corte clásico y otro par de tipos vestidos con uniformes de centurión romano (sí, sí, como te digo). Estos mamarrachos son miembros de las dos bandas que se disputan la ciudad, los Mañosos y los Romanos, esto ya hará sospechar a los FJs que algo no va bien (deja bien claro a los jugadores que sus personajes se extrañan so-

bremanera de ver a miembros de ambas bandas juntos), si además de eso, el hombrecillo que va en cabeza se detiene en frente de ellos y los saluda cordialmente, los FJs no pueden tener ninguna duda, van a por ellos.

El hombre se presentará como Crispulo Bendorrés, notario, y con ademanes y modales educados les pedirá que le acompañen; el notario señalará con una mano, como si estuviera haciendo un paseillo con un capote, y sus guardaespaldas se apartarán dejando ver una enorme limusina negra. "Suban, por favor", les dirá. Claro está, los FJs no se podrán negar.

Los personajes han sido invitados a pasar una agradable velada en uno de los más caros restaurantes de la ciudad. El local está atestado de hombres de Salvatore y Ponsio, sus comensales. Después de una agradable pero silenciosa cena en la que se les servirá de sus manjares favoritos (que pidan los FJs, que pidan), Salvatore (un tipo grande, de pelo oscuro engominado echado hacia atrás, perilla perfectamente recordada y tan oscura como su pelo, viste un traje negro de corte clásico y lleva una corbata de calaveritas estampadas que brillan en la oscuridad) les dirigirá la palabra, mientras que Ponsio (un hombre de estatura media, bastante delgado, de pelo rubio corto y revuelto, viste ropajes de color blanco y rojo, sacados de una película de la Roma clásica, y lleva sobre su cabeza una corona de laurel dorado) asentirá a todo cuanto dice su, por ahora, compañero (hay que decir que Ponsio no puede pronunciar las "erres", por lo que prefiere que hable el mafioso de voz cascada). Il Capo comenzará diciéndoles que les han seleccionado porque son las personas idóneas para esa misión (imita al Padrino Corleone cuando interpretes a Salvatore) y seguirá explicándoles los pormenores de la tarea que deben realizar (sigue leyendo, que lo explico ahora mismo), finalmente les hablará de su recompensa al terminar su misión, aunque a decir verdad, no se hablará de la cantidad que les corresponde, ante cualquier pregunta Salvatore les contestará: "tenemos un paquete de cosas preparadas para cuando terminéis la misión... si la termináis".

La tarea es cosa fácil: han de hacerse con un paquete que les será entregado en un lugar acordado previamente por los jefes de las bandas. Por supuesto, los FJs irán debidamente acompañados por el notario y los dos hombres de mayor confianza de Il Capo y el Gobernador Romano, no sea

que se les ocurran ideas raras, como fugarse con la "mercancia" sin pedir permiso. Si preguntan cuándo es eso, Salvatore mirará su "Trox" y levantará la cabeza sonriéndoles de modo que su perilla coge forma triangular, "dentro de veinte minutos", dirá. Si no se lo preguntan, Il Capo se dirigirá a ellos en un tono cortés pero firme, "tienen veinte minutos".

Tras haber dicho esto, los comensales se retirarán presurosamente de la sala principal, y los FJs podrán ver cómo se forman dos grupillos, Mafiosos y Romanos, que parten por la mitad el restaurante. El notario se quedará con ellos y al momento llegarán los hombres de confianza de cada bando. Los FJs los han visto antes (son los mismos que acompañaban al notario), pero ahora los conocerán mejor. Se trata de Fabio y Constantino, por la parte de Salvatore, y de Pijus y Magnificus, por parte de Ponso. El notario volverá a repetir el paseillo anterior y dirá, "caballeros...". Todos montarán en la limusina y se dirigirán al lugar de encuentro.

Complicaciones: El cachondeo padre

Bueno, parece ser que el título lo deja bien claro, ¿no? El lugar de encuentro es un solar abandonado que se encuentra en mitad de los suburbios. La zona no se puede decir que sea de lo mejorcito, las calles están tan mal alumbradas que las luces, en lugar de iluminarlas, las oscurecen todavía más. El solar no es una excepción, las únicas luces con las que cuentan son las luces del coche. Recréate en ese ambiente de hostil oscuridad, di a tus FJs que los Romanos han parado de reír y que los Mafiosos parecen Napoleón de tanto tener las manos sobre el pecho detrás de la chaqueta (obviamente manosean sus pistolas [ejjem!]). Por su parte, el notario se muestra la mar de tranquilo, tiene un bloc de notas y un bolígrafo en sus manos y de vez en cuando toma algún apunte, esta claro que todo esto no va con él.

Cuando la tensión alcance su punto culminante, una pequeña y acurrucada figura aparecerá situándose delante de los faros de la limusina. Anuncia a los FJs que conocen al imperfecto que llega con un paquete debajo del brazo (digamos que lo han visto por la ciudad pero no han hablado con él nunca). Se trata de Anana, el Fanferatu. Anana es una criatura de un metro sesenta y cinco de estatura que, aparte de otras muchas, ha tenido la desgracia de ser del club Fanferatu. Esto le ha procurado grandes disgustos, el mayor de

los cuales es su cara: digamos que Anana tiene cara de elefante marino, su nariz en una trompa que tiene que echarse atrás cada vez que quiere hablar, y sus ojos son dos puntos negros que miran con una perpetua dosis de tristeza. Por si fuera poco, Anana sufre un extraño caso de dificultad de habla que le hace decir la primera vocal de su nombre al inicio de cada frase (que como mucho puede durar cuatro palabras hasta que le vuelve a caer la trompa a la boca). Esto sumado a su manera de vestir completamente contra la moda (sacos de tela ennegrecidos a modo de túnicas) le ha hecho ser uno de los parias más rechazados de la ciudad... todos lo ignoran y se ríen de él, incluso los de su propio club. Aquí es donde has de poner en marcha el medidor de crueldad de tus FJs: así, al final de la partida podrás juzgar si realmente han sido buenos con Anana y por lo tanto merecen sobrevivir.

En fin, en cuanto aparezca Anana los FJs serán instados a recoger el paquete. Los sicarios de Ponso comenzarán a morirse de risa al ver al Fanferatu (mira su ficha más adelante) y los Mafiosos guardarán sus armas, que previamente habían desenfundado, murmurando palabras de desprecio para el paria. Anana se acercará a los FJs y, algo cegado por la luz les dirá esto: "Anana... A paquete... A hombre ha dado... A callejón", y gesticulará como si fuera con una silla de ruedas. Si le preguntan quién era, Anana dirá que no lo sabe ("Anana no sabe"). La verdad es que él solo pasaba por ahí y lo han cogido voluntario, justo como a los FJs. Hale, misión cumplida, ¿no? Pues no.

Cuando todo parezca estar en orden, ocurrirá el desastre: una horrible criatura de más de dos metros y medio de estatura surgirá de las sombras y arrancará el paquete de las manos del FJ que lo sujeta (y por poco no se le llevará las manos también). En el momento de confusión en que ha pillado a todos, los miembros de las dos bandas no pueden hacer nada y el monstruo huye en la oscuridad a una velocidad vertiginosa.

El notario dirá "doy fe", y Anana, con cara de lástima, se encogerá de hombros mientras balbucea "Anana no sabe".

A partir de este momento, los FJs pueden hacer muchas cosas (barrerte la casa, hacerte la colada y lavar los platos) pero la mejor opción es la sugerida por los representantes de las dos bandas: "será mejor que vayamos a informar a nuestros je-



fes". Y si ellos lo dicen será lo que todos han de hacer, si es que no quieren pelea.

"Anana", el Fanferatu

Nadie, ni Romanos ni Mafiosos, está por la labor de dejar que Anana suba al coche y lo ensucie (después de pagar el alquiler, tener que pagar la tintorería sube mucho los gastos de una banda medianamente decente). Si los FJs son listos y amables con el Fanferatu, éste prometerá esperarles y mostrarles dónde se ha encontrado con el señor que le ha dado el paquete. Si los FJs también lo desprecian, Anana desaparecerá sin más (gracias a su Camuflaje), y dos piedras, después lo tendrán más chungo.

¿Porqué no me eliges a mí?

Los FJs serán llevados ante sus "contratantes" de inmediato. El notario relatará todo lo sucedido de un modo puramente objetivo, de modo que los FJs pueden tener esperanzas de conservar la vida. Esto que ha pasado les viene de perlas a los jefazos. "A río revuelto, ganancia de pescadores" piensan en esos momentos Il Capo y el Gobernador. Que la cosa saliera mal era todo lo que necesitaban los dos líderes para entrevistarse con los FJs por separado. Tras unos momentos de silencio, Salvatore y Ponsio dirán a la vez, "bien, tenéis hasta el alba para recuperar la mercancía,

o..." (la ausencia de toda palabra detrás del "o" lo deja todo claro). Una vez más se levantarán y los dejarán solos, pero en esta ocasión, algo cambia. Al cabo de unos momentos llegarán dos hombres del Capo (Fabio y Constantino) y diciendo únicamente eso de "el Padrino os espera", se los llevarán a la zona de Salvatore (recuerda que el restaurante ha quedado dividido en dos zonas perfectamente delimitadas). Il Capo di Fanpíri se mostrará de lo más convincente. Aguarda a los FJs en su pequeño santuario privado dentro del restaurante, una sala con poca luz, procedente toda del cadavérico flexo que reposa sobre un pesado escritorio de ébano; tras ese armatoste hay un estante con valiosas colecciones de películas (cine negro) y libros (policíacos). Finalmente, bajo sus pies los FJs podrán ver, con algo de dificultad (salvo si tienen Goblean), una moqueta de color rojo sangre. Salvatore, sentado tras el escritorio, sacará unos cuantos habanos de una cajita lacada y se los ofrecerá a los FJs (atento al detalle de que no les ofrece fuego en ningún momento), se quedará uno para él y, poniéndoselo en la boca, chasqueará los dedos: una mano esquelética aparecerá de las sombras con un mechero y le encenderá el habano (si lo FJs le piden fuego, les contestará con un "lo siento, aquí está prohibido fumar", mientras fuma; si se los encienden ellos mismos, no dirá nada). Lo que les dice Il Capo está bien claro, si

le llevan la mercancía a él, y sólo a él, les dejarán vivir. Volverá a chasquear los dedos y los sacarán fuera de la sala como si fueran ropa sucia.

En el exterior hay dos Romanos (Pijus y Magnificus) esperando. "Todo vuestro", dicen los Mafiosos entregando a los FJs a los Romanos: éstos sonríen... ahora le toca el turno a Ponsio Piltrafo.

Ponsio espera a los FJs en una amplia sala bien iluminada y repleta de mosaicos. Incluso se puede ver un trono y todo. El Gobernador se proclamará las manos al verlos llegar: la postura de Ponsio es diametralmente opuesta a la de su "compañero". El Gobernador agasajará a los FJs y les ofrecerá el oro y el moro, mostrándose respetuoso y amable con ellos. A pesar de todo, ahora es Ponsio el que habla (recuerda que no puede pronunciar ni "erres" ni "eres" correctamente, si has visto la película de los Monty Python, "La Vida de Brian", sabrás de lo que hablo), por lo que una carcajada, una risilla prolongada o cualquier tipo de burla acerca de su forma de hablar harán que se enfade con los FJs y les diga completamente enfadado, "si no me lo tgaéis a mí, os cguisificagué".

Así de esta guisa se les complican las cosas a los FJs, que ahora no tendrán ni "escolta" ni limusina. Se les facilitará un "SEAT 127" (si carecen de vehículo propio) y el notario les acompañará en todo momento.

"Yo, Chaf-Chaf"

Herr Doktor Udo Mäzinger no esperaba que las cosas fueran de esa manera... él deseaba que a la entrega acudieran sólo Mafiosos y Romanos. De ese modo, tras la fugaz aparición de su querida "Aberración", éstos se hubieran liado a tortas los unos con los otros, echándose las culpas mutuamente por el fracaso en su misión. De hecho, era el eje principal de su plan de venganza: precipitar a las dos bandas a una guerra sin tregua, y todo ello por una tontería de cinta. Herr Mäzinger sabía que era posible, la arrogancia y las ganas de fastidiar al prójimo de aquellos tipos eran ilimitadas... pero por desgracia no contaba con que Ponsio y Salvatore también se conocían a sí mismos y, por lo tanto, habían tomado una serie de precauciones. Muy bien pues, esas precauciones, llamadas FJs, serían su perdición. Mäzinger pasaría al Plan B, darles la cinta y esperar a que los jefes de la banda se mataran por ella: sabía que no podrían evitar conspirar uno contra otro, lo sabía con tanta certeza

como sabía que sus planes de venganza tendrían éxito.

Ahora sigamos con los FJs. Si tienen un mínimo de inteligencia, o Anana les ha dicho que les esperaba, volverán al lugar de la entrega. Aquí la cosa se parte en dos.

Si Anana les espera, este les llevará al lugar donde se encontró con Mäzinger, y mientras les enseña el oscuro callejón, "voilà", el anciano fanpiro surgirá de las sombras acompañado por el "ñic-ñac" de su desvencijada silla de ruedas (Aberración permanece ocultado con Camuflaje en las sombras).

Si, por el contrario, han despreciado a Anana o por la razón que sea no cuentan con su ayuda, deberán buscar ellos solos. Esto es más que nada interpretativo, pero por si acaso haces tirar un poco los dados (o tíralos tú mismo tras la pantalla de bolsas de cacahuetes). Hazles sudar, que lleguen a pensar que sin Anana todo está perdido, pero no te extiendas demasiado, no sea que se aburran. Cuando te parezca, repites la escena de la aparición de Herr Mäzinger. Recuerda, el notario va con ellos en todo momento tomando notas. Para el ex-millonario es crucial que los FJs reciban la cinta y se la lleven a Salvatore y Ponsi, pero también es consciente de que esto no les ha de resultar nada fácil, de lo contrario sospecharían. Así que improvisará un sentido monólogo para la ocasión. La cosa es algo así (interpretala con pronunciado acento alemán): "Ah, ya sabía yo que no podía pasar mucho tiempo hasta que unos esbirros de sus amos vinieran por la cinta (en este momento los FJs sabrán qué es la ansiada mercancía). La queréis, ¿verdad? ¿No es así? (esperará a que le respondan, se supone que la respuesta es "sí", pero si no dicen nada o dicen que "no", se hará el sordo y seguirá igual). Pues tomadla, tomadla". Dicho esto sacará el paquete y se lo lanzará al que más cerca esté de ellos.

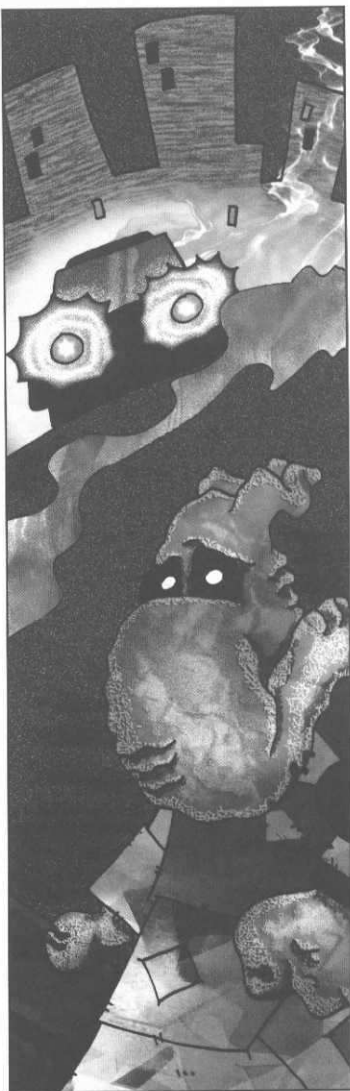
Cuando Udo vea que los FJs ya tienen el paquete en su poder, añadirá unas palabras más: "Aberración, mata". Aberración surgirá de las sombras y gesticulando con uno de sus monstruosamente enormes brazos dirá, "yo, chaf-chaf". La cosa es una maniobra previamente ensayada, un engaño que hará más real la entrega del paquete. Por desgracia Aberración se deja llevar por el entusiasmo y mata. Pero que los FJs no se preocupen (o sí): a quien mata es al notario. Si los FJs quieren vivir, sólo han de hacer una cosa: salir por piernas. Si creen que pueden con Aberración, están locos (por si acaso).

narra la muerte del notario como algo ultrarrápido que casi no tienen tiempo de ver y luego diles que el monstruo se ensaña con el cuerpo del pobre humano). Si Anana está con ellos les instará a correr, "Anana, a correr... A salvar pellejo".

Ya tenemos el centollo, ¿y ahora qué hacemos?

A partir del momento en que los FJs escapan con la cinta, se abre un abanico de opciones tal que sería imposible de reproducir en su totalidad. Para que te curres el final tú solito, aquí van unas cuantas opciones.

Una vez con el material en sus manos y a salvo de Aberración (que puede haberlos perseguido, o no; tú imagínate una persecución en la que se ven involucrados una criatura monstruosa y un "SEAT 127", impresionante) los FJs se los pueden llevar a Salvatore, Ponsio, o a los dos a la vez. Si se lo llevan a Salvatore, Ponsio se enfadará con ellos y jurará venganza, si se lo llevan al Gobernador, ocurrirá lo mismo con Il Capo. Si, por el contrario, se lo llevan a los dos a la vez, en lugar de ganarse un enemigo poderoso, los FJs se ganarán dos enemigos poderosos. Por otro lado hay una cosa que los FJs no sabrán si no miran la cinta antes de entregarla. La cinta contiene lo que se supone que debería contener, las dos películas. En realidad contiene unos pocos minutos de vídeo en los que aparece Herr Udo Mázinger burlándose de Ponsio y Salvatore y diciéndoles que la venganza es un plato que se sirve en frío. A continuación llegan cuatro horas de "Tómbola" sin interrupciones (la cinta contiene un dispositivo especial que hace que se quede enganchada al vídeo hasta que finalice su reproducción, por supuesto el trasto se puede desenchufar, pero la cinta permanecerá dentro del vídeo, por lo que para sacarla será necesario un manitas que supere alguna tirada de Mecánica o Tecnología). Si los FJs ven la cinta antes de entregarla, aparte de que se les quedará enganchada al vídeo con que la vean, se lo pensarán dos veces ("cuando hay malas noticias, el mensajero que las trae es el primero en morir") si es que pueden sacarla del vídeo. Pueden enviar a Anana (que ya es ser malos), o agudizar su ingenio pensando una manera de colarla en el restaurante. Si se la tienes jurada a tus FJs, recuerda que cuando entreguen la cinta (a quien sea), el que la reciba no se va a quedar sentado y aplaudiendo, lo normal sería que comprobara



la mercancía (la escrupulosidad del que la reciba depende de ti, puedes dejar que los FJs se marchen para ser perseguidos más tarde).

Hasta aquí hemos llegado, el final depende de los que jugáis, no del que ha hecho esto.

Cabos sueltos, sargentos atados

Añadimos una serie de consejos deplorables que puedes no seguir cuando las cosas vayan mal, aunque ya que te has comprado el libro... pues tú mismo.

- Si los FJs van de chulos con los jefes de las bandas, tú más chulo, enséñales la colección de piedras con collar de Salvatore y la de cruces de Ponsio.

- No lo des todo por perdido si la cosa se sale del argumento central: improvisa, sigue el juego a tus jugadores e introduce lo que creas conveniente. Ante todo nunca cierras el libro y digas "eso no puede ser", déjales probar y que fallen.

- Utiliza los defectos de las bandas (Mafiosos y Romanos) para salir de situaciones que puedan dar al traste con la partida.

- Saca la basura todos los días por la mañana y no malgastes agua al ducharte.

PERSONAJES NO JUGADORES

Banda de Mafiosos



Todos los Mafiosos, a excepción de su líder, sufren un curioso defecto, son de gatillo fácil. A causa de eso son también un poco duros de oído. Sólo Salvatore, Fabio y Constantino son Fanpiros.

Salvatore Il Capo di Fanpiri



Salvatore mide 1'90, suele llevar trajes negros de corte clásico y sólo en días muy señalados se pone su corbata favorita, la de las calaveritas fluorescentes. Su corte de pelo y su perilla oscura favorecen su carácter de mafioso maligno. Salvatore no hará uso de la

violencia hasta que no esté seguro del todo, pero cuando lo haga, lo hará con todas sus consecuencias.

Club: Giallonni

Blister: Foto suya con Mario Puzo

Rasgos: Brio 8, Cachas 8, Encanto 6, Maña 5, Seso 7.

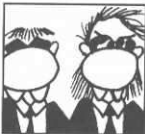
Rasgos secundarios: Iniciativa 6, Resistencia 40, Puntos de Coraje 8, Vicio 15.

Habilidades Naturales: Alerta 15, Armas Blancas 8, Atletismo 6, Educación 15, Esquivar 8, Lanzar 4, Mecánica 10, Mentir 5, Pelea 15, Sigilo 10.

Habilidades Adquiridas: Actuación (cantar Mazinger Z) 8, Actuación (fingir ser jorobado) 15, Armas de Fuego 13, Comercio 10, Conducir 13, Conocimiento de la zona (su ciudad) 10, Contactos (mafiosos) 14, Culturilla (gore) 15, Culturilla (películas de la mafia) 15, Estilo 13, Idiomas (Alemán) 15, Idiomas (Italiano) 10, Interrogar 10, Intimidar 16, Mando 14, Ocultismo 15, Recursos 17, Supervivencia 16 y más, más...

Disciplinas: Camuflaje 1, Dirección 2, Muertomancia 3 (Senda del Espiritismo 3, Senda de la Putrefacción 2), Potencia 3, Presencia 2, Fortaleza 2.

Fabio y Constantino



Son dos, pero se diferencian en bien poco. Ambos visten como hombres de negro, son grandes e inteligentes como armarios y saben sonreír con sorna. Hablan poco, pero

cuando lo hacen, Constantino lo hace mucho mejor que Fabio.

Club: Giallonni.

Blister: Casete de canciones del Fary y Manga original en japonés de Candy Candy (respectivamente).

Rasgos: Brio 9, Cachas 10, Encanto 5, Maña 5, Seso 4.

Rasgos secundarios: Iniciativa 4, Resistencia 48, Puntos de Coraje 9, Vicio 13.

Habilidades Naturales: Alerta 13, Armas Blancas 10, Atletismo 10, Educación 4, Esquivar 6, Lanzar 10, Mecánica 3, Mentir 9, Pelea 10, Sigilo 4.

Habilidades Adquiridas: Armas de Fuego 9, Conducir 9, Intimidar 19 y más... (a elección del Narrador)

Disciplinas: Potencia 2, Fortaleza 2, Celeridad 1.



Armas: Pistola (gran calibre) y escopeta de dos cañones respectivamente, también llevan un puño americano cada uno (con modificadores al daño y la dificultad como los de la patada).

Romanos



El principal defecto de la banda de los Romanos es que sus miembros (a excepción de su líder) tienen la risa fácil. Otra cosa es que esa misma risa suena estridente y malsonante para todo el que la oye, más que una risa parece una burla sonora.

Ponsio Piltrafo, Gobernador Romano Filmtrue



Ponsio es algo encenque, pero no te dejes engañar: es capaz de aguantarlo todo... al fin y al cabo lleva toda su vida oyendo a sus propios hombres reírse de él. No es que se rían por-

que sí; Ponsio no puede pronunciar las "erres", así pues, cuando interpretes a este pobre hombre vestido con ropajes de romano, hazlo bien, habla mal.

Club: Filmtrue

Blister: Póster promocional de "La Vida de Brian" (como Filmtrue, detesta los dramas y sus películas favoritas son las comedias).

Rasgos: Brío 6, Cachas 4, Encanto 7, Maña 7, Seso 8.

Rasgos secundarios: Iniciativa 7, Resistencia 24, Puntos de Coraje 6, Vicio 14.

Habilidades Naturales: Alerta 10, Armas Blancas 13, Atletismo 11, Educación 14, Esquivar 10, Lanzar 11, Mecánica 5, Mentir 4, Pelea 3, Sigilo 8.

Habilidades Adquiridas: Administración 14, Ciencias/Letras (Historia) 14, Conocimiento de Zona (su ciudad) 14, Contactos (bajos fondos) 13, Culturilla (la Roma clásica) 14, Documentación 8, Estilo 10, Idiomas (latín) 15, Interrogar 5, Labia 5, Mando 13, Recursos 15.

Disciplinas: Presencia 3, Dirección 2, Fortaleza 3, Celeridad 2.

Pijus y Magnificus

Son como Fabio y Constantino, los hombres de confianza de Ponsio, salvo por que van vestidos



de centuriones romanos, cosa, por otro lado, "normal", y uno de ellos (Pijus) lleva barba.

Club: Filmtrue

Bliester: Carátula de

"La Caída del Imperio Romano" y peluche de Totoro. Como Filmtrue, odian los dramas (los dos), y les encantan las películas de romanos y el anime, respectivamente.

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

Rasgos secundarios: Iniciativa 6, Resistencia 35, Puntos de Coraje 7, Vicio 12.

Habilidades Naturales: Alerta 8, Armas Blancas 14, Atletismo 10, Educación 10, Esquivar 12, Lanzar 14, Mecánica 4, Mentir 8, Pelea 10, Sigilo 10.

Habilidades Adquiridas: Armas de Fuego 8, Callejeo 12, Conducir 8, Culturilla (Roma y los romanos) 12...

Disciplinas: Fortaleza 2, Potencia 1, Presencia 2.

Armas: Gladio (como arma blanca mediana) y pistola (calibre pequeño) escondida, armadura de cuero (FB 1d10 en torso, si protege más de 20 de daño, se rompe), casco (FB 1d10 en cabeza).

Los miembros humanos de las bandas



Para no hacer esto largo todos con las mismas características. Recuerda: los Mafiosos van de negro y los Romanos visten como centuriones.

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

Rasgos secundarios: Iniciativa 5, Resistencia 33, Puntos de Coraje 6.

Habilidades Naturales: Alerta 11, Armas Blancas 8, Atletismo 4, Educación 5, Esquivar 3, Lanzar 8, Mecánica 3, Mentir 3, Pelea 6, Sigilo 4.

Habilidades Adquiridas: Armas de Fuego 5, Callejeo 6, Conducir 5...

Armas: Como Fabio/Constantino y Pijus/Magníficus.

Anana

Es un pobre Fanferatu de cara de elefante marino y mirada triste. Se suele fiar poco de la gente, después de todo lo han tratado mal hasta



los de su propio club. Sus principales amigos se encuentran entre las ratas y los bichos que hay por los callejones de los barrios bajos. Sólo ha encontrado consuelo en la lectura

de literatura rosa, y viendo interminables sesiones de capítulos de telenovelas, a cada cual más cutre. Nada lo haría más feliz que una cinta con los mejores momentos de "Tómbola", a ser posible una cinta de cuatro horas y sin cortes publicitarios.

Club: Fanferatu.

Bliester: Revista de cotilleo con un reportaje sobre la actuación de Marujita Díaz para animar a las tropas españolas en la guerra de Cuba.

Rasgos: Brío 9, Cachas 6, Encanto 3, Maña 8, Seso 6.

Rasgos secundarios: Iniciativa 7, Resistencia 36, Puntos de Coraje 9, Vicio 15.

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

Habilidades Adquiridas: Callejeo 15, Conocimiento de Zona (alcantarillas) 15, Primeros Auxilios 14, Psicología 5, Supervivencia 15, Trato con Animales 14.

Disciplinas: Bichismo 3, Camuflaje 1, Fortaleza 2, Goblean 1, Potencia 2.

Herr Doktor Udo Mäzinger



Ya he explicado su historia con anterioridad, y sólo quedan por añadir un par de cosas. Udo siempre va vestido como el señor alemán que sale en la película de Jackie Chan

"Operación Cóndor", esto es, con un traje y un sombrero blancos. Es un hombre viejo de pelo y bigote blanco. Sólo hay una cosa que le fascina más que las películas que basan su trasfondo en la 2ª Guerra Mundial, y se trata de los parques de atracciones: como él suele decir cada vez que visita uno de ellos, "es increíble la cantidad de gente que se puede meter aquí, y todos por voluntad propia".

Club: Caitiff.

Bliester: Cinta de video con los mejores momentos de la creación de Aberración.

Rasgos: Brío 10, Cachas 4, Encanto 6, Maña 6, Seso 7.

Rasgos secundarios: Iniciativa 6, Resistencia 32, Puntos de Coraje 10, Vicio 15.

Habilidades Naturales: Alerta 17, Armas Blancas 8, Atletismo (pero si va en silla de ruedas!), Educación 17, Esquivar 4, Lanzar 10, Mecánica 13, Mentir 17, Pelea 3, Sigilo 8.

Habilidades Adquiridas: Dada su edad se las sabe prácticamente todas, puedes coger las que quieras a un nivel óptimo. Te recomiendo: Armas de Fuego, Comercio, Contactos, Disimulo, Estilo, Estrategia, Explosivos, Interrogar, Intimidar, Trato con Animales...

Disciplinas: Bichismo 3, Camuflaje 1, Dirección 1, Fanpex 1, Fortaleza 2, Potencia 1, Presencia 2.

Armas: Pistola de calibre medio (una Luger P08, por supuesto).

Aberración

Como su nombre indica, esto no es normal. Es un monstruo, un "finstro", un "algo" de matar. Quizá por eso lleve una camiseta sobre su verdosa piel con algo serigrafiado en ella: "Cuidado con el perro". Sólo



obedece a Udo Mäzinger. Si su amo muriese, Aberración se volvería loco y daría comienzo a la "Sevillana de la Muerte", una maniobra de combate que consiste en matar a todo lo que se encuentre por delante bailando sevillanas sobre el desafortunado elegido.

Rasgos: Brío 10, Cachas 10, Encanto 2, Maña 4, Seso 2.

Rasgos secundarios: Iniciativa 3, Resistencia 50, Puntos de Coraje 10.

Habilidades Naturales: Alerta 12, Armas Blancas (no sabe), Atletismo 14, Educación (no sabe, no contesta), Esquivar 6, Lanzar 14, Mecánica (no sabe, rompe), Mentir (no sabe, no habla), Pelea (de esto sí sabe) 17, Sigilo 13.

Habilidades Adquiridas: Intimidar 20, Sevillana de la Muerte 14, Supervivencia 20, Trato con Animales 6.

Disciplinas (equivalentes): Camuflaje 1, Celeridad 3, Fortaleza 3, Goblean 1, Potencia 3.

Armas: Ja ja ja ja.





LOS MALOS NO VAMOS AL CINE

Por Jokin González

Aventura para un grupo de FJs de no necesariamente grandes habilidades y poderes, pero sí recursos y ganas de hacer las cosas a lo grande. Se recomienda al Narrador que lea todo el módulo antes de jugarlo, para evitar situaciones incómodas o meteduras de pata.

Dos para la sala tres, centradas, por favor

Fecha Estelar 17 de Agosto de 2010: faltan menos de 24 horas para que concluya con una gran ceremonia el «Primer Festival de Cine Freakie y Subversivo de Barnacity». Toda la escoria rebelde de la ciudad (y alrededores) está emocionada y nerviosa. Durante toda la semana se han proyectado las películas inscritas en el certamen en los cines clandestinos de la capital del Reino de Dick.

Los Filmtrue han coordinado el montaje desde las sombras, y por el momento todo ha salido tan exquisitamente perfecto como corresponde a un trabajo de este club. Ningún asistente se ha salido de madre y las tropas papales no han metido sus sucias y gabachas narices clónicas en ninguno de los locales de proyección. Todo está listo para la gran ceremonia de mañana, con entrega de los «Cuervitos», la estatuilla del festival. Nada puede salir mal, pero saldrá.

Justo después de anochecer, una bajera del Ensanche, con 80 personas viendo una película (en-

tre ellas los FJs protagonistas de la partida), es objeto de una gran explosión que calcina a los ocupantes y destruye el material fílmico, lanzando cascotes hasta a treinta metros de distancia.

En breve, el lugar de la explosión se llena de curiosos, escuadras de macutes, agentes camuflados de la Resistencia y algunos fanpiros organizadores del festival. Tras horas de investigación, las pistas señalan a los FJs como culpables del atentado.

Investigación policial

¿Cómo se han visto los FJs envueltos en este fregado? Para empezar, han sido los únicos supervivientes del atentado (sus poderes fanpíricos les conceden una gran resistencia). Llevan tiempo siendo vigilados por los cuerpos de seguridad por colaborar con la Resistencia, y ahora además acaban de destruir un inmueble de Barnacity, lo que atenta contra el excelso urbanismo del sublime Papa Alejo. La Resistencia sospecha de ellos porque a pesar de ofrecer colaboración, nunca aceptan misiones de día, por lo que creen que se puede tratar de agentes dobles de los Fanhunters. Y para acabar, los demás fanpiros sospechan de ellos por dos motivos: el primero es por ser fanpiros (conocida en el mundo entero es la desconfianza entre los hijos de Barrabás) y el segundo varía según el grupo de FJs (si hay un Filmtrue, la película proyectada era de su género odiado; si hay un Bullah, la

pelí era un musical americano de los años 30 en el que no había pizca de música cañera; si hay Trekkeres, el género de la proyección era cine inglés "de maricas" y mayordomos, soso, aburrido y sin cachivaches Sci-Fi). Como sabemos que eres un Narrador avispado, no vamos a seguir poniéndote casos: basta con que encuentres un tipo de película contraria a los gustos de uno (o varios) de los FJs, y así puedan parecer ellos culpables de la explosión. En realidad, ellos querían ir a ver otra película, pero su contacto de la Resistencia se hizo la picha un lío con las entradas.

El fugitivo

Pero nosotros (y los jugadores) sabemos que ellos no han tenido nada que ver, ¿verdad? Entonces, ¿quién está detrás de todo esto? Poco a poco, no seamos impacientes...

Análisis de la situación: Los FJs se ven perseguidos por las fuerzas de seguridad, la Resistencia y la sociedad fanpírica por un crimen que no han cometido. Se han propuesto desenmascarar al culpable y hacerle pagar por todo.

Cuando puedan investigar el escenario del atentado encontrarán el artefacto explosivo en la sala de máquinas, junto con una caja de cerillas de un bar de copas de las afueras (*Ben-Hur*) y un nombre (*Judy*) con un número de teléfono (555-2357) anotados en la solapa. La cajetilla no está calcinada porque estaba debajo de unas cajas de rollos que la protegieron del fuego.

Ya en el Ben-Hur, y tras preguntar al camarero, verán a Judy sentada en una mesa, con una amiga, tomando sendos daiquiris. Judy es una chica rubia y esbelta, y su amiga Louise es pelirroja y un poco más baja. Ambas son fanpíras Roleador de gran belleza y ademanes elegantes y estirados, aunque los FJs no lo sepan y ellas no se lo vayan a revelar.

La conversación con ellas será un poco seca, aunque se les irá soltando la lengua a medida que vayan siendo invitadas a más copas por el o los fanpiros de mejor presencia del grupo. Al cabo del tiempo les darán las señas de Didac Cornellà, en Pedralbes. Judy le dio esa caja de cerillas con su número a Didac, un rico cincuentón que frecuenta el bar y que trata muy bien a las chicas.

UN PEQUEÑO INCIDENTE

Didac es un productor cinematográfico que sobrevivió tras la creación del reino de Dick

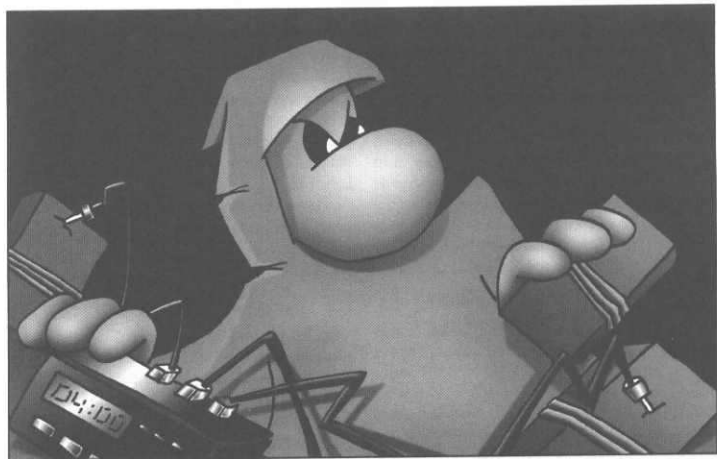
ideando los anuncios de cereales y compresas para el *Canal Dick*. Cuando salgan del bar (sin la compañía de las chicas) recibirán una tremenda paliza por sorpresa a manos de un grupo de individuos que parecen estar a las órdenes de un tipo alto y fornido, moreno y con un cigarro en la boca. Tras un rato luchando, los FJs acabarán tendidos en el suelo y muy magullados, ya que aunque los atributos de los secuaces no son muy elevados, su número es excesivo, y suficiente para vencer a los jugadores. El objetivo no es matar a los jugadores, sino dejarles medio inconscientes, como aviso. El tipo fornido que está al mando sólo les dirá una frase antes de marcharse con sus hombres: *«Al jefe no le gusta que tonteen con sus chicas»*.

De visita

Una vez recuperados de los golpes, lo más probable es que decidan ir a casa del señor Cornellà. Tanto si se presentan de modo pacífico como si planean un asalto al domicilio, el resultado es el mismo: Didac en persona, ataviado con un batín de seda carmesí, les recibirá en el salón de su mansión y les ofrecerá una copa. Junto a él está el matón fornido y fumador que les «saludó» en el Ben-Hur. El tono del anfitrión es cortés y en todo momento amable. Negará toda implicación en el atentado, e incluso pedirá perdón por el inexcusable comportamiento de Albert, su guardaespaldas.

Si se le menciona el tema, incluso comentará que él no tiene motivos para sabotear el festival, pues sus producciones de publicidad televisiva le dan bastante dinero y le han hecho merecedor de cierta fama y respeto dentro de los círculos afines al pontífice, pero que a su vez, aún trabaja de productor y distribuidor de cine independiente para los grupos rebeldes de Barnacía y de toda la Europa de Dick, por lo que se ha granjeado ciertas amistades en la cúpula de la Rebelión.

Didac (aunque nadie lo sabe, pero se puede intuir si algún jugador es avispado) es un fanpiro Filmtroe con inclinaciones al Sabadete. Albert, su mano derecha es un Gangrol urbano, que cambió los dungeons por la jungla de asfalto y sus ropas de campaña por un elegante traje negro. Si los FJs se ponen insolentes o agresivos, no dudará en echarles de su casa con tono autoritario, llegando a llamar incluso a más de sus esbirros para disuadir a los invitados de cualquier acción violenta (recordemos que han sido brutalmente apaleados y que no les quedan muchos puntos de Resistencia).



Suceso inesperado

Cuando los FJs, tras la visita, lleguen a su casa o al café que sea su punto de reunión, se enterarán de que ha habido otra explosión, y la radio y televisión da sus descripciones como las de los causantes de ambos atentados. Justo al acabar el parte informativo, Judy y Louise entrarán en el café (o llamarán al timbre de la casa). Están visiblemente afectadas, y confesarán a los FJs que temen por sus vidas. No saben quién puede querer matarlas, pero sospechan firmemente de Albert, el matón de Didac. En varias ocasiones ha intentado «entretenerse» con ellas a espaldas de su jefe, pero ellas no se han dejado, así que puede guardarles rencor.

Aunque los FJs les ofrezcan protección, ellas la rechazarán (son fanpiras y no quieren que su secreto salga a la luz). Lo más que permitirán será el ser acompañadas hasta casa. Cuando los acompañantes dejen a las chicas y vayan camino a casa, recibirán una llamada al móvil. El interlocutor colgará tras hacer un anuncio: *«Tenemos a las chicas. Si las queréis volver a ver con vida, venid al cine 'Nikita' en quince minutos»*. No revelará su identidad, pero si reconocen la voz sabrán que era Albert el que estaba al aparato.

El cine estará vacío para cuando ellos lleguen. Una vez dentro verán a las chicas amordazadas y atadas al proyector. Cuando se dirijan hacia ellas,

estallará una bomba en el proyector, accionada por control remoto, matando a las chicas y destrozando el local. Los FJs escaparán por los pelos, para darse cuenta de que fuera les está esperando un cuerpo de rebeldes armados, más dispuestos a abrir fuego que a negociar. Por muchas triquiñuelas que intenten, los jugadores no conseguirán convencer a los rebeldes de su inocencia, así que el único recurso es salir huyendo o pulirse a todos los rebeldes, lo cual no contribuirá a dar imagen de inocencia...

Pausa técnica antes del gran final

Queda poco tiempo para que luzca de nuevo el sol sobre las calles de Barnacity, pero los FJs todavía tienen un rato para reflexionar mientras vuelven a sus refugios: el que esté detrás de todo esto ha volado tres cines la noche antes de la clausura del festival y la entrega de premios. ¿Acaso no estará preparando algo más gordo y con mucha más traca para tal evento? ¿Hay mejor oportunidad para desenmascarar al culpable y lavar así su imagen pública? Mañana habrá que madrugar: la ceremonia empieza a las 21 horas, tan sólo catorce minutos tras la puesta de sol.

And the "Crowie" goes to...

Cuando los FJs se levanten (con todos los puntos de Resistencia recuperados, ya que todavía queda

pastel para rato...), no tendrán ni un segundo que perder (ya habrá tiempo de calmar el Vicio si las cosas salen bien, y si alguien anda escaso... mejor, más emoción). La ceremonia de entrega de premios se producirá en el *Freakee Hall*, el mayor palacio de congresos clandestino de toda Barnacity, en el extremo más cercano al mar de la Avenida Diagonal. Como irán quemando rueda por toda la avenida en su (o sus) coches, llamarán la atención de dos escuadras de Macutes, que se pondrán a perseguirles, preparándose una bonita escena de velocidad, disparos y maniobras temerarias al volante que durará tanto como tarden los FJs en librarse de sus perseguidores.

Los personajes llegarán con el tiempo justo al *Freakee Hall*. Cuando entren, verán a un enmascarado colgado encima del escenario, manipulando algo que asemeja una bomba, mientras que todo el público del acto se ha girado para ver a los "terroristas" (los FJs) que acaban de entrar en la sala. Es el momento de incluir chillidos de mujeres, gente corriendo, voces gritando «Seguridad, son ellos!» y de exponer los jugadores ese plan brillante que tienen para salvar el espectáculo.

Parecerá que todo va a salir bien, pero en el último momento su plan será arruinado por Albert en persona, acompañado de su jefe, Didac Cornellà, que les amenazará con el cañón de un arma (y con un puñado de esbirros que le protegen y cumplen sus órdenes), y que les explicará lo perfecto de su plan y cómo los FJs han caído tontamente en él.

Tras su fachada de honesto hombre de negocios se esconde un ser resentido con el mundo entero. Está hasta las narices de las exigencias del Canal Dick en cuanto al contenido de su material fílmico, y por otro lado odia la rancanería de los rebeldes de la ciudad, que siempre escatiman dinero y se quejan continuamente de la calidad de visionado de sus cintas. Pero todo eso se acaba hoy, a lo grande, arruinando el festival de cine y llevándose por delante a un buen puñado de aficionados al cine clandestino.

Y gracias a la intromisión de los FJs, él tiene una cabeza de turco y puede mantener en el anonimato su identidad secreta de asesino de masas. Ellos serán culpados de todos los crímenes, cuando se les encuentre muertos junto a la bomba bajo el escenario que nadie ha detectado. Si, los jugadores han sido vilmente utilizados y vilpendiados por este ricachón con delirios de asesino de película.

Momentos de tensión

Pero como toda buena película que se precie, siempre ganan los buenos (¡esperamos!), así que

quizá convenga sacar a relucir el «plan B». El momento para hacerlo es cuando Didac les deje, para ir a su sitio en el palco, y Albert les lleva abajo con los secuaces para atarlos a una de las columnas de madera que soportan el escenario, justo donde está la bomba. Cuando los haya atado, él irá a buscar al productor asesino y ambos se marcharán en los cinco minutos que tienen antes de que haga detonación la bomba.

(Obviamente, Albert y Didac no saben que los personajes son fanpiros, si no, tomarían más precauciones, pero también sería más chungo salir bien parados de ésta. Esto depende del transcurso que haya seguido la partida y de cada grupo de jugadores y su Narrador).

El detonador de la bomba es un reloj digital con grandes y brillantes números rojos y tres cables que salen hacia un par de paquetes de explosivo plástico, que marca cada segundo con un pitido (nosotros no vamos a decir cuál es el «plan B», eso corresponde a los jugadores, pero para algo tienen neuronas). Cuando los FJs se liberen y salven el espectáculo, que ya se habrá reanudado, tendrán que ir a la caza y captura de Didac y Albert, que sospecharán que algo no anda bien ya que no han oído la detonación esperada.

Ajustes de cuentas

El encuentro final se producirá en el puente colgante entrada al Revaticano, donde tras un breve pero intenso intercambio de insultos, los FJs y los terroristas cinéfilos se liarán a cazos.

Depende de la actuación de los jugadores el desenlace de la aventura, con Albert y Didac muertos y su reputación salvada, o con dos nuevos archienemigos listos para la venganza.

La cámara se aleja, con un plano cada vez más largo de los FJs victoriosos en el puente, orgullosos por el trabajo cumplido. La música eleva gradualmente su volumen mientras se produce un fundido en negro, y comienzan a aparecer los títulos de crédito.

Detallitos de última hora

Como es muy difícil prever cualquier acción en una partida, si el Narrador ve que los fanpiros actúan de un modo demasiado diferente al reflejado aquí puede servirse de cualquier recurso observado en películas de acción o de cine negro, según sea de violenta la acción que quieran realizar los jugadores, de modo que en esta aventura tienen

cabida tanto tiroteos frenéticos con explosiones de coches y edificios, como tarjetas deslizadas por bellas señoritas en un bar, como llamadas de «amigos en secreto».

Si los FJs consiguieron escapar, pero no salvar el *Freakie Hall*, su reputación seguirá por los suelos, aunque logran eliminar a Didac y demostrar su inocencia ante la Rebelión y los demás fanpiros.

Esta aventura requiere bastantes dosis de suerte, ingenio y valor, así que una buena recompensa para los jugadores son entre cinco y quince puntos de experiencia, según su participación y aportación al desarrollo de la partida.

Actores secundarios y extras

Y, para terminar, aquí brindamos al Narrador unas estadísticas que usar con los personajes secundarios de la aventura, que le facilitarán la preparación de la partida. De nada.

Didac Cornellà



Club: Filmtrue.

Blister: Guión con anotaciones de una película no estrenada de Frank Capra, con Humphrey Bogart haciendo de ángel de la guarda de un mafioso

interpretado por James Cagney.

Rasgos: Brío 4, Cachas 6, Encanto 8, Maña 7, Seso 8.

Rasgos Secundarios: Iniciativa 7, Resistencia 26, Puntos de Coraje 4, Vicio 12.

Habilidades Naturales: Alerta 4, Armas Blancas 3, Atletismo 4, Educación 12, Esquivar 5, Lanzar 4, Mecánica 5, Mentir 8, Pelea 4, Sigilo 3.

Habilidades Adquiridas: Armas de Fuego 15, Artes Plásticas (cinematografía) 15, Contactos (Gente pija) 8, Culturilla (cine) 8, Estilo 10, Labia 10, Mando 12, Recursos 16, Seducción 8.

Disciplinas: Dirección 3, Fortaleza 2, Presencia 3.

Beneficios: Ludoteca.

Problemas: Envidioso, Presumido

Género Amado/Odiado: Cine negro americano / Anuncios de televisión.

Albert, Guardaespaldas de Didac



Club: Gangrol

Blister: Corbata usada por Quentin Tarantino en «Abierto hasta el amanecer» (que siempre lleva puesta).

Rasgos: Brío 9, Cachas 9, Encanto 2, Maña 10, Seso 4

Rasgos secundarios: Iniciativa 7, Resistencia 45, Puntos de Coraje 9, Vicio 13

Habilidades Naturales: Alerta 6, Armas Blancas 19, Atletismo 9, Educación 4, Esquivar 14, Lanzar 9, Mecánica 7, Mentir 6, Pelea 19, Sigilo 9

Habilidades Adquiridas: Armas de Fuego 14, Callejeo 8, Conducir (coche) 14, Explosivos 19, Intimidar 18, Primeros Auxilios 7, Seguridad 7.

Disciplinas: Bichismo 1 (sólo con animales de ciudad), Celeridad 1, Fortaleza 2, Goblean 1, Potencia 2.

Beneficios: Arma letal (Pistola Clock Dominator modificada +2), Pelotas de Acero.

Problemas: Controlado (por Didac), Rebotado.

Esbirros de Didac



Rasgos: Brío 8, Cachas 7, Encanto 4, Maña 7, Seso 5

Rasgos secundarios: Iniciativa 6, Resistencia 37, Puntos de Coraje 8.

Habilidades Naturales: Alerta 9, Armas Blancas 15, Atletismo 14, Educación 4, Esquivar 12, Lanzar 7, Mecánica 4, Mentir 4, Pelea 14, Sigilo 15.

Habilidades Adquiridas: Armas de Apoyo 12, Armas de Fuego 12, Conducir (vehículo de asalto) 8, Contactos (militares) 6, Estrategia 6, Explosivos 10.



COLEGA, ¿DÓNDE ESTÁ MI BLISTER?

Por Alex Reyes (Neko),
con material adicional de David Alabort

Introducción para el Narrador

Esta aventura tiene lugar después de una loca noche de fiesta. Ninguno de los FJs recuerda nada de lo acontecido la noche anterior y todos ellos han perdido sus Blisters (los lleven o no encima normalmente). A continuación tienes un resumen de lo que sucedió exactamente la noche en cuestión. Esta información debe servirte para ambientar mejor la historia y poder seguir una línea argumental coherente, pero no debes revelarla directamente a los FJs, que tendrán que descubrir lo que hicieron a través de todos los personajes de la aventura. De hecho, si llegan a averiguar qué fue lo que hicieron durante toda la noche recibirán una bonificación en forma de PXs.

1ª parada: "La Ostra Azul"

Para empezar la noche, nuestros FJs se acercaron a este pub de ambiente marcadamente gay, puesto que era el único abierto a causa de la huelga de bares y pubs de Barnacity. Aquí bebieron como cerdos y acabaron liándose a tortas con el personal. Ganaron sin demasiados problemas gracias a su condición de fanpiros, y como botín se adueñaron de un par de pelucas, una bota de cuero con un tacón de palmo y una caja de maquillaje (que resultó estar llena de billetes). Esta caja perte-

nece a Carmen de Maicena, un travestor del copón que ejerce de capo de la mafia rosa de Barnacity.

Por si el botín fuera poco, al salir del local se les acercaron los Ultra-Gaiolos (los guardianes de los Ojetes del Universo) y les entregaron el "Transpetador de Ojetes" (que los FJs confunden con un móvil debido a su apariencia) para que se lo guardaran hasta el día siguiente. El motivo de semejante insensatez fue que a ellos los perseguían las PowerGordas y, puesto que los FJs parecían saber defenderse, creyeron que el objeto estaría seguro en sus manos hasta el día siguiente. Para asegurarse de que podrían protegerlo también les dieron ciertos objetos especiales, descritos un poco más adelante.

2ª parada: "El Sastre Chino"

Una vez lejos de "La Ostra Azul", los FJs descubrieron la cantidad de pasta que había en la caja de maquillaje y se decidieron a fundírsela esa misma noche. Para empezar decidieron pasarse por "El Sastre Chino" el local de ropa más exclusiva de Barnacity. Allí compraron lo que en aquel momento, ya borrachos perdidos, creyeron más apropiado para salir de fiesta (traje de folclórica, un mono de butanero...). Después de cambiarse dejaron su ropa y los "complementos" que les habían dado los Ultra-Gaiolos olvidados en los probadores, pagaron con la pasta de la caja de maquillaje y se

El Blister de Schrödinger

Es posible que algún jugador listillo NO quiera comprobar si su FJ ha perdido el Blister, con el argumento de que, mientras no lo sepa con seguridad, el fanpiro podrá seguir usando sus Disciplinas. Esto, aparte de una soberana chorrada, es un claro ejemplo de mala interpretación: el jugador está dejando que sus temores y reacciones como jugador condicionen las reacciones de su personaje. Un fanpiro no diría «pues no voy a comprobar si tengo el Blister, porque mientras no lo sepa con seguridad no pierdo mis poderes», sino que correría como un loco a mirarlo. Precisamente, cuando un fanpiro no sabe dónde está su Blister, la ansiedad y la preocupación hacen que sea incapaz de usar sus Disciplinas y sus puntos de Coraje: cuando sabe que el Blister lo tiene otra persona, ya no se preocupa tanto y puede usar sus poderes, pero el miedo a que sea destruido hace que tenga que someterse al poseedor del Blister. Resumiendo: si algún jugador se pone tonto al respecto, el Narrador cuenta con todas las bendiciones del autor del juego para hacer que un equipo de Cazadores de la Fe se presente en su hogar y convierta al fanpiro en una mancha rojiza en la moqueta.

largaron. El dueño de la tienda no tardó en poner a la venta su ropa...

3ª parada: «La Fábrica»

Con semejantes pintas pusieron rumbo a «La Fábrica», una discoteca clandestina de éxito en las noches de Barnacity. Como era de esperar, no les permitieron la entrada debido a su indumentaria (y al pedo que llevaban). Como también era de esperar, los FJs la emprendieron a tortazos con los porteros, pero esta vez no salieron tan bien parados, pues el local pertenece a Justino (Príncipe de Barnacity) y los guardias de seguridad son también fanpiros. Así fue como acabaron todos en la ambulancia...

4ª parada: Ambulancia

Para tratar de calmar un poco los dolores de huesos rotos y demás (y puesto que una visita al hospital no es muy recomendable para un

fanpiro) a los FJs no se les ocurrió nada mejor que secuestrar una ambulancia en plena Meridiana. Después de deshacerse de los paramédicos y de Santi, un mendigo que iba en la camilla, se atiborraron de pastillas y alucinógenos varios que encontraron en la parte trasera del vehículo. Ya que estaban todos montados (y para asegurarse el suministro químico) se dirigieron a su próxima parada en ella, dejando su vehículo (en caso que dispusieran de él) en la misma Meridiana. Puesto que tenían dinero y ganas de juerga se dirigieron al local de apuestas más cercano: «El Antro del Mus».

5ª parada: «El Antro del Mus»

Aquí los FJs acabaron de desgraciar la noche: perdieron toda la pasta del travestorrio, el Transpetador y sus propios Blisters (los que no los llevaban encima fueron a buscarlos a su casa, mientras se repetían «estoy en racha, esta noche me forro») en varias partidas al Mus, al Tute y al Remigio. Tras perderlo todo, salieron del local y se dirigieron a casa de uno de ellos a dormir la mona.

Introducción para los FJs

Para empezar haz que cada FJ reste 2d10 a su Resistencia debido a la paliza de la noche anterior; si alguno es muy flojucho que reste sólo 1d10.

Son aproximadamente las 4 de la tarde. Los FJs se despiertan todos juntos en casa de uno de ellos (a elección del Narrador) vestidos respectivamente con un traje de faralaes, un mono de butanero dorado con el escudo de Barça y unas mallas de ballet con decoraciones sado (si hay más FJs describe más vestimentas siguiendo con la tónica de los anteriores). Ninguno de ellos recuerda nada de la noche anterior. Tras una tirada de Alerta (o Seso + Brio) descubrirán que han perdido sus Blisters (los que lo llevan encima y el dueño de la casa pueden comprobarlo al momento, el resto podrá confirmarlo si se acercan a donde los guardan cada uno). Recuerda que esto implica que no pueden usar sus puntos de Coraje ni sus Disciplinas, y que pierden un punto de Vicio diario de forma automática.

Empieza la aventura

Si los FJs salen a la calle, no encontrarán su coche o vehículo habitual (en caso de que dispongan de uno): en cambio, tienen un llavero del SAMU en el bolsillo del personaje del mono. Las llaves pertenecen a una ambulancia que está aparcada

(bastante mal, por cierto) y llena de rascadas frente a la casa. Descubrirlo no debería llevarles mucho tiempo. En este momento los FJs pueden elegir entre diversas pistas:

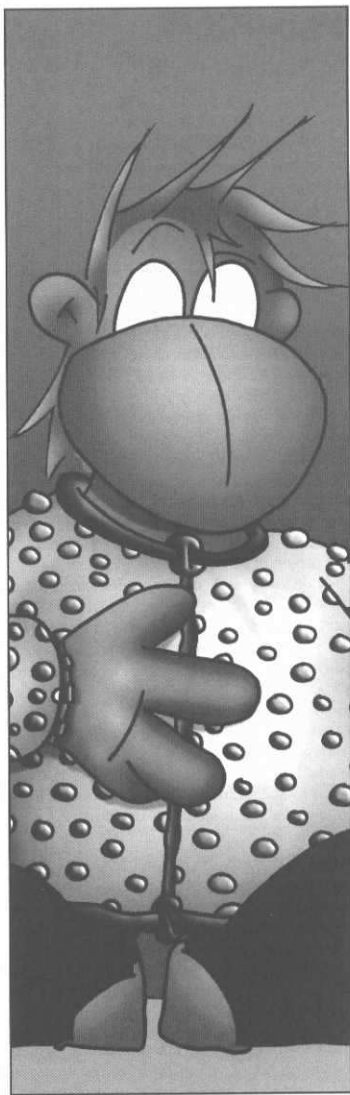
Si examinan sus vestimentas encontrarán la etiqueta de "El Sastre Chino", donde podrían informarse de cómo compraron los trajes. Por si los jugadores son poco ocurrentes, también encontrarán la factura en el bolsillo de uno de los trajes.

Dentro de la ambulancia encontrarán el maletín de maquillaje (sin nada de pasta) en el que podrán leer "Propiedad de Carmen de Maicena", las pelucas y la bota de cuero del 45 con un tacón de palmo. Podrán deducir sin demasiados problemas que durante la noche se cruzaron con más de una drag-queen. Si conocen el ambiente gay de Barnacity (Habilidades de Contactos Gay o Conocimiento de Zona Gay) sabrán que el local más famoso es "La Ostra Azul", si no, siempre pueden preguntar por ahí... Si tienen demasiados problemas para encontrarlo, pueden darles alguna ayudita dejando caer una tarjeta del local dentro del maletín de maquillaje.

La verdad es que no es muy normal ser el afortunado poseedor de una ambulancia: los FJs pueden tratar de averiguar cómo la consiguieron y dónde dejaron su otro vehículo (en caso de que lo tuvieran). Para ello pueden acercarse al hospital y preguntar si han echado a faltar una ambulancia, o incluso tratar de sacar información a través de la radio de la ambulancia.

También encontrarán diversas cartas de la baraja española, tanto en las mangas de sus trajes como dentro del maletín de maquillaje. Es difícil que esto les lleve al "Antro del Mus" puesto que hay varios garitos de apuestas clandestinos en Barnacity, pero por si acaso el "Antro" no abrirá de nuevo hasta altas horas de la madrugada.

Dondequiera que decidan ir, por el camino se encontrarán con los "Gustavitas", una secta de colgaos que adora a la rana Gustavo (la de Barrio Sésamo, es imposible que no la conozcas...). Estos personajes les interrogarán acerca del paradero del "Transpetador de Ojetes". Cuando descubran que realmente los FJs no tienen ni idea de su paradero (ni de qué narices es eso), les explicarán que es un aparato sumamente poderoso, y que si se lo encuentran deberían entregárselo a ellos por el bien de la humanidad. No les contarán nada más acerca del Transpetador, y se marcharán diciendo "Recordad: Gustavo os está vigilando". Pueden encontrar



más información sobre los Gustavitas en la sección "Personajes", al final de la aventura.

"El Sastre Chino"

(Aquí, los FJs podrán averiguar que fue a "La Fábrica" donde estuvieron de fiesta, y que todo el dinero provenía de la caja de maquillaje. Además puede que recuperen el equipo prestado por los Ultra-Gaiolos y conozcan a las PowerGordas.)

Si siguen la pista de sus ropas, los FJs llegarán al establecimiento "El Sastre Chino". Las dependientas de la tienda no se acuerdan de ellos porque las chicas que los atendieron eran las del turno de noche (sí, la tienda abre 24 horas, ¿nunca has visto una tienda de ropa que abra 24 horas?). En todo caso, sacar algo en claro es bastante difícil: las chicas son chinas y apenas saben decir "SE", "Lollito", "¿Y luego?" y "Totilla no" en el idioma de los FJs.

Tras un rato de diálogo infructuoso, los personajes conseguirán ser atendidos por el sastre en persona, el Chino. Pese a que el negocio es suyo, trabaja en turno continuo y duerme cuando puede. Su adicción a la cafeína provoca que hable mucho y muy rápido, hecho que combinado con su acento oriental le convierten en el tipo menos adecuado al que preguntar... Hale, paciencia. Por cierto, si a alguno de los FJs se le ocurre ponerse chulo con el sastre, la sabiduría milenaria de Shaolin caerá sobre su cabeza: mira la ficha del Chino y lo entenderás.

Por medio del sastre, los FJs podrán llegar a saber que querían los "trajes" para ir bien elegantes a "La Fábrica", y que el Chino tuvo que trabajar como tal para acabar sus trajes a medida en menos de una hora, mientras ellos se hincaron todas las reservas de licor de arroz que guardaba en la trastienda. También podrán averiguar que pagaron con el dinero que sacaron del maletín de maquillaje. A pesar de los malos modales exhibidos por los FJs la noche anterior, el Chino no les guarda rencor porque le pagaron muy bien y ahora podrá traer a Barnacity a toda su familia.

Por suerte para los FJs, el sastre les devolverá los objetos que les dejaron los Ultra-Gaiolos, pero no su antigua ropa porque ya la ha vendido (el Chino es simpático, pero eso no quita que sea un Judas de mierda que vendería a su madre por un par de billetes). A continuación tienes la lista de los posibles objetos que recibieron de los Ultra-Gaiolos. Puedes decidir cuáles les entregas, o bien hacerles tirar 1d10 en cada una de las listas, que indicarán los objetos que se queda cada personaje. Los obje-

tos son únicos, y si se repite un resultado el FJ deberá volver a tirar. La bolsa de deportes (Montreal 76) en la que van los objetos no tiene ningún poder especial, pero tampoco tienes por qué decirse-lo a los jugadores.

TABLA 1

- 1 Anillo Petaojetes
- 2 Armadura Galáctica
- 3 Beso Loco
- 4 BolsoBlaster del Ojete
- 5 Brazaletes del Ojete
- 6 Diadema Mental
- 7 Gorra del Ojete
- 8 Lámpara Bronceadora del Ojete
- 9 Ojete Intruder
- 10 Uñas Postizas del Ojete

TABLA 2

- 1 Aceite Corporal del Ojete
- 2 Bigote Postizo
- 3 Botines Espaciales
- 4 Crema Base del Ojete
- 5 Detector de Ondas Gaymma
- 6 Fajín Negro
- 7 Fashion Occhialli
- 8 Ojete Jeans
- 9 Oje-T-Shirt
- 10 Punisher Rimmel

Por supuesto, los FJs no saben para qué sirve exactamente cada uno de estos objetos, pero la avanzada tecnología de los Ultra-Gaiolos hace que tengan un conocimiento intuitivo del propósito general de cada uno de ellos (por ejemplo, que se trata de un arma, o de una prenda protectora, o algo así). Aunque los FJs hayan perdido sus Blisters, si pueden gastar puntos de Coraje para usar los poderes de estos objetos.

Al salir de la tienda del Chino, los FJs tendrán su primer encuentro con las PowerGordas. Las pintas te las puedes imaginar: 5 tías de unos 230 kilos por cabeza vestidas con unos trajes ajustados de colores como los de los Power Rangers. Después de presentarse ("Somos las emisarias de una raza extraterrestre de supermacizas") les interrogarán sobre el "Transpetador" usando su supuesto atractivo sexual. Aconsejarán a los FJs que, si lo encuentran, se lo entreguen por su propio bien.

Tabla 1

1) Anillo Petaojetes. Este anillo lanza rayos de energía de la misma manera que el nivel 2 de la Senda del Faser de Trekketurgia, pero además deja una sensación de escozor en el ojete.

2) Armadura Galáctica. Este chaleco de cuero malva brillante es una armadura como la de los Ultra-Gaiolos. Aplica un FB de 5+1d10 al torso contra cualquier tipo de ataque (incluyendo el fuego), sin modificadores a Maña.

3) Beso Locó. Este lápiz de labios hace que el usuario tenga un poder similar a "Disrupción Total", pero en vez de hablar con la víctima hay que darle un beso.

4) BolsoBlaster del Ojete. Esta enorme mariconera sirve para guardar objetos (en su interior cabe hasta un subfusil) de forma que pasen inadvertidos a cualquier control de metales y registro visual (si alguien mira dentro sólo verá las cosas típicas que suelen llevar los hombres muy hombres en sus bolsos, y no los objetos de alta tecnología, armas y demás). Los efectos de camuflaje del BolsoBlaster desaparecen si alguien que no sea su dueño mete la mano. Por otra parte, el BolsoBlaster puede ser empleado como arma blanca (daño 10 + 1d10 + Ventaja; lo coges por la correa y sacudes a la gente usando la habilidad Armas Blancas). Los Ultra-Gaiolos suelen llevar BolsoBlasters para no llamar la atención, y así les va.

5) Brazaletes del Ojete. Transfieren parte de la fuerza de los "Ojetes Negros" a su portador. Funciona como el Nivel 2 de Potencia.

6) Diadema Mental. Permite atormentar las mentes de los enemigos, funcionando como el Poder Arenga Incorpora (Hexagonía 2).

7) Gorra del Ojete. Esta gorra de cuero es parte del uniforme de los Ultra-Gaiolos. El usuario aplica un modificador de +2 a sus tiradas de Mando.

8) Lámpara Bronceadora del Ojete. Este objeto es una especie de linterna de colores lila y dorado. Sus efectos son similares a los del Cañón UVA del manual básico.

9) Ojete Intruder. Es como la "espada de luz" trekketúrgica (Senda de la Fuerza Aleatoria 3), pero el mango es un consolador de goma negra (de esos que imitan el rabo de algún actor porno famoso).

10) Uñas Postizas del Ojete. Quien se ponga estas uñas postizas de una afección alienígena desconocida tendrá un poder similar a las Gamas (Nivel

Uno de Goblean). Quitarse y ponerse las uñas cuesta un asalto por cada una.

Tabla 2

1) Aceite Corporal del Ojete. Es un frasco de aceite que el usuario debe aplicarse sobre el torso desnudo, consiguiendo así un efecto similar a Acojorje (Presencia Nivel Dos). Los efectos duran toda la noche, o hasta que el usuario se ponga una camisa o similar. En el frasco hay aceite para cinco aplicaciones.

2) Bigote Postizo. Se trata de un bigote como el que llevaba Freddy Mercury. El usuario aplicará un modificador de +2 a sus tiradas de Estilo.

3) Botines Espaciales. El usuario tiene un poder semejante al nivel 1 de Celeridad.

4) Crema Base del Ojete. Este tarrito de maquillaje facial da a quien se lo pone un poder similar a "Presencia Nivel Uno". El usuario debe cubrirse toda la cara con él. Hay crema para cinco aplicaciones, y los efectos de cada aplicación duran una noche.

5) Detector de Ondas Gaymma. Este aparato está sintonizado con el Transpetador de Ojetes, y emite un pitido intermitente que va haciéndose más fuerte a medida que el usuario se acerca al Transpetador.

6) Fajín Negro. El portador tiene el poder de Cambiacaretos (Camuflaje 2). Por desgracia para él, los Ultra-Gaiolos no tienen muy claras las costumbres terráneas y todas las caras que pueda reproducir quedaran totalmente maquilladas al estilo drag (sombra de ojos, pintalabios chillón...).

7) Fashion Occhialli. Estas recargadas gafas de sol (estilo Martirio y Paco Clavel) dan al usuario un poder similar a Vición (Fanpex Nivel Uno).

8) Ojete Jeans. Pantalones vaqueros muy ajustados y destenidos y con cortes en el culo. El usuario aplica un modificador de +2 a todas sus tiradas de Atletismo.

9) Oje-T-Shirt. Camiseta ajustada de color blanco fosfo con la frase "El amor es cosa de hombres" en la parte delantera. No tiene absolutamente ningún poder (sólo es un recuerdo de Ibiza de uno de los Ultra-Gaiolos), pero los FJs no tienen por qué saberlo... nunca.

10) Punisher Rimmel. El usuario tiene un poder similar al nivel 1 de Dirección durante el resto de la noche. El frasquito contiene rimmel para 5 aplicaciones.

Carrito de Combate

El arma vengadora de Santi es un carrito robado del DIA al que ha incorporado una ametralladora pesada recuerdo de sus andanzas militares. Santi se desplaza cogiendo impulso y agarrándose al carrito (como todos hemos hecho por los pasillos de PRYCA en nuestro tiempos mozos...). El mayor problema viene cuando dispara: el retroceso de la ametralladora convierte el carrito en una peonza mortal...

La ametralladora que Santi incorporó a su carrito es un reliquia, y sus balas sólo hacen daño 5d10 en lugar de los 8d10 habituales. Para saber los impactos tira 10d10: cada 10 supone un impacto sobre un FJ, cada 8 ó 9 sobre un transeúnte despistado. Los demás resultados son balas perdidas.

Una vez neutralizado el Sargento Don Simón, puede que a alguno de los FJs se le ocurra desmontar la ametralladora del carrito y usarla como arma (para desmontarla hay que pasar una tirada de Mecánica). El problema es que Santi ha instalado una trampa explosiva en el carrito, y hay que pasar una tirada de Alerta para verla y otra de Explosivos para desactivarla. El carrito petará salvajemente (daño de área de efecto 6d10/1) si alguien intenta desmontar la ametralladora sin haber desactivado la trampa, y también si se obtiene un resultado de Desastre al intentar desactivarla.

La Ostra Azul

(Aquí conocerán a el/la dueño/a del dinero.)

El local abre hacia las 9 de la noche, hasta entonces no habrá nadie aquí. Cuando entren, los FJs no serán muy bien recibidos por el dueño del bar ni por los clientes habituales, después de la bronca que montaron la noche anterior. Pero para mal recibimiento el de Carmen de Maicena, que sabe que le robaron la caja de maquillaje donde guardaba la pasta de sus últimas extorsiones. Intentará intimidar a los personajes para que le devuelvan su dinero. Si falla y los FJs se empeñan en liarla de nuevo, deja que se diviertan: tarde o temprano tendrán que verse las caras con él/ella porque no van a poder recuperar su dinero...

Por otro lado, si consiguen calmar un poco el ambiente algunos de los clientes les preguntarán por sus amigos extranjeros (se trata de los Ultra-Gaiolos, que despertaron expectación en el bar y a los que vieron hablando con ellos después de la pelea). Algunos parroquianos aseguran haber visto cómo les dieron algo (un teléfono móvil y una bolsa de deportes de las olimpiadas de Montreal) antes de marcharse.

Hospital

(Aquí los FJs podrán descubrir el paradero de su vehículo y también dónde estuvieron de fiesta.)

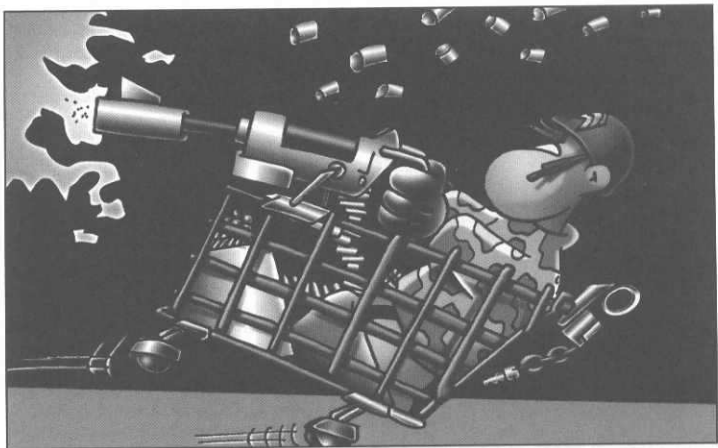
Si los FJs pasan por el hospital con la ambulancia robada es bastante probable que tengan problemas. Aun así, pueden intentar sonsacar información a los encargados del servicio de guardia sobre donde se robó la ambulancia. Si consiguen hablar con los paramédicos (ambos hospitalizados a causa de su poco amable actuación) incluso pueden enterarse de que la pelea tuvo lugar en la puerta de "La Fábrica". De todas formas, es difícil que consigan esta información por las buenas: pueden averiguar dónde secuestraron la ambulancia a través de la radio si superan tiradas de Labia o Mentir (con modificadores a tu gusto según la estupidez que pretendan colar), pero no sabrán donde tuvo lugar la pelea si no hablan con los paramédicos.

Según como se lo monten pueden recuperar su coche (que está aparcado cerca de donde dieron el palo, en la Meridiana) o perderlo. Así mismo, pueden quedarse con la ambulancia o devolverla: si optan por lo primero pueden tener problemas en cualquier momento con la policía, puesto que es un vehículo robado y además canta un güevo...

Junto al coche abandonado en una cuneta de la Meridiana, un nuevo peligro aguarda a los FJs... Se trata de Santi, el "Sargento Don Simón", un veterano de guerra que ahora se dedica a la mendicidad y fue desalojado de la ambulancia secuestrada la noche anterior. Santi está decidido a vengarse de los FJs, y ha preparado un arma definitiva (ver recuadro) para acabar con ellos. Cuando vea aparecer a los FJs, Santi saldrá de su escondite y cargará contra ellos con un grito de guerra. Si los FJs consiguen apaciguar al airado ex-comando (cuidadito con él), Santi puede darles la información de que fue en "La Fábrica" donde les partieron la cara.

La Fábrica

(En la puerta de la discoteca, los FJs se encontrarán con sus amigos los seguratas, y más tarde con los Ultra-Gaiolos.)



Cuando los FJs lleguen a "La Fábrica", serán recibidos de mala manera por los de seguridad, con frases como "Otra vez esos payasos" o "¿No tuvisteis suficiente ayer?". Si Santi ha conseguido huir (o aún no se han topado con él) verán cómo se acerca a ellos con cara de desquiciado y a los mandos de su "Carrito de Combate". Será difícil que los FJs consigan salir indemnes, y dependiendo de su actuación los seguratas estarán con ellos o contra ellos a la hora de reducir a Santi. Si consiguen razonar con el mendigo (sí, no te rías, que todo es posible), éste puede llegar a contarles dónde tuvo lugar el robo de la ambulancia y que la hicieron parar atravesando su vehículo delante (si disponían de él).

Una vez solucionado este asunto, sería muy poco recomendable volver a liarse a guarrazos con los seguratas porque, como la noche anterior, los FJs llevan todas las de perder. La verdad es que de ellos podrán averiguar poca cosa, aparte de que no consiguieron entrar.

Mientras los FJs están por allí, preguntándose qué hacer a continuación, aparecerán los Ultra-Gaiolos, pidiendo amablemente que les devuelvan el "Transpetador de Ojetes". Si los FJs les explican que no lo tienen y no saben dónde puede estar, los Ultra-Gaiolos se ofrecerán para ayudarles a encontrarlo, alegando que de ello depende el futuro del universo.

Después de este encuentro, los Ultra-Gaiolos pueden sugerirles ir a algún sitio de los que todavía no hayan visitado o volver a alguno para buscar pistas (todo depende de lo que quieras alargar la partida). Si algún FJ está muy hecho polvo, los Ultra-Gaiolos le ofrecerán "un chupito reconstituyente" (se trata de un trago de una botella de agua mineral de su planeta: ver ficha de los Ultra-Gaiolos).

Cuando los FJs no sepan dónde ir, haz entrar en escena tres o cuatro furgonetas llenas de Gustavitas, que los reducirán usando gases somníferos.

La Central de los Gustavitas

Cuando los FJs despierten se encontrarán en una celda solos, los Ultra-Gaiolos están ya en presencia del gran Gustavo. Al momento pasarán a buscarlos por la celda dos guardianes. Si los FJs deciden escaparse, podrán hacerlo en cualquier momento sin demasiadas dificultades. Pero teniendo en cuenta que no saben dónde ir, vale la pena quedarse a ver si se enteran de algo ¿no? Los guardias los llevarán a presencia de Gustavo.

Al entrar en la sala, verán a los Ultra-Gaiolos sentados en uno de esos sofás de burbuja de aire, bien cómodos. A ellos les tocará sentarse en el suelo, junto a los demás miembros de la secta. Una



vez sentados aparecerá Renato, el asistente personal del gran Gustavo. Renato les dará la bienvenida y dirá que va a avisar a el gran Gustavo de que ya han llegado todos.

Acto seguido se meterá detrás de lo que parece un escenario, oyéndose un diálogo del estilo: "Excelentísimo Gustavo, sus invitados han llegado", "De acuerdo, Renato, ahora saldré. Tú quédate aquí conmigo"... y peloteo vario entre las dos voces (sospechosamente parecidas). Poco después se abrirá el telón y aparecerá Gustavo sentado en uno de esos teatrillos chiquitines de los espectáculos de marionetas de fiesta mayor. Sus brazos (clavados a unos de nuevo sospechosos alambres) se moverán torpemente para saludar al personal. En su discurso, Gustavo explica que él pronosticó el fin de la Tierra a causa de un "Ojete Negro" (una anomalía espacial que aparece de forma esporádica y absorbe todo lo que tiene cerca) y que ahora se acerca el momento de la verdad. El "Transpetador de Ojetes" es la única arma que puede acabar con un Ojete Negro. Los Ultra-Gaiolos confirmarán todo esto, diciendo que ellos son los guardianes de los Ojetes del Universo, y que vinieron a la Tierra para evitar que un Ojete de inminente aparición acabase con ella: sus cálculos confirman que el Ojete Negro va a empezar a abrirse en Barnacity esa misma noche. Pero para cerrar el Ojete necesitan el Transpetador... ¡y lo necesitan ya!

Después de comprobar que los FJs no tienen ni idea de dónde puede estar el trasto en cuestión, Gustavo les comentará que sus discípulos los siguieron cuando se enteraron de que estaban en poder del Transpetador, y vieron que salían a altas horas de la madrugada de un garito clandestino, "El Antro del Mus". Puesto que los FJs todavía no han estado en él, es bastante probable que se dirijan allí de inmediato.

"El Antro del Mus"

Los FJs llegarán al "Antro del Mus" guiados por un grupo de Gustavitas (que irán en su propia furgoneta con los Ultra-Gaiolos). Cuando lleguen se encontrarán con Carmen de Maicena (si no se la han cargado ya): Carmen se ha enterado de que fue aquí donde los FJs perdieron su dinero, y les exigirá que lo recuperen y se lo devuelvan. Cuando resuelvan la situación (llegando a un acuerdo con Carmen o deshaciéndose de él/ella) los Gustavitas dirán que ellos se quedarán fuera esperando a los FJs, para no levantar sospechas en el

Efectos del Transpetador.

Defecto 5+: Se activa el sistema de protección de alto nivel del Transpetador. El FJ que lo estuviera manejando recibirá una descarga eléctrica (daño 2d10) que le hará soltar el Transpetador. Además el aparato lanzará contra él 3 Petadores Energéticos, una especie de penes luminosos que perseguirán su ojete dondequiera que vaya con las peores intenciones posibles (1d10 de daño ojetico). Todo objetivo del ataque de un Petador energético puede huir (tirada de Atletismo, y no podrá realizar ninguna acción más) o esquivarlo (pudiendo realizar acciones sucesivas). Los Petadores desaparecerán pasados un par de turnos. Este personaje no podrá seguir manipulando el Transpetador.

Defecto 4: Se activa el sistema de protección de bajo nivel. El Transpetador se lanzará contra los gúñllos del FJ que lo controle, obteniendo un éxito automático (no se puede esquivar ni bloquear). Trátalo como un ataque de daño 1d10 localizado en esa zona tan íntima. Este personaje no podrá seguir manipulando el Transpetador.

Defecto 3: Se activará un ataque de "Presión Oscura" contra quien esté manejando el Transpetador. Este ataque provocará una fuerte presión en la parte más delicada de la anatomía del FJ. Sus efectos son el aturdimiento durante un par de turnos y un dolor intenso en

sus garbancitos durante los próximos 3 días (aplica un modificador de -1 a TODAS sus tiradas durante ese tiempo).

Defecto 1-2: Se activa el sistema de búsqueda de ojetes. El Transpetador se situará entre la entrepierna del FJ que lo esté manejando y lo arrastrará a gran velocidad hacia el ojete más cercano. Una vez alcance su objetivo se dedicará a arremeter contra su objetivo hasta que se le den nuevas órdenes.

Ventaja 0-1: El Transpetador lanzará Petadores Energéticos contra diversos objetivos al azar (o sea, a voluntad del Narrador), excepto el portador del Transpetador. Los dirigidos contra la PowerMegaGorda no tienen ningún efecto.

Ventaja 2: El FJ que está controlando el Transpetador accede a una pantallita donde podrá seleccionar el próximo objetivo, que debe estar a menos de 10 metros y ser de tamaño humano (así que no puede ser la Gorda). El Transpetador lanzará contra el objetivo seleccionado un Petador Energético (aquí peligran las amistades...). En caso de que el usuario no seleccione a nadie, el Petador Energético saldrá igualmente, dirigido contra él mismo.

Ventaja 3-4: El Transpetador cerrará el Ojete Negro. En caso de que ya se hubiera cerrado lo volverá a abrir, y así sucesivamente.

Ventaja 5+: El Transpetador lanzará un Rayo energético contra la PowerMegaGorda y la destruirá.

local. Los Ultra-Gaiolos entrarán con ellos para recuperar el Transpetador.

Una vez dentro, les envolverá una atmósfera cargada de humo de puro. En el garito hay unas 50 personas, en su mayoría abuelos, jugando al mus. Si preguntan un poco descubrirán que fueron Evaristo "El Manco" y Pedrito "El Cuatro-Ojos" quienes se quedaron con todos sus bienes. Evaristo es el mejor jugador de toda la sala y Pedrito el más joven, un empolloncete repelente nieto de Evaristo. Ambos los desafiarán a una partida (o varias según veas el tema) para recuperar sus cosas. Si los FJs intentan conseguirlas por la fuerza descubrirán que todos los abuelos de la sala están armados (con Eastwood Specials y luparas) y que ese tipo de actitud no les hace ninguna gracia. Así que tendrán que enfrentarse por parejas a Evaristo y su nieto. Para ganar iría bien tener las

Habilidades de Juego, Juegos de Manos o Disimulo (para hacer trampas) y Mentir para engañar a sus oponentes. Si quieres, hazles interpretar la situación o que te la describan, si se lo trabajan bastante déjales ganar... si no siempre pueden liarse a leches (opción poco recomendable). Cuando ganen podrán recuperar sus Blisters, alguna que otra pertenencia más que apostaron y el Transpetador. El dinero no podrán recuperarlo porque Evaristo y Pedrito ya se lo han gastado...

Cuando el abuelo esté a punto de devolverles el Transpetador, oirán un fuerte estruendo procedente del exterior. Son las PowerGordas, que quieren el Transpetador: después de deshacerse de los Gustavitas entrarán a por los FJs. Cuando las PowerGordas se vean acorraladas, se unirán para formar la PowerMegaGorda, un bicho de unos 8 metros de alto a medio camino entre Godzilla y la

Toni de "La casa de los líos", que destrozará el local al transformarse. La PowerMegaGorda es inmune a las armas convencionales y las de los Ultra-Gaiolos, así como a las Disciplinas de los FJs. La única forma de vencerla es usando el Rayo Transpetador.

Antes de que puedan hacer nada, la PowerMegaGorda dejará fuera de combate a los Ultra-Gaiolos, que son los que saben cómo funciona el Transpetador, así que los FJs tendrán que ir probando hasta que descubran cómo lanzar el Rayo Transpetador a la Gorda. Para acabar de hacerlo todo más divertido, el "Ojete Negro" empezará a abrirse en el mismo local y algunos abueletes serán absorbidos por él, así como parte del mobiliario y unos cuantos Gustavitas despistados... incluso si tienes un mal día puedes hacer que se trague a algún FJ.

Para determinar los efectos del Transpetador puedes aplicar la tabla del recuadro, según la Ventaja (o Defecto) que obtenga el FJ que lo esté manipulando en una tirada de Tecnología. Aplica un modificador de +1 (acumulativo) después de cada tirada que haga el mismo personaje (la experiencia es un grado).

Si los FJs no disponen de la habilidad Tecnología, o bien quienes la tienen se encuentran indispuestos, pueden recurrir a los Gustavitas: todos los miembros de la secta tienen conocimientos básicos del Transpetador, y los FJs podrán usarlo siguiendo sus indicaciones (ningún Gustavita osará tocarlo, es un objeto sagrado para ellos). Si lo hacen así, podrán tirar como si tuviesen Tecnología 8, aplicando también los modificadores por las tiradas anteriores.

Cuando el Rayo impacte sobre la PowerMegaGorda la criatura alienígena reventará, cubriendo a todo el mundo de grasa y viscosidades variadas. Cuando los Ultra-Gaiolos recuperen el conocimiento pedirán a los FJs que les devuelvan el Transpetador y todo el equipo prestado (si los FJs no acceden los Ultra-Gaiolos harán uso de sus poderes de control mental o lo que te plazca, el caso es que se lo llevarán de todas formas). Una vez tengan el Transpetador, los Ultra-Gaiolos cerrarán definitivamente el Ojete Negro y la Tierra se habrá salvado.

Recompensas

Si los FJs consiguen acabar con la Gorda, los emocionados y agradecidos guardianes del Ojete

se quitarán sus propias insignias Ultra-Gaiolas, dándoselas a los dos personajes más guapos y machotes como recuerdo. Cada pin Ultra-Gaiolo (que, por cierto, representa a una estilizada nave espacial a punto de entrar en un Ojete Negro) da a su usuario una reserva adicional de 3 puntos de Coraje que se regeneran a las 24 horas.

Si los FJs se han portado muy, muy bien y tú tienes un buen día, puedes incluso dejar que se queden con algún elemento del equipo (ten cuidado de no convertir a tus FJs en supermonstruitos...). Si es así, el objeto que se quede cada personaje pasará a convertirse en su nuevo Blister (dando el viejo como recuerdo a los Ultra-Gaiolos).

En todo caso, los Ultra-Gaiolos darán a los FJs su colección de cómics de Ralf König y Tom de Finlandia, como recompensa por los servicios prestados a la causa de los Guardianes del Ojete.

Si los FJs han hecho buenas migas con alguno de los demás grupos involucrados en la aventura (Gustavitas, mafia rosa, abueletes veteranos...), éstos pueden convertirse en útiles contactos y aliados en el futuro.

En cuanto a los puntos de experiencia, aparte de los PXs propios del comportamiento de los FJs (entre 5 y 10) aplica los siguientes bonus:

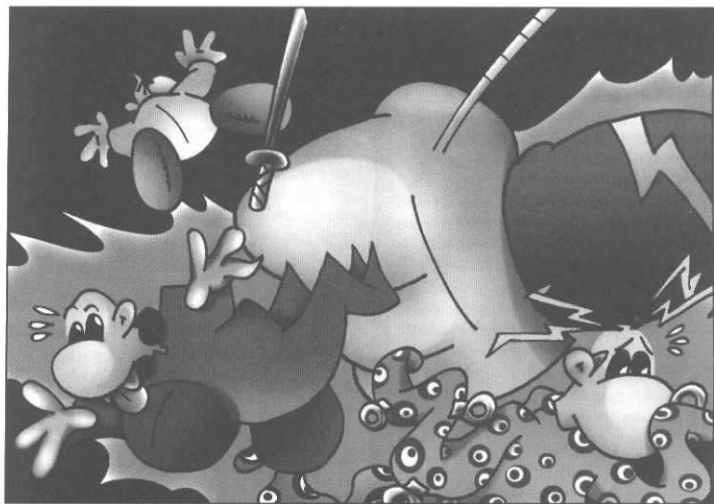
- Por evitar combates de forma ingeniosa: 5 PXs para el promotor de la idea.
- Por devolver la ambulancia por las buenas: 3 PXs para todos.
- Por ganar de forma legal y/o ingeniosa al mus: 3 PXs para la pareja.
- Por devolver el Transpetador y el equipo por las buenas: 3 PXs para todos.
- Por averiguar TODO lo que hicieron la noche anterior: 4 PXs para todos.

Personajes

Gustavitas



Estos personajillos no dan mucho de sí (y el hecho de pertenecer a una secta encabezada por un personaje de Barrio Sésamo tampoco dice mucho a su favor). Son en su mayoría inadaptados sociales, bastante torpes tanto men-



tal como físicamente. Van vestidos con unos trajes hechos de plástico de embalaje (el que tiene esas burbujitas con las que todos nos hemos entretenido en petar alguna vez): si un FJ les explota alguna se quejarán amargamente asegurando que los trajes son muy caros. Siempre que alguien pronuncia la palabra "Gustavo" en su presencia, todos los Gustavitas la repiten respetuosamente mientras hacen un ridículo gesto de reverencia con los brazos (a elección del Narrador): no hacerlo implicaría la expulsión inmediata de la secta...

Al ir vestidos con sus trajes de burbujas, los Gustavitas se mueven cuidadosamente para no romperlos (sus movimientos recuerdan a los de los astronautas en la luna). Aunque los Gustavitas no son fanpiros, puedes considerar sus trajes como una especie de Blisters.

Rasgos: Brío 3, Cachas 4, Encanto 3, Maña 6, Seso 4.

Rasgos secundarios: Iniciativa 5, Resistencia 18, Puntos de Coraje 3.

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

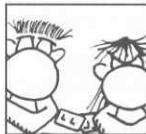
Habilidades Adquiridas: Conducir (coche) 12, Culturilla (universo y "Ojetes Negros") 10, Ocultismo 8.

Problemas: Código de Honor (normas de la secta), Controlado (por Gustavo), Nenaza.

Armas y equipo: Aerosol antiagresión y algún tásar de contacto. Cuando vayan a capturar a los FJs, usarán granadas de gas somnífero.

Los trajes espaciales de burbujas de los Gustavitas no sirven absolutamente para nada, aunque ellos los aprecian mucho. Si un FJ se pone uno de estos trajes por la razón que sea, deberá moverse con especial cuidado para no cargárselo (aplica un modificador de -2 a todas sus acciones relacionadas con el movimiento, como tiradas de Atletismo, Esquivar y cosas así).

Lars y Sven, Ultra-Gaiolos



Son los Guardianes de los Ojetes del Universo y del "Transpetador de Ojetes". Este artillugio es único, así que los Ultra-Gaiolos lo protegerán con su vida. Lo de "Lars" y "Sven" es una adaptación a nuestra lengua de sus auténticos nombres Ultra-Gaiolos, pero ya les vale.

En cuanto a su aspecto, están a medio camino entre Dolph Lundgren y Jesús Vázquez, visten su

Ataques de la Powermegagorda

Salto de Valkiria: La Gorda se lanza en plancha contra un grupo (afecta a una zona de 5 metros de radio). Todas las víctimas sufren 3d10 de daño.

Suplex Celulítico: La Gorda coge carrerilla y salta encima de un grupito (radio de 2 metros), aplastándolos con su inmenso culo. Todos los afectados sufren 4d10 de daño.

Gran Galleta: La Gorda le sacude un soplamocos a su objetivo, infligiéndole 6d10 de daño (+ Ventaja) y lanzándolo a 2d10 metros.

Danza de la Gorda: La Gorda empezará a saltar y contonear sus caderas, obligando a todos los presentes a pasar una tirada de Atletismo para ver si consiguen mantener el equilibrio. Si no la superan caen al suelo y no podrán realizar ninguna acción este asalto.

uniforme Ultra-Gaiolo y "hablan con un acento un poco raro", como un Schwarzenegger recién capado. La única diferencia entre ellos es que uno lleva melena y el otro el corte de pelo "militar" reglamentario de las Patrullas Espaciales Ultra-Gaiolas.

Rasgos: Brío 8, Cachas 9, Encanto 8, Maña 7, Seso 9

Rasgos secundarios: Iniciativa 8, Resistencia 43, Puntos de Coraje 8.

Habilidades Naturales: Alerta 16, Armas Blancas 10, Atletismo 18, Educación 15, Esquivar 17, Lanzar 12, Mecánica 18, Mentir 6, Pelea 5, Silgo 16.

Habilidades Adquiridas: Conducir (naves espaciales Ultra-Gaiolas) 15, Culturilla (universo y "Ojetes Negros") 18, Idiomas (todos los de la tierra) 12, Seducción 12, Tecnología 17.

Beneficios: Exotismo, Pelotas de Acero.

Problemas: Código de Honor (Guardianes del Ojete), Némesis (PowerGordas).

Armas y equipo: Los Ultra-Gaiolos proceden de una cultura extraordinariamente avanzada y pacífica, y por eso evitan la lucha en todo momento. Aunque no tienen ningún poder especial, su equipo compensa esta desventaja: tanto Lars como Sven llevan Armadura Galáctica, Botines Espaciales, Dia-

demá Mental y Ojete Jeans. Además, Lars (el del pelo corto) lleva un Anillo Petaojetes, y Sven (el de la melenita) unos Brazaletes del Ojete. Sólo usarán estas armas como último recurso, y exclusivamente para defenderse.

Si alguno de los EJs está muy machacado (a discreción del Narrador), Lars y Sven le ofrecerán un traguito de sus cantimploras de diseño de agua mineral (las llevan en bolsitas especiales colgadas del cinturón). La de Lars tiene gusto a kiwi y la de Sven a mandarina, pero aparte de eso ambas botellas tienen el mismo efecto: el personaje que beba de su contenido recuperará 2d10 puntos de Resistencia de forma inmediata. Cada botella tiene agua para cinco dosis.

PowerGordas



Las PowerGordas son un grupo de malvadas alienígenas que viajan por todo el universo en busca de la fórmula mágica para tener un cuerpo de modelo. Ahora andan tras el secreto de los "Ojetes Negros" para aplicarlos a un proceso de liposucción avanzada, y quieren hacerse con el Transpetador a cualquier precio (que la Tierra desaparezca se la flojea de mala manera). Por supuesto, son enemigas declaradas de los Ultra-Gaiolos, y al ser inmunes a sus poderes mentales, representan una seria amenaza para ellos.

Por su condición de extraterrestres, las PowerGordas disponen de una protección especial: no sufren modificadores negativos por heridas, y cuando su Resistencia cae por debajo de 0 se funden en un charco de grasaza, regenerándose al cabo de 1d10 minutos con toda su mala leche y su Resistencia a tope. La única manera de acabar con ellas definitivamente es usando el Rayo Transpetador.

Rasgos: Brío 6, Cachas 10, Encanto 3, Maña 6, Seso 6.

Rasgos secundarios: Iniciativa 6, Resistencia 42, Puntos de Coraje 6.

Habilidades Naturales: Alerta 10, Armas Blancas 6, Atletismo 8, Educación 8, Esquivar 6, Lanzar 12, Mecánica 8, Mentir 12, Pelea 8, Silgo 7.

Habilidades Adquiridas: Artes Marciales (Lucha Libre PowerGorda) 15, Intimidar 14, Seducción ja ja.

Problemas: Hortera, Presumida.

Armas y equipo: Se bastan con su cuerpo. Son expertas en el arte marcial típico de su planeta de origen (es parecido a la lucha libre), dominando las siguientes maniobras avanzadas: Abrazo de Oso, Cabezazo, Embestida, Molinete, Quebradora.

PowerMegaGorda



Las PowerGordas usan como último recurso el truco de unir sus cuerpos para convertirse en esta monstruosa criatura.

Rasgos: Brío 10, Cachas 50, Encanto 3, Maña

6, Seso 6.

Rasgos secundarios: Iniciativa 6, Resistencia 170, Puntos de Coraje 10.

Habilidades Naturales: Alerta 10, Atletismo 12, Esquivar 8, Lanzar 12, Pelea 14.

Ataques: La PowerMegaGorda es un bicho bastante simplón y directo, que aprovecha su enorme tamaño y peso para asegurarse la victoria. Mientras están en esta forma, las Gordas no pueden usar la mayor parte de sus Habilidades, y tampoco sus maniobras avanzadas de Artes Marciales. Eso sí, la PowerMegaGorda dispone de una serie de maniobras especiales que puede usar haciendo tiradas de Pelea. Ver recuadro.

Carmen de Maicena



Su nombre real es Manolo, y antes era camiónero (la historia de siempre, vamos). Su impresionante tamaño y rudeza le han hecho ganarse una cierta reputación dentro de los círculos mafiosos de Barnacity. Tiene el pub "La Ostra Azul" como base de operaciones.

Rasgos: Brío 5, Cachas 9, Encanto 5, Maña 7, Seso 6.

Rasgos secundarios: Iniciativa 6, Resistencia 37, Puntos de Coraje 5.

Habilidades Naturales: Alerta 12, Armas Blancas 14, Atletismo 15, Educación 8, Esquivar 16, Lanzar 12, Mecánica 18, Mentir 12, Pelea 15, Sigilo 11.

Habilidades Adquiridas: Actuación (imitar a "Bárbara Streisand") 12, Armas de Fuego 12, Conducir (coche) 12, Conocimiento de Zona (Gayxample) 15, Contactos (mafia) 10, Intimidar 16.

Beneficios: Amigueteros (pandilla de travestidos de la mafia rosa, 2), Doble Identidad, Tipo Duro.

Problemas: Enemigo Público.

Armas: Siempre lleva encima su navaja albaceteña "chuloputas master" y su Clock Dominator. Aparte, en la escena final puedes dejar que lleve una *lupara*.

Chino (El Sastre)



Este personaje es un chino bajito y sonriente que habla muy rápido. No hay mucho más que decir, aparte de que domina el estilo kung fu de la Garza.

Rasgos: Brío 7, Cachas 6, Encanto 4, Maña 9, Seso 7.

Rasgos secundarios: Iniciativa 8, Resistencia 32.

Habilidades Naturales: Alerta 15, Armas Blancas 14, Atletismo 16, Educación 8, Esquivar 15, Lanzar 10, Mecánica 8, Mentir 12, Pelea 10, Sigilo 14.

Habilidades Adquiridas: Artes Marciales (Kung Fu Garza) 18, Artes Plásticas (Costura) 12, Comercio 15, Contactos (Mafia China) 13, Estilo 12, Idiomas (Chino) 20, Idiomas (Español) 12, Labia 12, Recursos 15.

Armas: El Chino no usa armas, ni falta que le hace. Conoce todas las maniobras avanzadas de Kung Fu, tanto las generales como las del estilo de la Garza.

Segurata de "La Fábrica"



• Subordinados de Justino, pertenecen en su mayoría al club Bullah. Son como los seguratas que te encuentras en cualquier discoteca, pero con Disciplinas...

Rasgos: Brío 7, Cachas 8, Encanto 4, Maña 5, Seso 5.

Rasgos secundarios: Iniciativa 5, Resistencia 38, Puntos de Coraje 7, Vicio 12.

Habilidades Naturales: Alerta 15, Armas Blancas 13, Atletismo 16, Educación 6, Esquivar 14, Lanzar 11, Mecánica 8, Mentir 6, Pelea 16, Sigilo 10.

Habilidades Adquiridas: Armas de Fuego 12, Conducir (Coche) 13, Callejeo 10, Intimidar 16.



Disciplinas: Celeridad 1, Potencia 2 (puedes añadir Fortaleza 1 si lo crees conveniente).

Armas y equipo: Los seguratas van armados con porras, táasers y táasers de contacto, aunque si la cosa se pone difícil pueden recurrir a armas de fuego como subfusiles y pistolas de calibre medio. Si quieres hacer la puneta a los FJs, alguno de los seguratas puede tener una Habilidad de Artes Marciales (Karate o Boxeo, por ejemplo).

Santi, el "Sargento Don Simón"



Santi es un mendigo esquizofrénico ex-comando también conocido como el "Sargento Don Simón". Se trata de un individuo muy inestable debido a su condición mental, que pu-

lula por las calles de Barnacity recordando sus batallitas militares y pidiendo limosna para su afición: el vinito. La noche de los hechos estaba siendo trasladado al hospital en la ambulancia secuestrada por los FJs a causa de una intoxicación etílica (o en términos médicos, una borrachera del co-

pón). A Santi no le hizo mucha gracia la jugada de los FJs, así que ahora ha decidido acabar la guerra por su cuenta...

Rasgos: Brío 7, Cachas 7, Encanto 3, Maña 6, Seso 3.

Rasgos secundarios: Iniciativa 7, Resistencia 35, Puntos de Coraje 7.

Habilidades Naturales: Alerta 10, Armas Blancas 14, Atletismo 13, Educación 6, Esquivar 12, Lanzar 10, Mecánica 13, Mentir 5, Pelea 10, Sigilo 11.

Habilidades Adquiridas: Armas de Apoyo 10, Armas de Fuego 12, Artes Marciales (Delta Fors) 12, Conducir (Carrito de Combate) 11, Estrategia 10, Explosivos 10.

Armas y equipo: Carrito de Combate (ver recuadro), machete de comando (es un arma blanca mediana, pero está oxidado y embotado, así que sólo inflige daño 1d10). Santi recuerda algunas maniobras avanzadas de combate cuerpo a cuerpo que le enseñaron sus instructores: Codazo, Dislocación, Estrangulamiento, Mano Espada.

Evaristo "El Manco"

Veterano de la Batalla de Montjuich, ahora se dedica al juego. Sus dotes de estrategia (y la canti-



paranoias de abuelos...

Rasgos: Brío 3, Cachas 3, Encanto 4, Maña 5, Seso 7.

Rasgos secundarios: Iniciativa 6, Resistencia 15, Puntos de Coraje 3.

Habilidades Naturales: Alerta 4, Armas Blancas 2, Atletismo 6, Educación 12, Esquivar 4, Lanzar 3, Mecánica 8, Mentir 16, Pelea 3, Sigilo 6.

Habilidades Adquiridas: Armas de Fuego 10, Estrategia 12, Intimidar 10, Juego (Cartas) 16, Mando 14.

Armas: Nunca sale de casa sin su Eastwood Special.

Pedrito "El cuatro ojos"



Nieto favorito del Manco. Es un niñato repelente que se dedica a recordarle a Evaristo cómo va la partida para suplir su falta de memoria. Es vacilón e impertinente, pero a la que las cosas se pongan feas se esconderá tras su abuelo...

Rasgos: Brío 6, Cachas 4, Encanto 3, Maña 6, Seso 9.

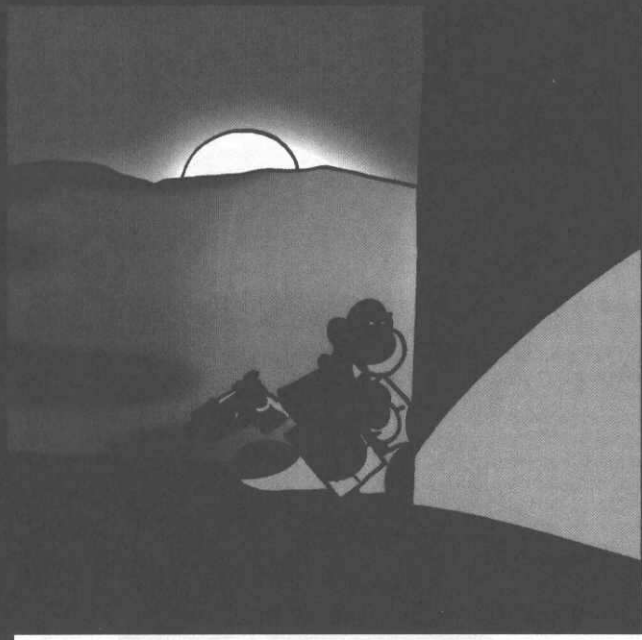
Rasgos secundarios: Iniciativa 7, Resistencia 24, Puntos de Coraje 6.

Habilidades Naturales: Alerta 12, Armas Blancas 3, Atletismo 10, Educación 18, Esquivar 6, Lanzar 7, Mecánica 5, Mentir 10, Pelea 3, Sigilo 6.

Habilidades Adquiridas: Juego (Cartas) 10.

Beneficios: Trivial Master Blaster.





FANPIRO SOBRE RUEDAS

Por Jokin González

Adaptación de la aventura para "Vampiro" "Camiones en la noche" escrita por David Alabort y publicada originalmente en el número 6 de la revista Dosdediez.

Al caer la noche

El sol estival se pone en Barnacity, los niños bien vuelven a sus casas y sus madres preparan la cena. Los niños malos salen de sus casas y los comandos especiales de operaciones nocturnas de Macutes y Fanhunters se preparan para la confrontación habitual de cada noche. Los FJs despiertan con exagerados bostezos mientras dan las buenas noches a sus Blisters y se preparan un nutritivo desayuno. Poco a poco, cuando ya no hay otra luz que la artificial en la gran urbe capital de la Europa de Dick, los FJs salen de sus casas, dispuestos a consumir algo de vicio y, si se tercia, hacer la puñeta a las tropas del tirano.

En uno de esos paseos de contrabando y estraperlo, los fanpiros protagonistas de esta croniquilla se encontrarán con Emilín, adicto bajito y con granos a los cómics de «Corazón Púrpura», conocido (o Contacto) de uno o varios de los personajes. Emilín les abordará con urgencia para que le hagan un favor: desde hace tres semanas está esperando un envío especial de cómics que pagó por adelantado y que se retrasa inexplicablemente. Está visiblemente indignado, y habla tan rápidamente que los FJs sólo entienden frases y palabras sueltas, entre las cuales averiguan el nombre del encargado de los pedidos, Niceto Pozos, y

el garito en el que hace sus trapicheos, el "Chucho Flaco".

"Who's that Pozos?"

Seguramente los FJs decidirán ir al bar a reunirse con Niceto (o Mr. Pozos, como se hace llamar el menda porque queda más "in"), pero antes de describir lo que se pueden encontrar en el "Chucho Flaco" te vamos a contar un puñadín de cosas que como Narrador deberías saber:

Niceto Pozos es un ser vil y rastrero, baboso, hortera, venal, follonero y de la Gramanet que lleva un negociete de contrabando de cómics norteamericanos y merchandising. Asegura que el pedido se retrasa tanto porque la empresa (USComics) está teniendo problemas con su guionista, Phris Claremount, y con el dibujante Juan Ranita Jr. Lo que no sabe es que Emilín tiene un primo en los Yunaited Steits que le pone los dientes largos con los nuevos capítulos de la serie, y por ello sabe que los ejemplares ya han salido de imprenta.

Niceto viste con traje de solapones a lo Larry Laffer, pero de colores horteras y floripondios, corbatas de mal gusto y zapatos negros con calcetines blancos de dos rayitas. Este pinta prepara un pedido cada semana, principalmente compuesto de cómics y algo de merchandising.

Nadie espera a la Fanquisción española

Por una vez y sin que sirva de precedente, la Fanquisción ha hecho bien su trabajo. Un perspicaz Hermano Monitor llamado Alex Kaput lleva algún tiempo tras la pista de Niceto Pozos y su negocio de contrabando. Si en algún momento las cosas se estancan demasiado o los FJs no saben por dónde tirar, un poco de plomo les aclarará las ideas: haz aparecer un equipo de Cazadores de la Fe en busca de Niceto y de cualquier fanpiro al que puedan pillar.

Pero Mr. Pozos no es el único «proveedor», como a ellos les gusta llamarse. Existe un buen ramo de trepas que se aprovechan del vicio de los demás para enriquecerse y pagarse los vinos: es normal que los proveedores paguen un porcentaje a la banda de delinquentes, moteros o saltanarices que controla la zona en la que trabajan. Sin embargo, Niceto es tan ráciano que no le da una perra a nadie. Miguelito Guzmán, jefe de la banda motera de Las Serpientes Arastradas, ya anunció que le iba a meter una paliza a ese capullo hortera ráciano de Pozos que se va a acordar de su p... madre por los siglos de los siglos. ¡De Miguelito Guzmán i Culllell no se ríe ni Dick!, según palabras literales. Desde aquel día, nadie ha vuelto a ver a Miguelito ni a nadie de su banda.

Lo que ocurre es que Niceto ha caído bajo el influjo de Frodorick Belmonte, un malévolo fanpiro del clan Robavnos, que le está utilizando para aumentar su cuota de mercado, mientras le protege y le alecciona sobre la vida fanpírica. Precisamente fueron Frodorick y sus muchachos los que hicieron papilla a la banda de moteros, para ir eliminando competencia (y echar unas risas, ya puestos).

Por supuesto, el contrabando de cómics es ilegal, y no sería extraño encontrarse a un puñado de fanquiscidores y/o macutes (seguramente Y) investigando el caso.

Todo esto se lo puedes contar a tus jugadores, pero queda mejor si les haces investigarlo todo y pasar unas cuantas tiradas de Contactos y Callejeo, Intimidar, etc. Si se lo dices directamente, mejor dales el libro para que lo lean ellos y acabamos antes.

Nos vamos de bares

El «Chucho Flaco» es un bareto cutre, sucio, mal iluminado, con pósters de grupos heavy-rock y pintadas del estilo de «Born to Ride» y «Con los moteros las cosas van sobre ruedas, nena». Aquí puede encontrarse lo peor de los enfangados suburbios de Barnacity. Los macutes prefieren bajar a las alcantarillas a buscar alimañas y mutantes antes que meterse en el local y recibir gigantescas somantas de palos.

El garito tiene dos plantas. La primera de ellas, cubierta por una capa de dos dedos de cerveza, serrín, gapos, barro y a saber qué más, sirve de bar, sala de fiesta, pista de baile y área de pelea. La de arriba está llena de habitaciones para... ¡jo tío!... ¡si hay que decirte para qué puede tener esas habitaciones con cama y expendedor de condones un bareto como éste, quizá te hayas equivocado de juego de rol.

A pesar de la «selecta clientela» el ambiente está sereno, y de ello se encargan cuatro gorilas bien armados en lugares estratégicos del local. Aquí es necesario aclarar que, aunque algún FJ tenga relaciones con la Resistencia, no por ello le van a tratar bien en el bar. Estos tíos son muy duros, y no es bueno hacerles enfadar. Quedas avisado...

El dueño del «Chucho Flaco» es uno de los tres tíos grandotes y con cara de bestias que están tras la barra, un Bullah poderosete que responde al nombre de Bakalailla. No es probable que los FJs reconozcan a este fanpiro, pero él sí que sabrá la condición de los personajes, aunque no hará nada por entablar relación con ellos. Es más, les vigilará para ver el comportamiento de estos fanpirillos nuevos en el barrio, e intervenir si ponen en peligro su garito o atraen la atención de las fuerzas de seguridad.

Al poco de llegar los FJs y sentarse en las sucias mesas del garito entrarán por la puerta los Alejos del Infierno; una banda de moteros local (los FJs con Callejeo pueden intentar una tirada para ver si reconocen los colores de la banda): son tipos realmente duros, no como el del anuncio de zumitos. Los Alejos han venido a celebrar el cumpleaños de su jefe Txiki «Matador», amigo del Bakalailla (y su proveedor de música prohibida), y por ello se pueden tomar ciertas libertades en el local.

Si se quedan y no salen de estampida asustados por los moteros, los FJs se ven envueltos en una agradable fiesta de cumpleaños de los Alejos del Infierno, con chicas, música, motos y alcohol.

Si hay que explicarte las posibilidades interpretativas de esta situación en un juego como «Fanpiro», quizá sea mejor que dejes los juegos de rol por una temporada y vayas al topless más cercano para que te enseñen algún juego nuevo.

Los Alejos ignorarán a los FJs que vayan bien vestidines, con ropitas pijas o que tengan pinta de debiluchos, y evitarán en todo lo posible a los Roleador que pueda haber en el grupo. Si hay algún Bullah o alguien brutote les invitarán a unirse a la fiesta, pero deberán demostrar que son dignos del honor de pillar un cogorzón con esta insigne banda de moteros: para ello se verán sometidos a varias pruebas, como competiciones de pulsos, de beber cazalla, de peleas con cadenas...

Los moteros resultarán ser una valiosa fuente de información para quienes consigan integrarse en la fiesta. Los FJs que mejor se lo curren (por su labia interpretativa o por tiradas de Interrogar, Seducción, etc.) podrán averiguar varias cosas, a discreción del Narrador:

1) Niceto Pozos no ha venido. Eso es obvio, y no debería costar que los FJs se dieran cuenta de esto. De todas maneras, cualquiera con el que entablen conversación (y se haya convencido de que los personajes no son agentes de la ley disfrazados) les dirá que el «Chucho Flaco» es el lugar don-

de Mr. Pozos cierra los pedidos de cómics al extranjero. Si son avispados, se percatarán de que Niceto cae bastante mal a los parroquianos, y que nadie se fía ya de él. Bakalailla ya le ha advertido para que deje de hacer negocios chungos en su local, pero de momento sigue llevando a adolescentes pardillos a los que estafa prometiéndoles cómics en exclusiva.

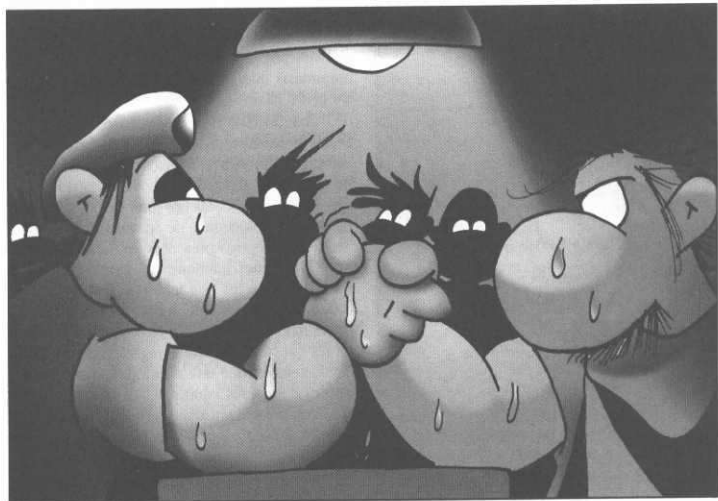
2) Los FJs que hayan estado entretenidos en la celebración del cumpleaños se verán envueltos en una extraña conversación: dos de los Alejos que se dedican a charlar y presumir de las peleas y pulsos que están teniendo lugar intercambiarán las frases del recuadro (si tienes el día cabroncete, puedes pedir tiradas de Aler-ta). La conversación se corta con un comentario gracioso que hace reír a todos y relaja el ambiente de nuevo, comenzando los Alejos a beber como universitarios después de un examen y soltar chistes soeces sobre chicos blandurrios y feministas con bigote.

Conversación de los moteros

—¡Colega! No había visto un golpe tan guapo desde que Txiki le metió aquella paliza al fantasma de Miguelito Guzmán.

—Tío, no digas eso: de los muertos no se ríe uno.

—¿De qué vas? Miguelito no está fiambre...



—¡Pues claro que sí! Dicen que fue con los Serpientes Arrastradas a saldarse las cuentas con Niceto Pozos y salieron trasquilados. Seguro que alguien poderoso le protege.

3) El FJ que tenga más Encanto, o la FJ con los zapatos más monos y bolso a juego entablará conversación con Liz (ella se llama Isabel, pero así suena más sofisticado y glamuroso). La chica es la novia de Curro, un animoso muchachote que esta noche intentará entrar en la banda.

Liz es la típica niñita rubia mona que de estar en USA sería capitana del equipo de animadoras. Sabe usar sus encantos para poner en apuros a los chicos, y si las cosas no se le dan como ella espera mancha muy bien a su novio y amigos para poner en otros apuros distintos a quien le caiga mal. Además habla sin parar, siendo ella siempre el centro de atención. Dentro de su imparable verborrea dejará caer algunas palabras que todo FJ avispado sabrá apreciar.

La cháchara de Liz

O sea, que antes mi barrio estaba fatal, ¿sabes? Todo lleno de navajeros y atracadores supercutes, y con esos moteros Serpientes Arrastradas, te lo digo de verdad, pero menos mal que ahora ya no están por ahí. No se sabe qué ha sido de ellos, pero ahora el barrio es mucho más seguro, y así una chica guapa e inteligente como yo puede salir tranquila por la noche. Pero de todas maneras, a mí eso de salir ya no me importa, porque tengo a Curro, que es un chico muy serio y formal que me quiere mucho... bla bla bla...

La situación en el bar no da más de sí, aunque la escena se puede alargar con las competiciones todo lo que Narrador y jugadores crean entreteniéndose. Pero recuerda que el fin de la partida no es entrar en los Alejos del Infierno, sino resolver el caso de los cómics, ¡así que sigue leyendo!

Buscando a pozos desesperadamente

Suponemos que, tras el fregado en el "Chucho Flaco", los FJs querrán ir en busca de Niceto Pozos, así que ahora tocan tiradas de Callejeo, Contactos y Conocimiento de los bajos fondos. Si no fuera así, y decidieran investigar sobre los Serpientes Arrastradas, sólo averiguarán que la banda ha desaparecido. Desde que alardeaban de ir a partirle la cara a Niceto Pozos nadie ha vuelto a ver a ninguno de ellos. Es curioso, porque Pozos es un tío debilucho que no puede pegarle ni a su gato. De todas mane-

ras, acabarán sobre la pista de Niceto, con lo que volvemos al punto de partida.

Pide algunas tiradas de Callejeo, Contacto y Conocimiento de Zona para encontrar el paradero del traficante. Tras algunas gestiones, los FJs averiguarán que Niceto usa un nombre falso (Ricard Massip) fuera de los suburbios para que nadie le identifique. Vive en un ático en Pedralbes, y el portero del edificio cree que el señor Massip se dedica al espectáculo, por ello tiene horarios peregrinos, suben muchas chicas a su piso y operarios de mono azul le traen raras cajas sin etiqueta que quedan en portería hasta que Ricard las recoge, con ansia y afán extrañamente desmesurado (nadie lo sabe, pero Niceto Pozos se está fanpizando... por eso no distribuye el material de sus pedidos. Se lo queda y monta orgías de vicio y cómics que poco a poco le vuelven más codicioso y adicto. En breve pasará el Trancazo).

La Casa de la Guasa

No es fácil entrar en el ático de Niceto. Los FJs no sólo tendrán que despistar o convencer al portero para que les deje subir, sino que además deberán hacer frente a los sistemas de seguridad propios de Niceto: puerta blindada, alarma conectada directamente con una empresa de seguridad (en tres minutos llegarán 1d10 seguras armadas), doble cristal en las ventanas, caja fuerte escondida tras una foto de una chica desnuda, firmada por un fotógrafo de prestigio, y demás zarandajas que se pueden encontrar en un piso de gente pastosa.

Cuando los FJs consigan traspasar la puerta se les presentará un espectáculo sólo apto para estómagos fuertes y nervios de acero: toda la moqueta está tapizada de cómics norteamericanos, láminas dedicadas por John Byrne, Jack Kirby y Stan Lee, muñequitos de Spawn y Spiderman,... Todos los fanpiros presentes deberán superar tiradas de Frenesí (aunque su valor de Vicio sea superior a 10): los que fallen, se quedarán aplacando sus instintos tirados por el suelo. En la caja fuerte hay un puñado de fotos comprometedoras, en las que Niceto aparece regodeándose con un taco de cómics que está sacando de unas cajas de cartón. Entre esos cómics se ven los ejemplares que Emilin había encargado. Un observador atento se dará cuenta de que las fotos están tomadas con una Polaroid, con luz artificial y en el interior de algo que no es una habitación normal... parece una cámara frigorífica, o el compartimento de

carga de un gran camión. Para más señas, en el dorso de una las fotos hay una dirección y un número escritos con rotulador. En la caja fuerte no hay nada más de valor. Muchos papelotes, pero nada útil.

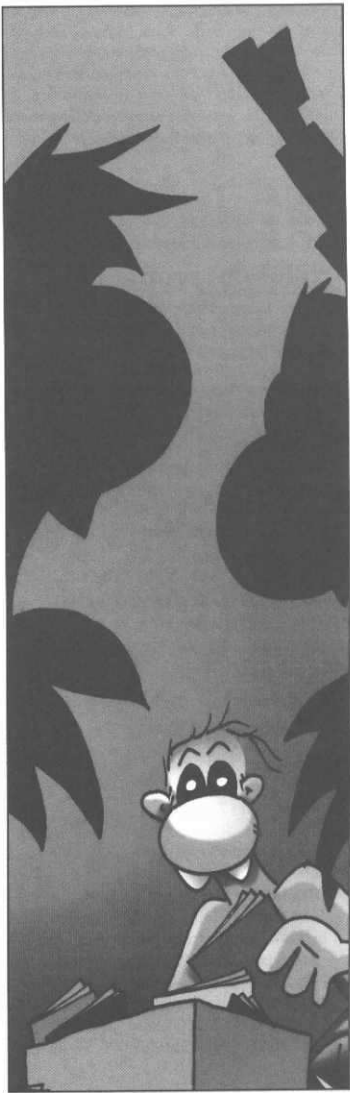
Si los FJs se entretienen demasiado en la chabola de Pozos, haz entrar en escena a las estrellas invitadas: los Cazadores de la Fe. Armando mucha bulla y metiendo ruido con la sirena anunciarán su llegada, con lo que se prepara una buena sesión de tiros, piñas y mamporros, condimentada con insultos, improprios y alusiones a la madre de los fanbusters.

Resuelta la confrontación, el siguiente paso parece ser ir a la dirección que encontraron en el piso de Niceto, ¿verdad? Pues hale, a paso ligero.

"Road Movie"

La calle en cuestión está en un polígono industrial, en una manzana formada por almacenes que se pueden alquilar por un buen precio sin que nadie haga preguntas sobre lo que se almacena en ellos. Cuando lleguen los FJs, nada más aparcar y antes de bajarse del coche (o del vehículo en el que han llegado hasta allí) verán que un par de potentes focos les ilumina por un flanco desde dentro del almacén, cuya puerta se está abriendo lentamente. Antes de que les dé tiempo a desenfundar sus armas y liarse a tiros, el camión arrancará y se abalanzará sobre ellos, haciendo mucho ruido de motor, mientras se oye una risa histérica desde la cabina.

Aquí comienza una pelicular persecución por la autopista, sembrada de disparos y maniobras temerarias al volante (si lo deseas, puedes usar las reglas de persecuciones que te ofrecemos en el apéndice). Dentro del camión viajan Niceto, su mentor fanpírico y un grupito de matones para entretener al público. Cuando los FJs consigan detener el camión (porque vuelque, se metan dentro, lo hagan salir de la carretera,... todo es válido en este módulo) reconocerán a Niceto Pozos y verán a su mentor, el tío que le paga el piso de Pedralbes y los vicios caros, que va vestido con traje campanolo azul eléctrico, patillones, raya a la izquierda y bigote recortado. Su voz suena rasposa, como la de los grandes fumadores (de hecho, lleva un cigarrillo rubio entre los labios): se trata de Frdorick Belmonte, el nuevo supervillano de tu crónica. El personajillo en cuestión escapará sin problemas gracias a su Disciplina de Quinquimerismo,



de manera grandilocuente, pero no sin que los FJs se enteren de que es un fanpiro del club Robavnos, que ha conseguido atraer a Niceto a sus filas. Ahora ellos dos serán grandes enemigos de los FJs, apoyados por alguna mafietta local de lolailos. Si Niceto escapa es elección del Narrador, y de los planes que tenga para futuras partidas.

Por supuesto, una vez acabado el trabajo verán cómo el sol del alba comienza a despuntar Perezosamente por encima del horizonte. Hora de volver a casa y repartir los PXs.

Títulos de crédito

Bien. Llega el momento del reparto de la experiencia, pero la verdad es que no te vamos a ser de gran ayuda. Valora cómo se han portado los jugadores, qué buenas ideas han tenido y si han pagado las pizzas, y reparte los puntos de experiencia en consonancia. Entre tres y diez puntos, según la participación es una puntuación equilibrada.

Personajes no jugadores

Niceto Pozos, viscoso mercachifle en vías de fanpirización



Club: Caitiff (si sobrevive y es hecho prisionero por los FJs) o Robavnos (si consigue huir con Frodorick).

Blister: Todavía no es un fanpiro, así que no tiene.

Rasgos: Brío 7, Cachas 3, Encanto 7, Maña 6, Seso 9.

Rasgos secundarios: Iniciativa 7, Resistencia 23, Puntos de Coraje 7.

Habilidades Naturales: Alerta 14, Armas Blancas 7, Atletismo 10, Educación 12, Esquivar 15, Lanzar 8, Mecánica 10, Mentir 16, Pelea 7, Sigilo 13.

Habilidades Adquiridas: Administración 15, Callejeo 12, Comercio 13, Contactos (mafias varias) 15, Contactos (Resistencia) 10, Culturilla (vicios diversos) 14, Labia 16, Psicología 12, Recursos 13.

Beneficios: Doble Identidad (Ricard Massip), Ludoteca, Mentor (Frodorick).

Problemas: Controlado (por Frodorick), Enemigo Público (2 puntos), Hortera.

Disciplinas: Aún no tiene.

Frodorick Belmonte, astuto magnate del submundo



Club: Robavnos.

Blister: Foto promocional del reparto de "Curro Jiménez", dedicada por los artistas.

Rasgos: Brío 8, Cachas 7, Encanto 5, Maña 6,

Seso 6.

Rasgos secundarios: Iniciativa 6, Resistencia 37, Puntos de Coraje 8, Vicio 14.

Habilidades Naturales: Alerta 13, Armas Blancas 14, Atletismo 10, Educación 9, Esquivar 12, Lanzar 10, Mecánica 10, Mentir 16, Pelea 12, Sigilo 15.

Habilidades Adquiridas: Armas de Fuego 13, Callejeo 15, Comercio 15, Conocimiento de Zona (bajos fondos) 18, Contactos (mafia) 13, Culturilla (series televisivas macarras) 15, Intimidar 15, Labia 13, Mando 10, Recursos 16, Seducción 12.

Beneficios: Influencia en el Club, Pelotas de Acero, Popular en el Club.

Problemas: Enemigo Público (4 puntos), Presumido.

Disciplinas: Bichismo 2, Camuflaje 1, Celeridad 1, Dirección 2, Fanpex 2, Fortaleza 2, Quinquimerismo 3.

Armas: Navaja.

Bakalailla, lacónico tabernero



Club: Bullah

Blister: Jarra de cerveza hecha con la calavera de Sid Vicious.

Rasgos: Brío 7, Cachas 9, Encanto 5, Maña 8, Seso 6

Rasgos secundarios: Iniciativa 7, Resistencia 41, Puntos de Coraje 7, Vicio 13.

Habilidades Naturales: Alerta 12, Armas Blancas 14, Atletismo 12, Educación 11, Esquivar 10, Lanzar 10, Mecánica 15, Mentir 10, Pelea 10, Sigilo 10.

Habilidades Adquiridas: Armas de Fuego 10, Artes Marciales (Boxeo) 15, Callejeo 12,

Conducir (moto) 15, Culturilla (grandes boxeadores) 12, Culturilla (punk-rock) 15, Intimidar 17, Recursos 12.

Beneficios: Amiguetes (los Alejos del Infierno, 1), Siete Vidas, Tipo Duro.

Problemas: Enemigo Público (1), Obsesivo (vida y milagros de los grandes boxeadores de la historia).

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

Armas: Bakalailla no usa armas, pero es un buen boxeador y domina las siguientes maniobras avanzadas: Absorción, Gancho, Molinete, Noquear, Torbellino, Uppercut.

Hermano Monitor Alex Kaput, agente de la Fanquisión



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

Rasgos secundarios: Iniciativa 7, Resistencia 34, Puntos de Coraje 8.

Habilidades Naturales: Alerta 14, Armas Blancas 10, Atletismo 12, Educación 14, Esquivar 10, Lanzar 10, Mecánica 8, Mentir 12, Pelea 12, Sigilo 15.

Habilidades Adquiridas: Armas de Fuego 13, Callejeo 10, Conducir (coche) 14, Contactos (clero) 10, Culturilla (material prohibido) 15, Disimulo 14, Documentación 10, Estrategia 12, Informática 10, Interrogar 15, Intimidar 12, Labia 13, Mando 12, Psicología 15.

Beneficios: Pelotas de Acero.

Problemas: Código de Honor (coger a los he-rejes, 1).

Armas: Pistola Clock Dominator.

Matones, moteros y de- más gentuza



Aquí tienes una muestra de personaje "tipo duro" para usar las veces que haga falta.

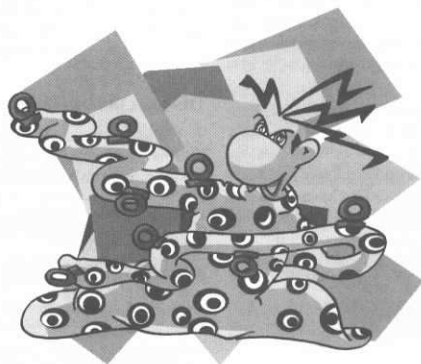
Rasgos: Brío 7, Cachas 7, Encanto 4, Maña 6, Seso 5

Rasgos secundarios: Iniciativa 5, Resistencia 35, Puntos de Coraje 7.

Habilidades Naturales: Alerta 10, Armas Blancas 11, Atletismo 10, Educación 7, Esquivar 8, Lanzar 10, Mecánica 10, Mentir 8, Pelea 13, Sigilo 10.

Habilidades Adquiridas: Armas de Fuego 12, Callejeo 14, Conducir (coche/moto/camión) 12, Intimidar 12.

Armas: Escopeta o pistola de calibre medio, navaja.



APÉNDICE: PERSECUCIONES Y COLISIONES

Por Jokin González

Aquí te presentamos una pequeña ayuda que te permitirá resolver frenéticas persecuciones de vehículos y las colisiones que se puedan derivar de ir por la carretera conduciendo como salvajes.

Persecuciones

Tiradas y modificadores

Una persecución se resuelve mediante una tirada enfrentada de la Habilidad Conducir entre perseguido y perseguidor, aplicando modificadores por la velocidad y la maniobrabilidad de cada vehículo. Se considera que en una persecución los vehículos van a la máxima velocidad posible.

Los modificadores por velocidad son los siguientes:

- 0 Automóvil de baja gama, autobús, camión.
- +1 Automóvil GTI, motocicleta de carretera.
- +2 Automóvil deportivo.
- +3 Vehículo de competición.
- 1 Motocicleta de baja cilindrada, bicicleta.
- 2 Monopatín, patines, patinete.
- 3 Corriendo (en este caso tira Atletismo y no Conducir).
- 4 Silla de ruedas.

El cálculo de los modificadores por maniobra quedan a discreción del Narrador, entre -3 y +3,

tras valorar velocidad, estado del vehículo, distracciones, obstáculos en la calzada, etc.

Además, multiplica el modificador de velocidad del vehículo por -1 y divídelo por dos (redondeando hacia arriba): el resultado es el modificador a la maniobra causado por la velocidad del vehículo.

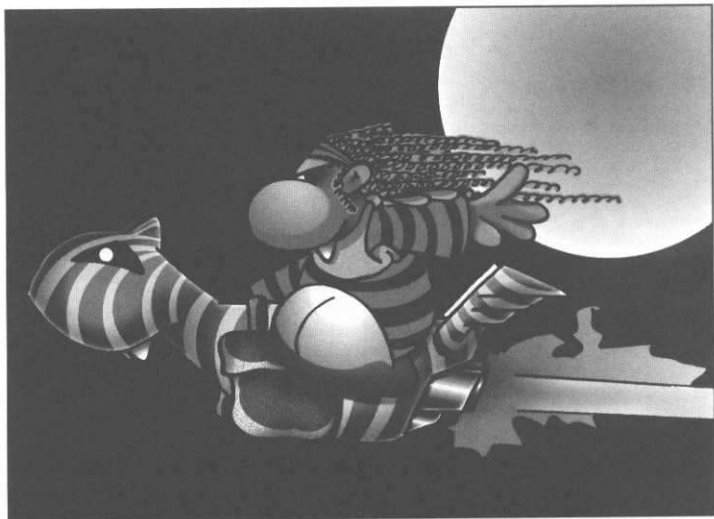
Por ejemplo, un coche de carreras tiene un modificador por velocidad de +3, que multiplicado por -1 resulta -3, y dividido por 2 (redondeando hacia arriba) nos da un modificador por maniobra de -2. Alguien que vaya corriendo tendrá un modificador de velocidad de -3 y un modificador por maniobra de +2.

Distancias

Es importante conocer la distancia que hay en cada momento entre los vehículos, y para ello nos hemos currado un bonito esquema de distancias:

<1 m.	De Contacto.
1-25 m.	Corta.
25-100 m.	Media.
100-200 m.	Larga.
>200 m.	Excesiva.

La distancia inicial entre vehículos es determinada al comienzo de la persecución por el Narrador, conforme a su criterio. Los resultados de las tiradas enfrentadas de conducir provocarán



cambios en la distancia entre perseguido y perseguidor.

De Contacto no se considera distancia. Ambos vehículos van tan próximos uno de otro que se pueden intentar maniobras para pasar de un vehículo a otro, empujarle fuera de la carretera, etc.

Si la distancia es Excesiva al final de un asalto, se acabó la persecución, el fugitivo ha conseguido escapar.

Resultados de las tiradas

Si ambos competidores sacan sus tiradas de Conducir, el que consiga una Ventaja mayor aumenta o reduce la distancia en un nivel. Si gana el fugitivo aumenta la distancia, si gana el perseguidor reduce la distancia. Obvio, ¿verdad?

Si uno de los dos no saca su tirada, el otro aumenta o reduce la distancia en dos niveles.

Si ambos fracasan, la distancia no se altera.

Si uno de los dos saca un Alarde, aumenta o reduce la distancia en un nivel automáticamente, antes de comparar resultados con su competidor.

Si uno de los dos saca un Desastre, su vehículo sufre un accidente (colisión, atropello, avería...). La persecución termina automáticamente:

si es el fugitivo es alcanzado, y si es el perseguidor pierde a su objetivo.

Jacinto, el fanpiro del quinto, va una noche todo contento en su scooter, cuando al mirar un momento atrás ve a Pacbón, su suministrador habitual de vicio, con el que tiene pendiente el pago de una buena cantidad de cómics. Jacinto acelera en cuanto el semáforo se pone verde, confiando en que Pacbón no le haya visto... pero no ha sido así. Poniendo cara de sádico, Pacbón pisa el acelerador de su Seat Panda. Acaba de comenzar una persecución. La distancia inicial es de unos 50 metros, por lo que ambos vehículos se encuentran a distancia media. Jacinto lleva una velocidad de -1 y un 12 en conducir su moto, y Pacbón tiene un modificador de 0 por velocidad y una habilidad de conducir de 10. El Narrador pone a ambos un modificador de maniobra de -2 por el tráfico que hay hoy en la Diagonal, a sumar al +1 por la velocidad para Jacinto y 0 para Pacbón, quedando -1 y -2 respectivamente.

Jacinto tira los dados y saca un 7, contra su Habilidad de 10 (12 de base, -1 por la velocidad, -1 a la maniobra), con lo que saca su tirada con una

Ventaja de 3. Pachón saca un 6, contra 8 (10 de base, + 0 por velocidad, - 2 a la maniobra). Pasa su tirada con un margen de 2, con lo que ve cómo Jacinto pasa a larga distancia (Ventaja 3 contra 2): tiene que apurarse si quiere cobrar hoy.

Maniobras de distracción

El conductor del vehículo perseguido puede realizar maniobras de distracción para intentar deshacerse de sus perseguidores. En el juego, esto se resuelve mediante un modificador negativo a la acción del fugitivo que automáticamente se aplica también al perseguidor.

El jugador describe la maniobra, y el Narrador elige el modificador según la dificultad de la misma (de -1 a -3). Dicho modificador se aplica también al vehículo perseguidor, que de esta forma tiene más difícil seguir a su objetivo. Aconsejamos al Narrador que ayude un poco al jugador que describa maniobras creativas y originales, rebajando un poco su modificador.

Nota: En distancia De Contacto, ambos conductores pueden intentar maniobras de despiste o para echar al contrario de la carretera.

Al volver la vista atrás, Jacinto se da cuenta de que todavía tiene a Pachón tras su pista, y decide hacer alarde de su buen hacer sobre las dos ruedas para despistar definitivamente al cobrador. Dice al Narrador que va a acelerar todo lo que pueda, para dar un giro de 90º justo en la tercera calle a la izquierda, con lo que espera coger al del Panda despistado. El Narrador decide poner un modificador de -2 a la acción, con lo que este turno Jacinto ha de sacar 8 ó menos en dos dados (12 de la Habilidad, -1 por la velocidad, -3 a la maniobra (-1 de antes y -2 por la maniobra de despiste)) y Pachón 6 ó menos (10 de Habilidad, +0 por velocidad, -4 a la maniobra (-2 de antes y -2 por la maniobra de Jacinto)).

Jacinto tiene hoy una suerte especial y saca un 3 en sus dados, mientras que Pachón sólo consigue sacar un 12, con lo que ve cómo sus esperanzas de cobrar se esfuman definitivamente por una pequeña calle perpendicular.

Modificadores a las acciones de los pasajeros:

El Narrador debe tener en cuenta ciertos modificadores cuando los pasajeros anuncien sus acciones. No es lo mismo disparar a un blanco en el club de tiro que en un coche a gran veloci-

dad por la autopista, aunque la distancia sea la misma. Por ello, y dependiendo de la situación, el Narrador debería aplicar un modificador entre -1 y -3 a las acciones de los jugadores, en función de la velocidad, número de ocupantes del vehículo, resultado de la tirada de Conducir en ese turno, etc.

Colisiones

Yendo a gran velocidad por la calzada, lo menos que puede pasar es que los personajes atropellen a alguien o se den de morros contra otro vehículo. Por ello, te ofrecemos aquí el modo de resolver los trastazos rápidamente.

Una colisión, ya sea entre dos vehículos, un vehículo contra una pared o un atropello de un peatón, es básicamente como si en combate el adversario diera un golpe al fanpiro jugador.

Podemos encontrar tres situaciones distintas, aunque en el fondo la resolución es similar.

Atropello

Un atropello es, en el fondo, un combate en el que uno de los adversarios lleva un arma de cuatro ruedas. Antes de resolver el atropello, se establecerá el orden de acciones conforme a la Iniciativa de cada personaje, pero con el valor de Iniciativa del atropellado reducido a la mitad. En caso de que el atropello sea intencionado, el conductor debe superar una tirada de «Conducir». Si el conductor no quiere atropellar al personaje, debe superar dicha tirada de conducir para esquivar al peatón. Al igual que en combate, si el personaje es cogido por sorpresa, está inmovilizado o algo así, no podrá realizar su tirada de Esquivar.

Si el personaje es golpeado, sufre un daño igual a la puntuación de daño del vehículo, menos el resultado de su Tirada de Aguante. La puntuación de daño del automóvil, furgoneta, etc. se calcula dividiendo la velocidad que llevaba en ese momento por la cifra resultante 10 menos el factor de peso del vehículo (no es lo mismo ser atropellado por un triciclo que por un camión de ocho ejes).

Daño = Velocidad / (10 - Factor de peso)

Cierto, este sistema es mortal, pero no se ve a mucha gente que sobreviva a un atropello a 140 km./h...

Colisión contra un obstáculo

Entendemos por "obstáculos" los objetos inamovibles y de gran peso y solidez, como un muro o una roca. Por lo demás, el sistema es igual que en caso atropello, solo que aquí la víctima es el muro, que no tiene Iniciativa ni puede hacer tiradas de Esquivar: si el conductor falla una tirada de Conducir se estampará alegremente contra el obstáculo en cuestión.

El daño que sufre el vehículo equivale a su propia puntuación de daño multiplicada por dos (un muro es un muro).

Los ocupantes reciben la protección del propio vehículo (se considera un Factor de Blindaje igual al de las armaduras). Si quieren realizar alguna acción (saltar en marcha, girar el volante...) verán su Iniciativa reducida a la mitad.

Colisión contra otro vehículo

Lo mismo. Si ambos conductores fallan su tirada de Conducir se produce una colisión entre vehículos. El daño que reciben los ocupantes de ambos vehículos es igual a la suma de la puntuación de daño del primero y la del segundo, aplicando un Factor de Blindaje distinto según el vehículo en el que viajen.

Otros detalles

Un conductor cogido por sorpresa no tiene derecho a una tirada de Conducir, y si un personaje no lleva puesto el cinturón de seguridad (salvo motos y bicicletas) recibe el doble de daño, antes de calcular la protección por el FB. El airbag ya está incluido en el FB de cada vehículo.

Si un personaje tiene la disciplina de Celeridad su Iniciativa en estas situaciones no se reduce.

Jacinto va riéndose a carcajadas de la cara que se le habrá quedado a Pachón... y no se da cuenta de que un contenedor de basura, empujado por unos niños, se le está cruzando en la estrecha calle por la que ahora circula. Cuando lo ve sólo tiene tiempo de realizar una tirada de Conducir para no estamparse contra el montón maloliente de plástico azul. Saca un 13, con lo que se acaba su buena suerte por hoy y da con sus huesos contra el contenedor, haciéndose un daño de 8 puntos (80km/h entre 10-0 por el peso del vehículo). La moto absorbe 1 punto (por su factor de blindaje) y Jacinto absorbe 2 por su Tirada de Aguante, lo que le deja 5 puntos de daño a restar de su total. Quien ríe el último...

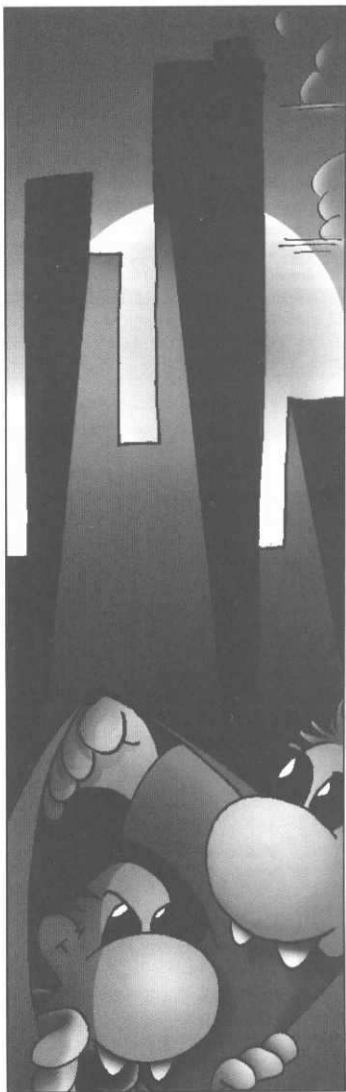


Tabla de vehículos

Vehículo	Velocidad	Maniobrabilidad	Peso	FB*	Plazas**
Bicicleta	-1	+1	0	2	1
Moto Pequeña	-1	+1	0	1d5	2
Moto Grande	+1	-1	1	1d5+2	2
Coche Pequeño	0	0	2	2d10+10	5
Coche Sedán	+1	-1	3	3d10+10	5
Deportivo	+2	-1	2	2d10+10	2
Furgoneta	0	0	4	4d10+10	3 + 5
Camión pequeño	0	0	5	5d10+10	3 + 15
Camión grande	0	0	8	5d10+20	3 + 40
Autobús	0	-1	8	5d10+10	30-80

● Por supuesto, un vehículo puede aumentar su FB si va blindado: suma 10 al FB del vehículo, suma 2 a su Peso y resta 1 a su Velocidad

●● El número detrás del signo + indica la cantidad de gente que puede viajar en el compartimento de carga.

CONCURSO FANPÍRICO DENTRO DE LOS RESULTADOS DEL CONCURSO FANPÍRICO

Antes de cada aventura, Cels ha dibujado cinco viñetas que hacen referencia a carteles de películas. Os proponemos la siguiente: que estrujéis vuestras neuronas cinéfilas y nos digáis a qué película hace referencia cada uno de los dibujos.

Entre los acertantes sortearemos la página original donde se han plasmado los dibujos (que incluye también otro de una Reggaedi femenina) y unos cuantos obsequios más.

Pistas:

- 1- Mala memoria.
- 2- «On my signal, unleash hell».
- 3- L.A.
- 4- Wesley rulez!
- 5- «Si está muerto, ¿podemos volver a Phoenix?»

Podéis enviar vuestras respuestas por email a:
wildbunch@fanhunter.com

o por correo a:

Concurso Crónicas Fanpíricas

Fanhunter S.L.

Avda. Sarrià 25, principal 2ª

08029 Barcelona

