

THE MANA FACTOR

(MÁGICO MUNDO DE COLORES)

Por Francisco José Campos y Ricard Ibañez, obedeciendo ordenes directas de Luis Vigil.
Colaboración estelar y completamente desinteresada en la masacre de Farsa's Wagon
Dedicado a Nolo. Lo prometido, es deuda.



Tres *Black Lotus* para los
Comiqueros bajo el cielo.
Siete *Time Walk* para los
Roleros en casas de piedra.
Nueve *Mishra's Workshop* para los
fans de Sam Raimi
condenados a perecer.
Una Carta única para gobernarlos a
todos. Una Carta para atraerlos y atarlos
a las tinieblas... ¡Y el Papa Alejo esta
sentado encima!

Introducción

Año 2008. Los cómics, los juegos de rol y las películas de tiros están prohibidos por orden del Papa Alejo, un librero demente que cree estar poseído por el espíritu de Philip K. Dick, y que ha conquistado toda Europa implantando su propia religión. Los Fanhunter, tropas de represión papales, son los encargados de perseguir sistemáticamente a las fuerzas de la resistencia, un grupo disperso y mal organizado compuesto por fans, jugadores de rol y superhéroes ineptos...

De la contraportada de FANHUNTER.

Le llaman Ensanche, y es el distrito más grande de Barnacity. Situado al noroeste de la ciudad, es un hervidero de actividad tanto de día como de noche: calles abarrotadas de gente, pantallas gigantes de video emitiendo anuncios, deslizadores planeando sobre los edificios, puestos de comida china, cuñados de Harrison Ford deambulando por ahí con cara de despistados, superhéroes saltando por los tejados, pandilleros chulescos, ancianitas armadas hasta los dientes (postizos)... Y ahí arriba, en el cielo siempre cubierto de nubes y smog, la gigantesca imagen del bendito Papa Alejo I, beatífica, ligeramente sonriente, empapado hasta las cejas por la sabiduría de Dick, es proyectada por los doce... ¡¡¡BOOUMMM!!!

Perdón, once (¡mierda de resistencia!) focos hologramáticos del distrito.

Mientras las sirenas de las guaguas de los Tintín Macutes atruenan en el tradicional barullo de la zona, los ojos ciegos de los hologramas del Papa Alejo contemplan unas sombras que se deslizan furtivamente en un callejón. ¿Son choricería selecta? ¿Fanhunters procaces? ¿Seguratas sedientos de sangre? ¿Repartidores de butano? ¡No! ¡Son el grupo de NJs que andabas buscando desde hacia un buen rato, Animador, así que ya no tienes excusas para empezar de una puñetera vez el cachondeo!

1. El blues de las Bofetadas de Neón

Veamos: lanzallamas antialiens; munición pesada antipredator; arsenal lanza cohetes anticritters; ácido antigremilins;... lo llevo todo. Ya puedo irme de vacaciones.
Kiusap, C.O. núm. 5

¿Y qué hacen unos NJs como estos en un sitio como este? Simplemente, intentar avanzar sin llamar demasiado la atención hasta el local de MS (Manierismo y Semejanza), un activo y saleroso centro de la resistencia situado por estos lares.

Evidentemente, los narizones no deberían llegar hasta allí como si fueran Caperucita Roja de paseo por el bosque y con el Lobo de viaje de fin de curso. Así que, para que se vayan espabilando, pregúntales si adoptan alguna precaución especial, ignora las chorradas que puedan decirte, tira un mogollón de dados detrás de las tablas (que para eso están) y hazles jugar los encuentros que más rabia te den.

Encuentros en el Ensanche:

* Manada de ancianitas berserker cruzando la calle: ¡Faso a la ferfera edaf! Arrasarán con todo lo que se cruce en su camino. Van armadas con dentaduras postizas (Pupa 1), bolsos falcados (Pupa 2) y escopetas correderas (Pupa 4).

* Control de Tintín Macutes: ¡Aghto ahí, ciudadgdanos! ¡Votre papier, silbupié! Nefepa nighún movemen cochonsdemerde! Si los NJs no resuelven la papeleta a tiros o haciendo una tirada de comecocos a nivel Chungo, serán detenidos y llevados a las instalaciones de S.O.U.F. para su reciclado en Tintín Macutes. Cierra la revista y propón una multipartida de Magic.

* Número variable de choricería diversa: ¡Cusha, tronko! ¡La pasta o te rajo! ¿Fale? Tendrán un ataque agudo de cagarrinas nada más los NJs empiecen a sacar la artillería.

* Calle con tráfico caótico, conductores suicidas, peatones armados hasta los dientes disparando contra los vehículos (en defensa propia) y el urbano recién ahorcado en la farola de al lado. Para cruzarla los NJs deberán pasar una tirada Chunga de conducir o Esquivar (según vayan a pie o en automóvil). Si van en guagua o en deslizador... serán el blanco de 2D6 conductores y peatones rencorosos... (¿O te creías que todo iba a ser tan fácil?)

* Quema ceremonial de una docena de X-Men Claremont-Byrne. Los Fanhunters están a punto de abrir fuego contra una muchedumbre histérica de fans que están a punto de rebotarse ante semejante blasfemia. ¿Tomarán los NJs partido?

2. En el local de M.S.

¿De quien eran los tebeos que he pisado en la entrada?

(Despistadillo, tres segundos antes de ser abatido de un bazoocazo... ¡por la espalda!)
FAN LETAL

Por fin, los NJs llegarán hasta el sórdido inmueble donde se oculta la sede de MS. La entrada esta camuflada bajo la forma de un cubo de basura de forma hexagonal. Los NJs deberán meterse dentro, mover la falsa patapallo apestosa y abrir el panel lateral, introduciéndose en el consabido pasadizo

roñoso (la señora de la limpieza desapareció tras el último *Blood Bowl* en vivo). El pasillo se bifurca en dos, y los NJs deberán tomar el de la izquierda. El de la derecha conduce a la sede de la secta religiosa Testigos de Cheoma, que ayuda a pagar el alquiler del local. Si los NJs se despistan y van a parar allí, tardarán 2D6 horas en lograr escapar de su palique y proselitismo. (Tienen un Comecocos de 6, y son infatigables).

Una vez ante la puerta de acero, los NJs deberán aporrear la clave (Las diez primeras estrofas, en morse de *Asturias patria querida*). Eso hará que se abra bruscamente la mirilla y aparezca una cara con mala leche, que dirá: ¡Hergué! ¡Louis de Funes! ¡Backgammon! Los NJs deben poner en el acto cara de asco y vomitar ritualmente en el umbral. A continuación dirá: ¡Byrne! ¡Bruce Willis! ¡Ro! En el acto los NJs deberán empezar a babear y mover la cola. Solo así se les permitirá franquear el umbral del sagrado recinto de MS.

El local, como todo buen centro de resistencia que se precie, está lleno de rebeldes disfrutando de las actividades prohibidas por el Papa Alejo. Aquí y allí se pueden ver grupitos de fans comiqueros empapándose con la obras maestras de Noceti, Claremont, Gaiman y similares, chillando a los videoadictos para que bajen el volumen de *Aliens versus Terminator*, la última cinta que realizó Chuaschenegger antes de ser envenenado con sobredosis de callos. Algo más allá, un grupo de roleros en celo se dispara alocadamente en una interesante partida de *Paranoia* en vivo. Varios resistentes, muy serios, practican su puntería arrojando dardos a la nariz del Papa Alejo clavada en la pared.

3. La llamaban BGN

Ahora en serio, hijo: ¿Por qué tiraste a tu novia por la ventana?
FAN LETAL

Al cabo de cierto tiempo, Los NJs que pasen una tirada muy chungu de Observar oírán como llaman al timbre de la puerta. Nadie más se dará cuenta (ya que los videoadictos han vuelto a darle caña al volumen de la tele). Si se acerca alguno a abrir o a preguntar quien es, una voz femenina les dirá desde el otro lado: ¡Abrid c***, que soy yo! Si pasan de ella, o lo que es peor, preguntan que quien es otra vez... la puerta se vendrá abajo por el impacto directo de una granada de las gordas (tirada chungu de Reflejos para apartarse a los Narizones que estuvieran o estuviesen detrás). Cuando el humo se disipe, el polvo se pose y los cascotes dejen de caer, la gente de MS y los NJs verán en el umbral a una chica vestida de cuero negro, empuñando un M-203 al que está acoplado un lanzagranadas humeante. Lleva una espada de dos manos a la espalda y una oreja con un pendiente en forma de escorpión colgada al cuello, con una cadenita. Un escalofrío de respeto recorrerá

las filas de los Narizones presentes. Una tirada de empatía a nivel Chupao permitirá ver que no se trata de que estén alelados por ver una figura femenina al natural, ni filmada ni dibujada... sino por algo más. Algunas preguntas rápidas al Narizón alelao más cercano informará que se trata de la legendaria BGN, una guerrillera de la libertad que ha jurado dedicar su vida a incordiar al Papa Alejo (para más detalles, véase la sección de Personajillos).

BGN lanzará una mirada despectiva a la masa de Narizones que tiene delante, escupirá certeramente al ojo derecho del póster del Papa Alejo y dirá: *Ando buscando un grupo de tipos duros para una misión suicida... ¡Pero como no los he encontrado me quedará con cualquier narizón lo suficientemente gilipollas para seguirme! Tengo un pequeño trabajito que hacer...*

4. El asalto de ese maldito paquebote blindado...

Déjalo, este tío es muy raro... ¡le he visto hablar con una silla!
Kiusap Kollection 1

Si los NJs se portan como hombrécitos y dan un paso al frente, BGN pasará a explicarles lo siguiente (de no ser así, cierra el chiriguito y propón una partida de *Diplomacy*):

Los contactos de BGN la han informado de que de tanto en tanto, aunque siempre de noche, sale del Revaticano una barca de mediano tamaño, que se dirige siempre hacia el suburbio. No sabe que cargamento contiene, pero sabe que esta noche sale una, tiene una embarcación a punto y solamente espera encontrar un puñado de idiotas (los Njs) para que le ayuden a abordarla y descubrir que cargamento contiene. Así que, unas horas más tarde, los NJs y BGN se encontrarán en un trasto que más o menos flota y en el suburbio, la zona inundada de Barnacity. El Animador debería recrear una atmósfera espectral, compuesta por un laberinto de edificios ruinosos y semisumergidos.

La embarcación de los NJs irá dando vueltas por ahí hasta que se encuentren con la barca papal. Para simular la búsqueda, el animador lanzará 1D6 restando 1 a la tirada en cada nuevo intento. (Es decir, que van de 1D6 a la primera, 1D6-1 a la segunda, 1D6-2 a la tercera, etcétera)

Tabla de encuentros en el suburbio

6. Ni un alma colega.

5. Un tipo raro que hace señas desde la orilla. Si la barca se acerca pide "un poco de Maná por caridad". No sabe nada, ni ha visto nada.

4. Un tipo raro que hace señas desde la orilla. Si el grupo acerca el barco, él y sus amigos sacarán sus armas e intentarán hacerse con el trasto que flota de los NJs (que algo darán por él en el Rastro, conno...) Se impone que hable la artillería.

3. Trasto que flota aún más desvencijado que el de los NJs, cargadito de Kutres Piratas de Río. Los NJs pueden elegir entre una persecución (ver reglas de Persecuciones en la Pág. 14 del X – Pansion Kit), un abordaje o un acribillamiento.

2. DOS (dos) Trastos que flotan con Kutres Piratas de Río. Remitirse al apartado (3).

1. Del legamoso fondo marino parecido a un potaje gallego salen los viscosos tentáculos de un feroz Kraken... El NJ que esté al timón deberá hacer una tirada muy chungu de *Conducir Acuáticos* para pasar entre ellos. De no ser así, 1D6-1 de tentáculos agarrarán a la embarcación, procediendo a su hundimiento y estruje en 10 (tentáculos aferrados) asaltos. Mientras tanto, los NJs pueden hacerle cosquillas al bicho con toda su artillería o tirarse al ag...líquido ese. El bicho considerará indigesto al trasto de los NJs si estos le hacen un mínimo de 30 puntos de Pupa. Entonces se hundirá en el fondo con un Aii, Aii, Aii...

0. (o menos). Barca papal. Llenito hasta los topes con Tintín macutes camuflados con gabardina, gafas de sol y sombreros tirolese. BGN dejará a los NJs la iniciativa sobre como abordarlos o eliminarlos, pero se mostrará inflexible en un punto: la barca papal debe quedar más o menos a flote. (¡Se trata de saber que demonios hay dentro! ¿Recuerdan?)

Caso que todo esto sea demasiado duro para tu grupo de NJs (menudo hatajo de nenas...) haz intervenir a un grupo de rebeldes liderados por Robin Hood. Sus intenciones se revelarán más adelante...

5. El Narizón que sabía demasiado...

Daredevil, el hombre sin miedo, ha sido invitado a formar parte del jurado en el Festival de Cine de Terror en Sitges.
Kiusap, C.O. núm. 2

Una vez exterminados los Tintín Macutes de la manera más brutal posible (ya sé que el rol no es violencia, chico pero esto es *Fanhunter*, ¿no?) BGN, los NJs y quizá Robin y sus

chicos descubrirán que el cargamento secreto de la barca papal está compuesto de ¡cartas! ¡Cartas de colorines, que una tirada de culturilla a nivel normal identificará como cartas de un extraño juego llamado *Majik-Click*, que últimamente causa furor entre las filas de la población! Sombriamente, BGN y Robin explicarán al grupo que, tal y como ellos sospechaban, el Papa Alejo está detrás de este sórdido asunto, vendiendo las dichas cartas a bajo coste. Las cartas están imbuidas de un extraño poder mágico que las vuelve altamente adictivas, haciendo que su poseedor coja el llamado “síndrome cartero” y tenga que adquirir cada vez más y más. Muchos buenos comiqueros y roleros rebeldes han caído ya en este infame vicio, y han llegado al extremo de vender sus colecciones de dados de veinte caras y sus comics de Byrne para conseguir una única carta rara. ¡Hay que detener esta nueva amenaza, y pronto! Para ello, la resistencia necesita saber más sobre el particular. Y según BGN y Robin, el que más sabe sobre las cartas es un antiguo obispo de alejo, un ex Tintín Macute llamado Lopi, que estuvo organizando todo el cotarro de las cartas antes de volverse loco. Actualmente está encerrado en la infame fundación Méndez, un centro para locos peligrosos situado en el corazón del pueblo de Sitges. BGN envía a los NJs allí, para que rescaten a Lopi y lo traigan de vuelta a Barnacity, donde será interrogado. Mientras tanto, ella, Robin y los demás procurarán reunir a los otros cabecillas de la resistencia para hacer una asamblea informativa: el asunto es demasiado grave para quedarse de brazos cruzados.

Así que los NJs deberán tirar de carretera y manta rumbo a Sitges, la villa costera que en estos días, está celebrando su celebre *Festival de Cine Familiar*. En esta edición se celebra un homenaje especial a Paco Martínez Soria. ¿Las películas que se pueden ver? Pues *La gran Familia*, *Mi tío Jacinto*, *Marcelino Pan y Vino* (el “remake”, claro), *Zampo y yo*, etcétera.

Por las noches, las calles no son seguras, ya que zombis, memomios y el mismísimo Drácula campan por sus respetos, arrancándole el cuello a todo bicho viviente. De todos modos, si el que se los encuentra les dice algo así como *¡Make Mine Raimi!* O similar... (tirada chungu de empatía para caer en ello) no solamente les dejarán pasar sino que hasta les pagaran unas birras.

Los NJs deberán montarse algo para sacar a Lopi del interior de la fundación Méndez, custodiada por mogollón de Fanhunters disfrazados de enfermeras gordas y con bigote. Cuanto más inverosímil, alocado y espectacular sea el rescate, más posibilidades tiene de éxito.

Lopi está en una celda acolchada, dando saltos y riendo con la lengua fuera.

Enseñarle una carta de *Majik*, sin embargo, bastara para devolverlo a su cordura. No tendrá inconvenientes en acompañar a los NJs, aunque conociendo la paranoia que suele caracterizarlos, lo más probable es que

lo lleven de vuelta a Barnacity atado como un chorizo.

6. The Battle for Montjuich II

*Era un gran guerrero... lo enterraremos en la Fortaleza de la Soledad
¡Pero eso no está en el ártico? ¡Un poco lejos, no?*

*Mmmm... pues mételo con los
ultracongelados
FAN CON NATA*

Una vez en Barnacity los NJs se personarán en la sede central de la Resistencia (cuya ubicación y descripción es demasiado secreta para citarla aquí, listillo. ¿O quieres que los agentes de Alejo se enteren?) Allí, John Konstantin, Milton O’ Roke, El Padre Merrin, BGN y varios más se dedicarán a interrogar al pobre de Lopi, que terminará confesando y cantando hasta la *Traviata*. El Papa Alejo controla todas las cartas de Majik-Click, gracias a que tiene la Carta Única, macerada durante 69 días con sus correspondientes noches en Pichurrina. Con ella domina la mente de todos los consumidores de cartas, zombificándoles y sorbiéndoles el coco. Así pretende destruir la escasa resistencia que queda... Pero hay algo que el Papa Alejo no sabe ¡y es que la carta Única ha sido robada!

Ante esta revelación (y el consabido revuelo que causará en la asamblea rebelde) Lopi se permitirá lanzar una carcajada diabólica y teatral (tipo Douglas Fairbanks Jr). A continuación explicará que, antes de ser detenido injustamente, logró escamotear la Carta Única de debajo del mismísimo trasero de Alejo, y la escondió en el sitio donde menos se le ocurriría mirar: ¡en las catacumbas blasfemas y prohibidas del derruido Anillo Olímpico! El sabe dónde está, claro, pero no sabría describir el camino para llegar hasta ella... Un grupo de Narizones rebeldes tendrá que acompañarle.

Rápidamente se trazará un plan de batalla: La resistencia organizará un simulacro de ataque a la fortaleza de Montjuich (puedes usar para ello el wargame *Battle for Montjuich*, de inminente aparición, si es que no ha salido ya), mientras BGN, Lopi y los NJ se adentran por las catacumbas para rescatar la Carta Única.

El antiguo Anillo Olímpico de Montjuich está actualmente en ruinas; ya fue abandonado en su día después del espantoso ridículo mundial perpetrado durante las Olimpiadas del 92: La famosa Torre Calatrava de Teleafónica (monumento de purpurina y cartón piedra realizado a mayor gloria de una famosa pareja de hermanos) se desplomó contra el Palau St. Gordí, con el resultado de 300 muertos, chopocientos heridos y un infarto galopante para el señor alcalde, un tal Madregallo. En Barnacity sólo corren conjeturas acerca de lo que se esconde debajo de la montaña, más agujereada que un queso de Gruyère. Sea como sea, lo que hay dentro como no molesta,

se deja en paz. Y ahí es donde tendrán que entrar nuestros héroes.

La entrada al esferulante dungeon está en el antiguo cementerio de Montjuich (véase mapa adjunto). En caso de que al Animador le parezca demasiado sencillo y exento de peligro, que lo sustituya por uno de los mapas de *Las Ruinas de Bajomontaña* (1 y 2), y a ver que pasa. Trata en todo momento esta parte de la aventura como un módulo habitual de AD&D. (¿A que está “chupao”? Lopi conoce la entrada (de hecho, se sabe de memoria el mapa del dungeon, ya que el obispo encargado de cobrar el alquiler de mazmorra a los diversos bichos que pululan por ahí es amigo suyo, pero no dirá ni mu), y sabe que hay una familia de zombis que ejerce de “porteros” de tan singular complejo urbanístico. Nada más aparecer por la estancia marcada como “1”, se oirá una voz un tanto gangosa que dice ¡María! ¿has llamado a Telepizza? ¡Está entrando la cena por la puerta! Los NJs tendrán que vérselas con los cuatro zombis que viven en la “portería” (véase Personajillos). Con un poco de suerte, los pobres nunca sabrán que los redujo a picadillo...

En “2” los NJs notarán unas molestas gotas de humedad que les caen encima. Es uno de los murciélagos que habita en esta cueva, que esta haciendo aguas menores boca abajo...

Murciélagos (10)

Combate 1D
Otras características: 1D
Pupas 3

Llegamos al “3”, y el único problema es que esta parte del “dungeon” está inundada. Unas cuantas tiradas de Nadar bastarán para solucionar el problema.

En “4”, dos memonios bastante despistados maquinan y dan la brasa para conquistar el mundo, preparar el advenimiento del Anticristo, estropear todas las máquinas expendedoras de tabaco de Barnacity (para fastidiar a Konstantin, más que nada), etcétera. Véase página 64 de *Fanhunter* para las características de los memonios.

En “5” no hay nada especial. El dibujo es para hacer bonito.

El “6” es una curiosa trampa dejada por Lopi un día que tuvo una idea (y una hernia de cerebello de paso). Se trata de una caja más bien grandota. Si algún NJ decide abrirla, que tire por Potra. Si no lo saca un enorme Jack-In-The-Box (muñeco sorpresa, para que nos entendamos) le arrea en los morros, causándole 5 puntos de Pupa por toda la cara. Por suerte, si se dispara contra el muñeco, este no responde al fuego. Algo es algo.

El “7” es una típica trampa dungeonera con muy mala leche, dejada por unos albañiles del Anillo que no cobraron el finiquito al ser despedidos. En primer lugar hay un pequeño foso camuflado; los NJs que caigan reciben 1D de Pupas. El problema es que a diez pasos hay otro foso camuflado mucho más gordo, que hará 6D de Pupas a quien caiga en

él, sin contar los chinchos caníbales que en él viven (2D de Pupas adicionales). Se perverso y explota la situación al máximo.

En el "8" hay un tesoro. ¿Cómo puede concebirse un "dungeon" sin tesoro? Se deja al Animador la responsabilidad de decidir en que consiste ese tesoro (aquí no hay clase D, E, etcétera), pero tratándose del universo de *Fanhunter*, este podría consistir en un *Watchmen* retapado o en un "pack" de películas de Jean Claude Van Damme (*Blanco humano* y *Soldado Universal*, por ejemplo).

El "9" es la guarida del "cucudrulu". Lopi, que es bastante bromista, dejó tirado aquí su cocodrilo de playa hinchable. Describe un monstruo verde, gigantesco y de amenazantes colmillos. Que los NJs se recreen en su paranoia y que saquen la artillería. Al primer tiro, el "cucudrulu" se desinflará con un ruido ridículo. Así caldeamos el ambiente para el próximo encuentro...

El "10" es el minigolf. Nadie sabe exactamente que hace un minigolf aquí, a 200 metros bajo el nivel del suelo, pero el caso es que queda muy chulo y los zombis pasan unos ratos de muerte (perdón por el chiste malo) jugando aquí. Los NJs pueden descansar un rato antes de...

¡Tachaaán! Encontrarse con el dragón. Un dragón muy feo y con muy mala gaita, que vive oculto en este dungeon porque el Papa Alejo tiene alergia a los animales fantásticos: le producen urticaria. Amigo Animador, repite con total descaro lo que les dije a tus jugadores en el encuentro con el "cucudrulu". Deja que piensen que se trata de otro bichejo hinchable. (¡Que poca imaginación! ¡En mis tiempos esto no pasaba!) Y después, deja que el saurio diga la suya. El dragón custodia la Carta Única, que lleva colgada al cuello, y Lopi que ha llevado a los Narizones a caso hecho, sabe que está segura. O al menos, eso cree él. Su idea es que el dragón se meriende a los NJs, para que él pueda irse de rositas con la Carta Única, muy lejos del Papa y de la Fundación Méndez. Es el momento de que hablen las recortadas, los tirachinas atómicos y los cortaúñas de "todo a 100". Corramos un tupido velo...

Conclusión y puntos de experiencia
¡Es increíble la cantidad de chorradas que pueden decirse en tan poco espacio!
Kiusap C.O. núm. 1

Destruída o capturada la carta única, a los majikeros se les pasa la tontería. El Papa Alejo, enfurecido, ordena la ilegalidad de los juegos de cartas y su quema y/o destrucción pública. Miles de Majikeros se rebelan contra esta injusticia y se unen a las fuerzas rebeldes, que luchan por un mundo más humano, más justo y sobre todo más "gore".

¡A repartir Puntos de Experiencia, y a otra cosa que esto se acabó!

PERSONAJILLOS PRINCIPALES Y SECUNDARIOS

BGN

| | |
|------------|------------|
| Combate 4 | Disparo 4 |
| Músculos 2 | Reflejos 3 |
| Neuronas 4 | Carisma 2 |
| Agallas 4 | Empatía 2 |

Habilidades

Defensa 2, Maestría Armas Enormes 4, Precisión (M-203) 3, Precisión (Lanzagranadas) 3, Culturilla (médica) 3, Intimidar 4, Conducir (trastos de lo que sea) 1.

Coñas y Taras

Amigotes (¡tiene dos hermanas y una suegra!), Contacto con el más acá (El fantasma de su marido), Protección mágica (La oreja del fantasma de su marido).

Historia

BGN pasaba del rollo de los fans hasta que las tropas papales asesinaron a su marido. Desde entonces, y al grito de *¡Pero quién me va a hacer los macarrones ahora! ¿Eh?* Se ha convertido en una paladina incansable de todo lo que el Papa persigue.

TINTÍN MACUTES

Ver reglas Pág. 63

KUTRES PIRATAS DE RÍO Y DEMÁS RALEA

| | |
|------------|------------|
| Combate 2 | Disparo 1 |
| Músculos 2 | Reflejos 3 |
| Pupas 20 | |

ROBIN HOOD

Ver reglas Pág. 62

FANHUNTERS

Ver reglas Pág. 64

FAMILIA DE ZOMBIS NECROMUERTOS

| | |
|------------|------------|
| Combate 3 | Disparo 1 |
| Músculos 2 | Reflejos 1 |
| Pupas 20 | |

LOPI

| | |
|------------|------------|
| Combate 3 | Disparo 1 |
| Músculos 2 | Reflejos 3 |
| Neuronas 1 | Carisma 0 |
| Agallas 6 | Empatía 3 |

Habilidades

Atletismo 1, Defensa 2, Explosivos 1, Arrojar 2, Sigilo 3, Intimidar 4, callejear 4, Talento (Majik-Click) 5, Crimen (Contrabando y

manipulación de *Majik-Click*), Comecocos 2, Culturilla (maná de colores) 4.

Coñas y Taras

Popularidad (Entre los adictos al *Majik-Click*, Atrofia (cerebral, al fin y al cabo era un Tintín Macute), Cruce de cables (¡No, no quemes ese Tornillo Siniestro!), Paranoia (Algún día no habrá más expansiones de *Majik-Click* para lanzar).

Historia

Lopi salió defectuoso en su fabricación como Tintín Macute (Tenía tres neuronas más de la cuenta y era capaz de pensar sin mover los labios). Por ello el Papa Alejo decidió hacer algunas variaciones en su programación mental para que se ocupase de organizar el cotarro del Majik-Click. Se acabó de chalar el día que vio una carta de *Majik* que, por despiste del suministrador belga, Carta Dandy, ponía en el reverso *Espelfayer: Domina la Aerofagia* o algo así.

DRAGÓN

| | |
|------------|------------|
| Combate 5 | Disparo 3 |
| Músculos 5 | Reflejos 3 |
| Neuronas 4 | Carisma 1 |
| Agallas 3 | Empatía 3 |

Habilidades

Artes Serpentinatas (Tai Chi para saurios de más de 3 metros de alto) 3, Defensa 2, Comecocos 4, Arrojar 2, Sigilo 0 (*¿Cómo quieres que sea discreto si soy verde y peso 850 kilos?*), Talento (Soltar discursos filosóficos sobre Tolkien mientras pelea) 3.

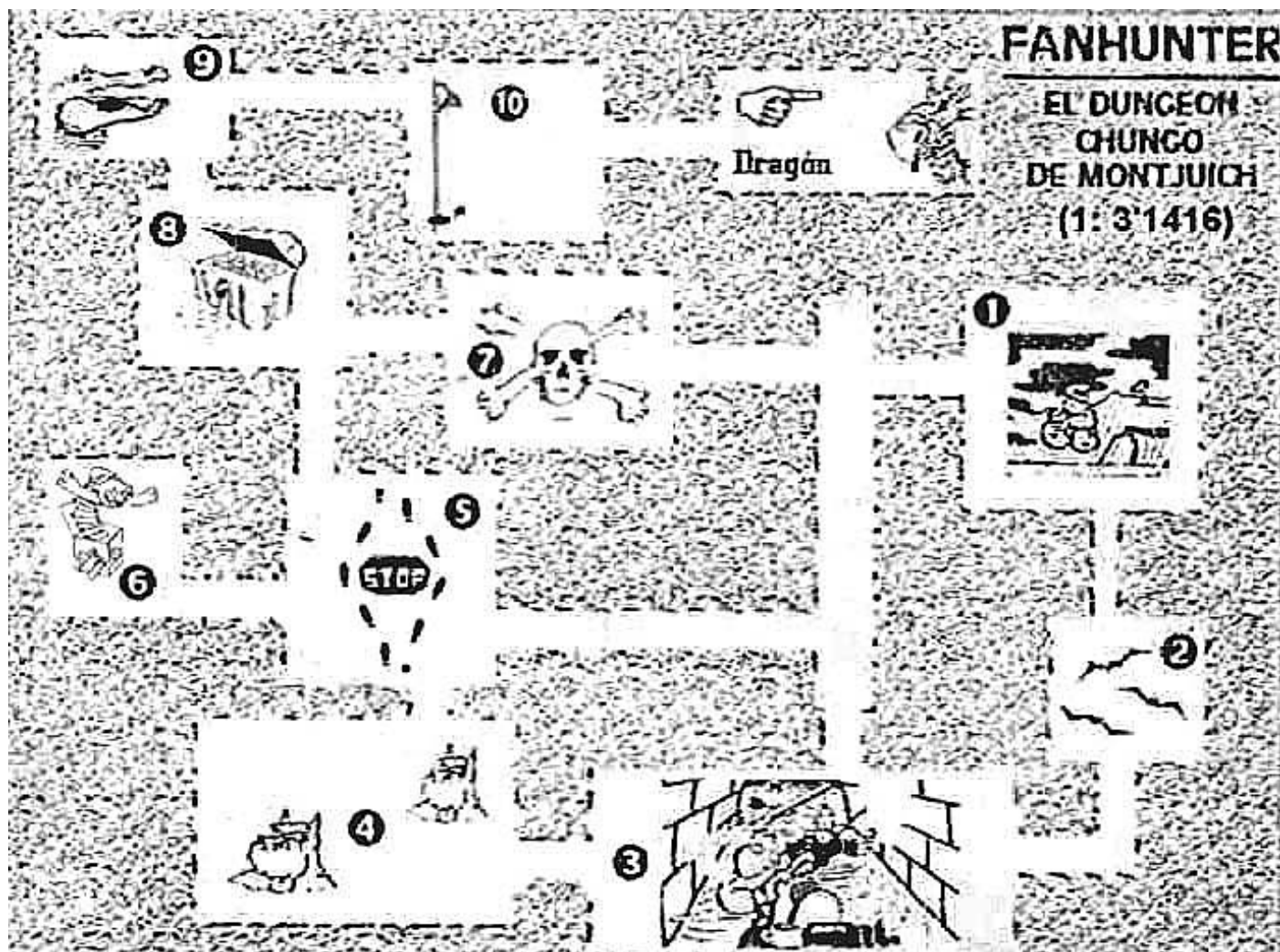
Poderes: Armadura 5, Control del Fuego 3, Multiformidad (Puede asumir la forma humana de José María Carrascal) 3, Supermovimiento (Vuelo 5 x 20). Mismamente un 5/5 *Trample* que cruza Pantanos y salta Islas.

Coñas y Taras

Enciclopedia viviente (J.R.R. Tolkien y la madre que lo matriculó), estigma (Verde, escamoso y 850 kilos de peso).

Historia

¿De dónde sale el dragón?, nadie lo sabe. Exigencias del guión, suponemos. Estaba ya en Montjuich allá por el año 1100, y nadie se ha atrevido a cobrarle alquiler por su cubículo hasta el 2008. Hay quien afirma que se trata de un director de revista de rol transmutado, pero su habilidad para asumir la forma humana de José María Carrascal da mucho que pensar. Las malas lenguas dicen que los dragones sólo existen si crees en ellos, pero a ver quién se lo explica a éste y lo convence. Lopi hizo buenas migas con él al regalarle un *Shivan Dragon* de edición limitada, que el saurio utiliza como carné de identidad. Es el guardián perfecto para la Carta Única, pero su punto flaco es la vanidad: si le llamas Smaug y le rascas la paletilla derecha te lo metes en el bolsillo.



Agradecimientos muy especiales a:

Todos mis amigos del HUB de Merlinda (Raziel, Zwan (Ex-Onmanzwan), Frayfanatic, Daso, Kamikaze, Alí... y un larguísimo etcétera, a todo el staff de OPs del HUB de Merlinda en especial a Merlinda por haberme ayudado la primera vez a entrar al HUB, a Shaya por ser tan atenta conmigo, a Hattu por calentarme la lectura de los LOGs, a Greatkithain por enseñarme a armar un PDF y por el registro, a Godvampire por todo lo que me enseñó del HUB, y a Teardrop por currarse el Especies Salvajes y ayudarme a completar mi colección de Fanhunter, y así saciar mi sed de "leecher".

Arqueología, rescate, transcripción, remaquetado, remoción, remezclas, escaneos, photoshop (y todas esas cosas de más, que nadie lee, pero que mientras más abultan los créditos se ve más currado el cotarro) de esta wonderfúlosa aventura by

Janus Valackus e lo (Ex-Avatar)

Gracias Cels, Chema y Farsa's Wagon por hacerme reir como cuando no tenía problemas.