

Narizoides del abismo

000T .xloni6v6u00T4Kuzny

M Ó D U L O

Los Njs son agraciados en un sorteo con una semana de vacaciones en Ismou (sur-Mer), un pintoresco pueblecito de pescadores muy cerca de la frontera con Francia, en el que recientemente se ha edificado un lujoso complejo turístico. Como parte de la campaña publicitaria, la corporación Viuda de Segarra ha organizado el sorteo, cuyos premios incluyen entre otras maravillas la asistencia a un macroconcierto que se celebrará en la playa de Ismou.

1. Ma tocao, ma tocao

Uno de los Njs está merendando tan tranquilo cuando, al destapar su yogur, descubre que le ha tocado un fastuoso premio: una semana de estancia con todos los gastos pagados para (número de Njs) personas en el complejo turístico Ismou-Playa. Además, durante esa semana tendrá lugar un concierto de las Eskai Girls, cinco tontolinas vestidas de cuero de imitación, y Ricky Moñas, el ídolo de las jovencitas.

2. Lo que sucede en realidad

El complejo Ismou-Playa es una ambiciosa operación inmobiliaria de la corporación Viuda de Segarra, orquestada por un despiadado ejecutivo, el vil Ruperto Muvilain. Las cosas se torcieron hace unos meses, cuando los obreros empezaron a desaparecer: no tardaron en surgir rumores de que el lugar estaba maldito. Para evitar la ruina, el rastrero Ruperto ha organizado un sorteo y un concierto de promoción de Ismou-Playa. Los obreros desaparecidos y la posible maldición que pesa sobre el complejo se la pendulan por tiempos: lo único que quiere es ganar dinero para fardar en los consejos de administración.

Pero sí que hay algo en Ismou: un grupo de profomios (memomios de las profundidades marinas) lleva un siglo viviendo en una fosa abisal al lado de la playa... y mira tú lo que son las cosas, el centenario de su llegada a Ismou coincide con la fecha del concierto.

3. Estamos de vacaciones

Deja que los Njs pasen un par de días disfrutando del sol, la playa y las instalaciones de lujo del hotel (por cierto, lo de

"todos los gastos pagados" es pura filfa: pensión completa y gracias). Si te sientes sádico, hazles participar en unos cuantos giliconcursos en la piscina organizados por los animadores.

Es posible que los Njs hayan oído algún rumor sobre las desapariciones de obreros (raptados por los profomios para usarlos como incubadoras). Si algún listillo empieza a hacer indagaciones por el complejo, lo más seguro es que los guardias de seguridad (nivel Pij) le partan la cara por fisgón. En el caso de que consiga eludirles y colarse en las oficinas del hotel, puede ponerse a curiosear en los archivos (Investigar en Chungo), descubriendo que a) los terrenos del hotel fueron adquiridos en plan marrano por un precio ridículo a los Marshopa, una familia local, y b) durante las obras desaparecieron unos veinte trabajadores, sin que nadie volviese a saber de ellos.

4. Qué bonito pueblo

Ismou no es más que un pequeño pueblo costero, sin más rasgos característicos que el caserón del acantilado (ver más adelante) y el museo de la plaza mayor (también más adelante, ansioso). Los habitantes parecen amables y pacíficos, pero quien pase una tirada de Psicología en Muy Chungo empezará a percibir una hostilidad y mal rollo generalizados hacia el hotel y sus huéspedes.

5. Los profomios

Los profomios son una raza especial de memomios que viven en el fondo del mar. Hace cien años, el contrabandista y aventurero Obdulio Marshopa les ofreció una parcelita frente a la costa de su pueblo natal, a cambio de un fortunón en perlas: los profomios se trasladaron a

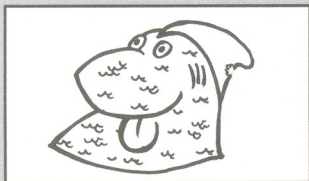
Ismou y pronto empezaron a mezclarse con la población. Les va la marcha anfibia, y son muy aficionados a salir del agua en cuanto oyen que hay jolgorio en la playa. Para no dar el cante, estas criaturas se hacen pasar por turistas italianos, intentando ligar con cualquier bañista que se ponga a tiro.

En el fondo, los narizoides del abismo no son malos, y sólo quieren pasarlo bien. Eso sí: hay algunas cosas que les sacan de quicio, como las canciones de los tunos y las rumbitas flamencas (los profomios son unos melómanos, y no soportan ciertas aberraciones). El problema es que necesitan seres humanos para reproducirse, usándolos como incubadoras vivientes de sus huevos. Más o menos habían llegado a un entendimiento con los habitantes de Ismou, proporcionándoles perlas y tesoros del fondo del mar a cambio de algún turista despistado de vez en cuando, pero las cosas han cambiado... el número de profomios ha crecido considerablemente, y necesitan más humanos y más juergas. Mientras duraban las obras del hotel, han aguantado a base de albañiles y otros trabajadores, pero quieren más.

Por otra parte, llevan varios años mezclándose con la población de Ismou: algunos de los lugareños (por ejemplo, muchos miembros de la familia Marshopa) tienen sangre de profomio en sus venas, y actúan como una especie de intermediarios/representantes, copando los puestos de influencia en el pueblo (alcalde, encargado de correos, guardia, dueño del bar... etc.). Estos mestizos tienen algunos rasgos peculiares (ojos saltones, poco pelo, labios finos, piernas cortas y torpes...), que pueden ser detectados con una tirada de Observar (en Chungo al principio, y en Normal cuando ya se ha visto antes). Todos tienen el superpoder de



Profomio Típico



Combate 3	Disparo 2
Músculos 4	Reflejos 2
Neuronas 1	Carisma 1
Agallas 3	Empatía 3

Habilidades: Atletismo 3, Nadar 5, Sigilo 2, Intimidar 3, Comecocos 5, Farolear 5, Idiomas (italiano de pega) 1, Talento (baile) 3.

Poderes: Autonomía (bajo el agua), Toque paralizante (veneno en las garras) 3.

Coñas y Taras: Amigotes (los demás profomios), Empatía animal (sólo con peces de colores), Sex appeal, Cruce de cables (tunas y rumbitas flamencas), Estigma (como un memorio, pero de color verde, y con aletas y garras).

Armas: Lanzaarpiones (igual que una ballesta), garras (considerar como arma corta).

Autonomía (bajo el agua), la coña Amigotes (profomios) y la tara Estigma (careto raro). Se reúnen todos los jueves por la tarde en casa de su líder, Abigaíl Marshopa (nieta de Obdulio), para conspirar y gorrearle pastas de té.

6. No te olvides la metralleta cuando vayas a la playa

El pérfido Ruperto ha puesto en juego todas sus influencias para que el com-

plejo Ismou-Playa sea un éxito sonado, consiguiendo incluso un permiso del Revaticano para celebrar un concierto promocional. La noticia ha corrido como la pólvora, y montones de pijulines barnacitenses de ambos sexos han acudido a Ismou para presenciar la actuación de sus ídolos (cantantes babosos y prefabricados que cuentan con el visto bueno papal: si algún Nj hace ver que le gusta su música, el animador está autorizado a dejarle sin puntos de experiencia, por colaboracionista).

La cuestión es que la playa de Ismou está invadida por montones de niñatos y quinceañeras en bikini que han decidido pasar unos días de playa mientras cogen sitio para el concierto. El ambiente es festivo y relajado (aparte de algún greñoso cantando el cumbayá). Sin embargo, cuando los Njs están dando un paseo por la zona, oyen un grito desgarrador en una cala algo apartada. Es de suponer que correrán hacia allí para ver qué pasa y si pueden matar, estoos, ayudar a alguien.

Por mucha prisa que se den, al llegar a la cala sólo encontrarán cuatro toallas arrugadas sobre la arena, un frasquito de aceite bronceador, unas gafas de sol y un radiocassette a pilas partido por la mitad (si alguien se molesta en mirarlo, la cinta del interior es un maximegamix de los grandes éxitos del Fary). Los Njs tienen derecho a una tirada de Observación en Normal: con un nivel de éxito Bah descubren que hay manchas de sangre en la arena; si el éxito es Yipe, verán además unas extrañas huellas palmeadas dirigiéndose hacia el agua; y si han conseguido un Yuju, se pegarán el moco de deducir que el radioca ha sido partido por la mitad a causa de la acción de una garra tremendamente fuerte y afilada.

Evidentemente, los profomios han secuestrado a los cuatro bañistas que había allí, poniéndose además un poco violentos al oír la música del Fary. Si te apetece un poco de acción, o si los Njs ya

El Ciclo reproductivo de los Profomios

Los profomios se reproducen de dos maneras: a) secuestrando a seres humanos (sus garras inyectan un veneno que los deja en coma, de forma que pueden llevárselos al fondo del mar, donde su reina los usa como incubadoras para poner sus huevos), lo que da como fruto a otros profomios, y b) si tienen suerte en alguna de sus visitas a la superficie, y mojan, al cabo de nueve meses nace un mestizo. Si estos mestizos llegan a una edad avanzada, pueden, según los genes dominantes y cosas así, acabar convirtiéndose en profomios o apuntarse a un viaje del Insero e irse a dar la barrila a otras latitudes.

han descubierto otros indicios de la existencia de los profomios, puedes hacer que lleguen con tiempo de liarse a guarrazos con los monstruos. Pase lo que pase, los profomios conseguirán huir con sus presas. Si los Njs piden ayuda, les van a decir que se la pique un pollo, los guardias de seguridad del hotel porque las víctimas no eran huéspedes y el cochino Ruperto ha dejado muy claro que nada de publicidad adversa, y la policía del pueblo porque saben de qué va el asunto.

7. El museo

La única atracción turística de Ismou es el museo Marshopa Memorial, sito en la plaza mayor del pueblo (precio de la entrada: 2 MegaDicks para adultos, 1 para niños y jubilados).

El museo es bastante cutre, y está dedicado a la memoria del capitán Obdulio Marshopa: hay unos cuantos recuerdos de los viajes del capitán, un modelo a escala de su goleta *Mariví*, supositorios antimareo del siglo pasa-



do, varios mapas, brújulas y sextantes, tropocientos barquitos metidos en botellas... cosas así. Un Nj que pase una tirada en Normal de Culturilla (historia, geografía, náutica, o algún otro tema relacionado) deducirá al ver las rutas y cartas de navegación del capitán Marshopa que éste se dedicaba al contrabando y/o la piratería en los mares del sur.

La pieza central del museo es una reproducción del camarote del capitán. En el escritorio, los Njs podrán ver un librito encuadernado en cuero negro entre todos los papelotes: se trata del diario de a bordo del capitán Marshopa. Hacerse con él no debería ser muy difícil para unos aventureros tan curtidos como los Njs (la única medida de seguridad es una cuerda apollada de color rojo a lo largo del pasillo).

8. Doña Abigaíl Marshopa

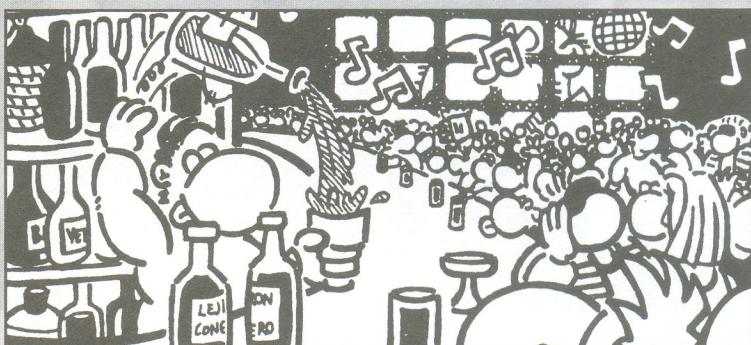
Esta anciana es descendiente directa del capitán Marshopa, y la cabeza actual de la familia. No ocurre nada en Ismou sin su permiso o su conocimiento, y todos los lugareños, mestizos o no, obedecen sus órdenes. Desgraciadamen-

El diario de a bordo

El Nj que lea el diario deberá pasar una tirada de Investigar en Fácil para descubrir lo siguiente:

- En efecto, Obdulio Marshopa se dedicaba al contrabando y otras actividades ilícitas en los mares del sur.
- En uno de sus viajes, trabajó amistad con unas criaturas anfibias aficionadas al baile, la música y la juerga.
- Por desgracia, hubo que lamentar un incidente: los profomios descuartizaron a un marinero andaluz por tararear unas sevillanas.
- Como a pesar de todo, no eran malos chicos, el capitán llegó a un acuerdo con algunos de ellos: les llevaría a la costa de Ismou, donde podrían establecerse, a cambio de un fabulosos tesoro en perlas y coral.

● Los profomios se instalaron en una sima abisal frente a la playa de Ismou el día 12 de julio de 1908. Cualquiera que pase una tirada de Observar en Chupao caerá en la cuenta de que el concierto está previsto para el día 12 de julio de 2008... exactamente cien años después de la llegada de los profomios a Ismou.



te, chochea de mala manera. Tiene casi 80 años y se ha convertido casi por completo en un profomio, por lo que nunca abandona su mansión: prefiere recibir visitas y tomar el té mientras conspira con ellas.

Lo malo es que hace ya tiempo que se pateó el fabuloso tesoro que los profomios regalaron a su bisabuelo: la familia Marshopa está en la ruina, circunstancia que ha aprovechado el viscoso Ruperto para quedarse con sus tierras a bajo precio y edificar allí el hotel. Obviamente, la vieja está más cabreada que una mona, y le encanta la idea de que los profomios irrumpen en el concierto.

Si los Njs indagan demasiado en el asunto, hacen el chacal y llaman la atención, o si al Animador le da la gana, doña Abigaíl les invitará a tomar el té, preparándoles una emboscada con 4 + 1d6 profomios para que les arreglen el cuerpo, por cotillas.

9. El concierto

Llega por fin la noche del concierto. Gracias a sus influencias, el mezquino Ruperto ha conseguido que asista un representante del Revaticano: se trata del cardenal Filiputi, veterano de Montjuich y amigo personal de Alejo. El cardenal llega al hotel a media tarde, acompañado por sus guardaespaldas, cinco Macutes de elite.

Empieza el concierto, y todo parece normal... pero los profomios han empezado a infiltrarse entre el público, haciendo imitaciones de Adriano Celentano y ligando como conejos. Si los Njs intentan avisar del peligro, nadie les hará caso: se masca la tragedia...

De pronto, el presentador anuncia una sorpresa: en honor a la presencia del cardenal Filiputi (aplausos), la tuna de su *alma mater*, la Facultad de Teología de Roquetes de Mar, va a interpretar una selección de sus éxitos de ayer y de siempre. Se hace el silencio en la playa, y cuando los tunos atacan su primer tema (una versión a capella de "Clavelitos"), se

desata el desastre: los profomios se ponen violentos y empiezan a atacar al público. El caos se generaliza, y la sangre y los gritos llenan el aire. Los guardias de seguridad del hotel sacan sus armas, y los Macutes del cardenal ponen en funcionamiento su neurona única y compartida, disparando a bulto contra todo lo que se mueva.

Los Njs no tienen posibilidades de detener la matanza una vez iniciado el tiroteo, y su única salida es la cápsula de salvamento (6 plazas) que hay en una cámara acorazada bajo el bar del hotel (es posible descubrir esto aplicándole una minipimer en los güillos a cualquier guardia de seguridad, que además estará encantado de prestarles su tarjeta de acceso, para que no tengan ningún tipo de problema ni nada).

El clímax de la aventura es una frenética y trepidante carrera a través de las instalaciones del complejo turístico, huyendo de la purrela de profomios (que les atacan entre gritos de "Signorina" y "Prego, un cappuccino" y cosas por el estilo), e intentando llegar a la cápsula de salvamento antes que el cardenal y sus Macutes.

10. Recompensas

Si los Njs descubren el misterio de las desapariciones: 5 puntos de experiencia a cada uno.

5 puntos de experiencia a cada Nj que sobreviva al ataque de los profomios.

10 puntos de experiencia si se consigue evitar de algún modo el ataque de los profomios al concierto y la subsiguiente matanza.

En el próximo número

Para no agobiaros mucho, hemos dejado la adaptación de este módulo al *Fanhunter Batallitas* para el número 5. Tendrá personajes, estadísticas, dibujos chulos... Para no perderselo, vamos.

David Alabort

Narizoides del abismo

000T .XΛ0H10N5H00TΛKμ3H

M Ó D U L O

Lo que sigue a continuación es la adaptación del módulo del número anterior, «Narizoides del Abismo» del mundo de *Fanhunter* juego de rol al de *Fanhunter Batallitas*. Todas las reglas que necesitáis para jugar la aventura con ambos reglamentos o una buena manera de probar *Fanhunter Batallitas* y sus posibilidades. ¿Te atreverás a no jugar?

Recordad que lo que sigue es continuación y complemento del módulo del nº 4.

Ataque narizoide

(Escenario para *Fanhunter Batallitas*)

Si eres el afortunado poseedor de un ejemplar de *Fanhunter Batallitas*, puedes representar la huida de los Njs como un escenario a tres bandas para este juego.

Resumen del escenario: Los Njs intentan llegar a la cápsula de salvamento situada en el sótano del bar del hotel. Deben cruzar los jardines, hacerse con la tarjeta de acceso que hay en las oficinas (casilla central de la mesa de la habitación verde) y bajar por las escaleras del bar, todo ello mientras rechazan los ataques de los profomios. Pero no están solos: el cardenal Filiputi y sus Macutes también intentan salvarse, y sólo hay 6 plazas en la cápsula.

Pon los tableros 6 y 7 uno al lado del otro, de forma que los números queden en la esquina inferior derecha, y el tablero 4 debajo del 7, pero con el número en la esquina superior izquierda.

Fuerzas papales

Cardenal Filiputi + 1 escuadra de Macutes. Como son de elite, haz los siguientes cambios:

Elimina al sargento y la tara de atrofia de toda la escuadra.

Cada Macute tiene Acc.5 y una granada de mano aparte de las armas listadas.

La ficha del sargento representa al cardenal Filiputi:

Acc. 6, Disp. 3, Comb. 4, Musc. 2, Pupas3, Liderazgo, Subfusil, Katanote, Kevlar.

Fuerzas rebeldes

1 escuadra de Fans Letales

Profomios

Acc. 4 Disp. 2, Comb. 3, Musc. 3, Pupas 2.

Coñas y taras: Comando, Maestría, Zoquete.

Arsenal: Lanzaarpones (arma larga, Alc. 6, CdF 1, Pup. 2), Garras (arma cuerpo a cuerpo, Pup. Mu+1).

Nota: Debido a su naturaleza bestial y salvaje, los profomios no necesitan líderes. Vamos, que se la pelan las reglas al respecto.

Despliegue

Las fuerzas rebeldes pueden ir entrando por las tres casillas del ángulo superior izquierdo del tablero 6.

Las fuerzas papales igual, pero por el inferior.

Cada dos turnos (es decir, después del turno papal y del turno rebelde) el jugador de los profomios tira dos dados y suma el resultado, restando lo que salga en una tirada del dado infernal: el resultado final es el número de profomios que puede introducir en el campo de batalla, con las siguientes restricciones:

- Los profomios sólo pueden entrar por un lado del tablero en el que haya al menos una ficha de Macute o de Fan Letal.

Fanhunter: Batallitas

- No pueden entrar por una casilla adyacente a otra ocupada por una ficha enemiga (rebelde o papal).

Objetivo y condiciones de victoria

El objetivo de las fuerzas papales y rebeldes es coger la tarjeta de acceso a la bóveda que contiene la cápsula de salvamento y escapar de los profomios (sólo caben 6 pasajeros en la cápsula).

El de los profomios es, obviamente, aniquilar al enemigo.

Para coger la tarjeta de acceso, una ficha (papal o rebelde) debe situarse en la casilla central de la mesa grande del tablero 7 y hacer una acción genérica. Para abrir la bóveda, la ficha con la tarjeta debe situarse en la casilla de escaleras del tablero 4 que está al lado del número y llevar a cabo otra acción genérica. Por lo demás, aplica las reglas especiales "El videojuego" (página 35 de *Fanhunter batallitas*).

Nota: como los profomios son tan salvajes y tan burros, pasarán ampliamente de coger la tarjeta de acceso. Para ellos, como si no existiera.

Otra nota: si la tarjeta de acceso es destruida (por ejemplo, la ficha que la lleva es eliminada por una explosión), los profomios ganan automáticamente.

Y otra nota más: si el cardenal muere, los Macutes en pie cogerán una rabietta, olvidándose de la cápsula de salvamento y demás chuminadas y dedicándose a masacar a todo bicho viviente (los efectos son similares a la carta de evento "Furia sesina", pero se mantienen mientras las fichas sigan en activo).

Si alguien consigue escapar, gana el bando que más fichas tiene en la cápsula (en caso de empate, ganan los papales). Si no escapa nadie, la victoria es de los profomios.

David Alabort

