

Bajos Fondos

Una aventura para Fanhunter

por Jordi Campo



En las frías tardes de invierno la noche llega antes, y bajo su amparo la chusma se apodera pronto de los bajos fondos de la ciudad.

Por eso se le hizo extraño a secretaria de «.....&..... Detectives Privados», una mísera agencia de la zona sur del ensanche de Barna City, ver aparecer por la puerta de la oficina a aquella mujer. Su refinada voz de acento extranjero cuando preguntó por los jefes le confirmó que no era de hacienda.

El aviso de no sirvió de nada, cuando el perfume caro y la presencia arrolladora de la mujer, entraron en el despacho, los cogió a todos por sorpresa.

Es de suponer que el amable e inteligente lector que hará de master de esta aventura (si es que hay alguien que tenga la indecencia de proponer esto a algún mal llamado amigo) se habrá dado cuenta de que los puntos suspensivos son para introducir en ellos los nombres de los narizones.

Se recomienda que el número de P.I. (bonita abreviación de investigador privado que utilizaban en Magnum) no sea mayor de tres, que sumado a la secretaria, (esta es opcional) queda una encantadora partida para cuatro, con lo que se evita

esas cosas que todos sabemos que pasan con 15 o 20 jugadores.

Así pues vamos a pasar a la «chicha gorda» del módulo:

Tras una entrada espectacular es de suponer que los narizones (salvo si alguno es Tom Cruise claro) habrán caído a los pies de ella, (y si no lo crees así será que aún no te has leído la hoja de NJ) y estarán realizando una buena actuación que por eso es esto rol y no el Palé.

Pero por si acaso insistiremos: una competición entre el carisma de ella y el de ellos, nos dará una útil tabla (que ocupa mucho y cuesta poco de pensar):

DIFERENCIA EN LA TIRADA

1-8, Uf: Un lindo embelesamiento pero tan solo momentáneo.

9-17, Ouch: La cosa empieza a ser de San Valentín, no se entera de mucho, y babea un poco (con lo que quiero decir que empieza a meter modificadores).

18 o más, Argh: Si entrara una banda de fanhunters tocando una de Camilo Sesto, y el Papa Alejo vendiendo rosas, lo único que haría sería comprar una y ponerse a bailar (sin compasión, modificadores hasta para sonarse).

LA BONITA HISTORIA QUE LES CUENTA ELLA

La bella dama se presenta como Elisabeth John, natural de Londres y sin compromiso. De padres muertos y con una bonita herencia que repartir con su hermana.

La susodicha marchó de casa en busca de aventuras hará cosa de un año y no supo nada de ella hasta hará un par de semanas cuando recibió una carta en que la explicaba que estaba en Barnacity, que trabajaba en un casino, que tenía problemas y temía por su vida. Elisabeth preocupada esperó otra carta, pero como no llegó, optó por venir ella a buscarla.

Dado que no había dirección pensó en contratar unos detectives, los mejores, pero como esos siempre eran unos colaboracionistas con el papa tuvo que recurrir a ellos.

Los últimos días en Londres tenía la sospecha de que estaba vigilada. Había encontrado micrófonos en la sopa y fanhunters disfrazados de ratones en la basura. Y como no encontraba otra explicación tenía que estar relacionado con los problemas de su hermana.

Cuando la explicación haya acabado y los Njs empiecen a hacer preguntas tontas, cuyas respuestas si no sabéis os podéis inventar, se oirán ruidos en la puerta de la oficina, algo así como si fueran fusiles, y pasando una tirada

chupada de empatía podrán deducir que se trata de fanhunters (estaría bien aplicar los modificadores anteriores), tres o cuatro, así que tendrán que escapar, déjales que lo hagan, e intenta que no los hieran, que aún queda lo más interesante.

A partir de aquí Elisabeth no se separará de ellos en ningún momento alegando que tiene miedo de los fanhunters.

Si quieren podrán ir a preguntar por la hermana, donde les de la gana, (déjales que pierdan el tiempo, que se encuentren con gente tirada de la calle, cacos, borrachines, damas de dudosa reputación, ¡improvisa, leche, que para eso eres el master!) pero sólo encontrarán información de ella en la pensión «El lagarto alegre», si no se les ocurre preguntar en las pensiones Juanito el pajarero les dirá que se hospedaba en ella.

LA PENSION

«El pajarillo alegre», una asquerosa pensión de la zona más cutre del ensanche. La dueña, Sinforosa del monte.

Será reticente a enseñarles la habitación, los NJs ya se apañarán. En la habitación si se matan lo suficiente buscando encontrarán (aparte de otras cosas que te inventes) un informe papal sobre una figura de incalculable valor, (*Elisabeth negará saber nada sobre el tema si ellos quieren saber si miente tendrán una penalización dependiendo de si estaban o no babeando por ella, en la tirada de psicología. Si por casualidad descubren que miente, les dirá que sí que lo sabía, que*

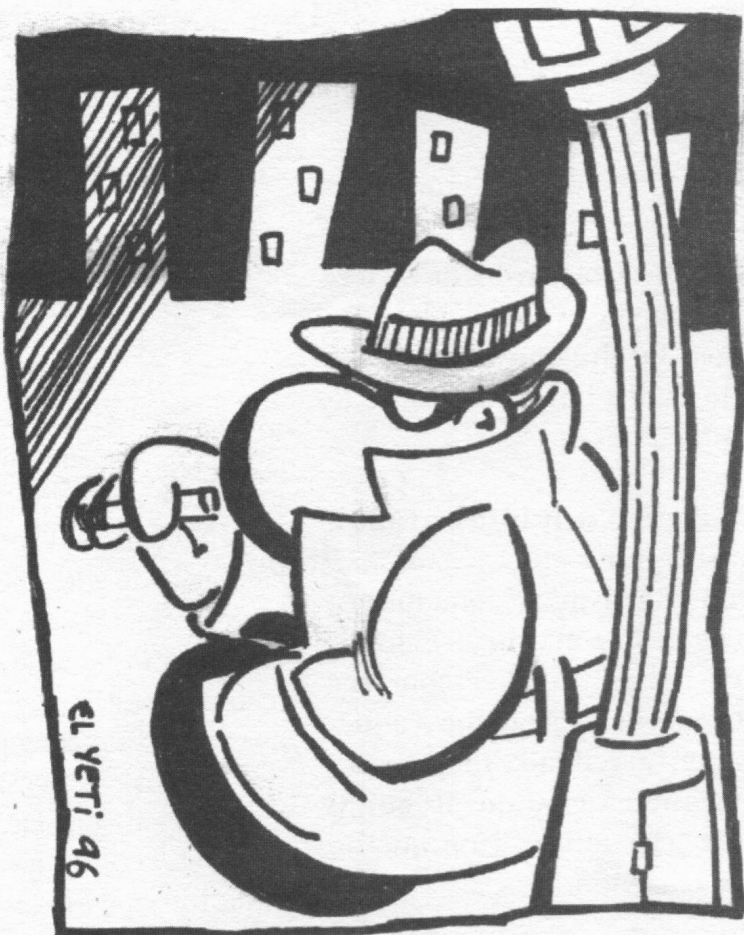
en la carta le había dicho algo de una estatua que iba buscando (tendrían que sacar muy buena tirada para saber más, si es así cuéntales lo que s a b r á s cuando se acabe el módulo, espera), y varias cajas de cerillas todas con la misma propaganda de un local llamado «La zapatilla bailadora».

Atención: El informe está al final del módulo, y gracias a que pensamos en todo, lo puedes fotocopiar (o arrancar si eres así de salvaje) y pasárselo a los narizones.

LA ZAPATILLA BAILADORA

Tras este nombre se esconde un localucho de muy dudosa reputación donde chicas con poca ropa sirven a caballeros de bolsillos grandes.

Un primer contacto con las camareras (siempre que vean que no son policías) les dirá que Hilde trabaja allí, y que además debía de tener algo que tratar con el jefe porque estaba mucho en su despacho.



El jefe es un tal López, de lo más coaccionable, enseguida les dirá que Hilde estaba metida en el contrabando de la figurita, y que la puso en contacto con el Sr. Pérez, dueño del casino, y de ella supo que no volvió más a trabajar.

Hazles saber que el casino, está vigilado hace tiempo por la resistencia por ser local de diversión habitual de curia papal y gente de interés.

Si se pasan por la sede de la Resistencia les enseñarán un dossier sobre el casino y además les comunicarán que la ultima información es que en el se celebrará de forma clandestina, una subasta de un objeto importante, seguramente la estatua del informe de Hilde, y

que no estaría mal que la consiguieran para amargarle la vida al Papa Alejo.

EL CASINO

Para la subasta se han incrementado las medidas de seguridad, y más teniendo en cuenta que todo se hace de espaldas a Alejo. No habrá policía papal.

Estará a tope de gente importante (pongamos unos cien) cada uno con sus guardaespaldas.

El evento será dirigido por el Sr. Pérez en persona.

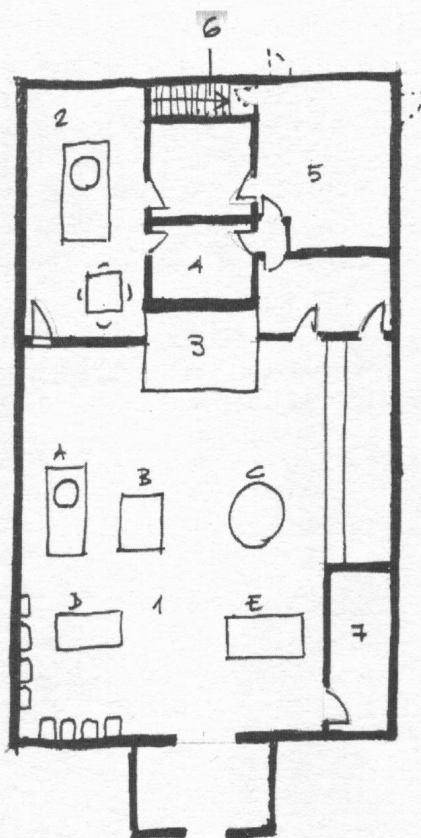
La estatua permanecerá antes de la subasta en la caja fuerte privada. Y será sacada justo antes de empezar. Evidentemente en todo momento estará custodiada.

Las estancias principales (en el mapa, por favor), son públicas, después están el almacén, el despacho del Sr. Pérez, y el despacho privado (para encontrar éste tendrán que pasar una tirada fácil de observar). Y por fin aparece Hilde, si entran en el despacho privado del Sr. Pérez la encontrarán atada y amorzada.

Cuando le saquen la mordaza empezará a hablar (si lo hiciera antes, tampoco serviría de nada pues no la entenderían), a insultar a Elisabeth i y llamarla traidora. Si el Sr. Pérez los encuentra los llevara allí donde Hilde les explicará igualmente lo mismo.

LA EXPLICACION

Hilde John no es hermana de Elisabeth, es tan solo una ex-amiga, con la que vivía y trabajaba de azafata de vuelos en el lejano oriente. Consiguieron enterarse de lo de



EL CASINO

1. En esta sala juega todo el mundo que entra al Casino. La noche de la subasta cada puerta tiene vigilancia. Todo el mundo jugará hasta la medianoche, hora de la subasta.

MESAS:

A) RULETA. Diez o doce personas. A destacar, Aldo Caprio, conocido mafioso y coleccionista. Lleva cuatro guardaespaldas.

C) En ella está Juam Galindes, traficante de gusanos mejicanos. Nutrida escolta.

D) En ella están disfrazados de chinos mandarines, una pareja de agentes papales, a tenerlos en cuenta, si los NJs intentan huir por ahí.

- 1.SALA PUBLICA DE JUEGO
- 2.SALA PRIVADA DE JUEGO
- 3.ESCENARIO
- 4.CAMERINO
- 5.DESPACHO DEL SR. PEREZ
- 6.ESCALERAS AL DESPACHO PRIVADO
- 7. BAÑOS

Las otras mesas a tope pero no tienen a nadie a destacar. Se debe decir que cada uno se ha traído como mínimo dos guardaespaldas cachas, porque eso sí, una cosa es que no destaquen, pero también dan el pego, a ver!!!

2. Esta sala de juego estará vacía esta noche a partir de las once. Antes será posible (50%) encontrar al Sr. Pérez jugando en ella.

3. En el escenario se celebrará la subasta, hasta las once actuará una orquesta y unas bailarinas.

5. Cuando el Sr. Pérez no juega está en su despacho. El despacho comunica a diferentes salas del Casino, a parte hay distintas salidas camufladas al exterior.

6. En este despacho emplazado estratégicamente en el sótano (que también tiene salida secreta), se encuentra Hilde, siempre vigilada por dos matones.

la figura y la robaron. Pero Elisabeth la traicionó (porque en realidad era la agente Y en carga- da de encontrar objetos tontos para Alejo) y tuvo que fugarse con la estatuilla.

Fué perseguida por todo el mundo y esparaba que en Barnacity podría venderla, pero el Sr. Lopez la traicionó, y quiso ven- derla el solo.

Elisabeth está coordinada con el exterior, o sea que a los cin- co minutos empiezan a entrar fan- hunters i macutes a docenas.

EL CAOS

El lio está armado si están con el Sr. Pérez esté intentará huir, lo mismo que Hilde, todos con la figurita. Si protegen a Elisabeth ella los defenderá si es que los co- gen y los liberaran a cambio de la figura, si no es así, lo mejor es que no los cojan.

En cualquier caso, cuando el enviado papal, experto en figuri- tas ming del siglo IV y con forma de alvatos cojo, llegue podrá comprobar que la estatuilla es fal- sa. Deseales suerte.

Extractado, resumido y estructura- do del informe papal sobre la esta- tuilla.

Con fecha de hace dos se- manas (sea el día que sea hoy).

Se busca una es- tatuilla ming, con forma de Alvatos Cojo y pintada de rojo chillón. Pro- cedente de otros países (no se sabe cuales) y se espera que sea vendida en Barnacity.

Todo el mundo debe prestar ayuda al agente Y, encar- gado del caso.

Creemos, pues tenemos pruebas feacientemente com- probadas con años de experiencia que la Resistencia debe estar informada y por tanto dispuesta a hundirnos esta operación.

Vigilen cual- quier persona que parezca sospecho- sa.

Informen inme- diatamente de cual- quier novedad.

Extractado, resumido y estructura- do del dossier de la Resistencia.

:

Localización

Situado en la cima de la montaña del Colliserola, en parte del antiguo parque natural de Vallvidriera.

Lugar

Propiedad del Sr. Pérez. No se sabe bien que métodos utilizó para ello, pero se supone cier- tos favores otorga- dos a la gente del Papa, y la conocida simpatía que estos tienen por la ruleta de la fortuna y el tute a tres.

Presencia habi- tual de gente impor- tante y curia papal.

Seguridad

A tope, valla electrificada, ca- maradas por todo el recinto, gazapos para osos, y chiuaguas armados con uzis. Seguratas amanta y los fanhun- ters y tintin macutes que se traen los ministros de Dick.

Puntos débiles.

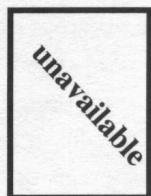
La entrada del servicio, camare- ros, artistas músi- cos... parece menos vigilada, pero es un suponer, pues nadie ha intentado en- trar.

EL REPARTO

Las Chicas:

En el papel de mala:

Hilde John



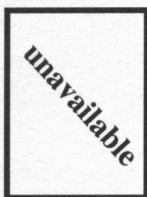
| | |
|----------|---|
| Combate | 2 |
| Disparo | 3 |
| Músculos | 2 |
| Reflejos | 3 |
| Neuronas | 2 |
| Agallas | 2 |
| Carisma | 3 |
| Empatía | 3 |

HABILIDADES: Defensa 1, atletismo 1, arrojar 1, sigilo 3, investigar 1, callejear 1, comecocos 1, psicología 2, maestría (cuchillo) 2, crimen (cerraduras) 2, conducir.

COÑAS Y TARAS: Sex-appeal

En el papel de secretaria:

Ofelia



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

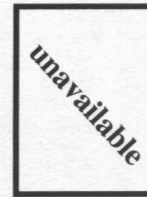
HABILIDADES: Defensa 2, arrojar 1, sigilo 2, investigar 3, callejear 1, comecocos 1, psicología 1, talento (camelar policías) 2, crimen (cerraduras) 2, manitas 1.

COÑAS Y TARAS: Manitas 1

Es la secretaria ideal de un detective: investiga, dispara y prepara un buen café. De hecho no es detective, porque es una profesión machista.

Y tropecientos mil extras encarnando a:

Seguratas varios



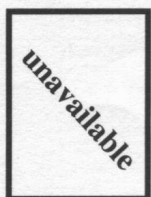
| | |
|----------|---|
| Combate | 4 |
| Disparo | 3 |
| Músculos | 4 |
| Reflejos | 3 |
| Neuronas | 2 |
| Agallas | 2 |
| Carisma | 1 |
| Empatía | 1 |

HABILIDADES: Defensa 2, arrojar 1, atletismo 2, sigilo 3.

Armados con revólveres, pistolas y algún que otro cuchillo.

En el papel de más mala:

Elisabeth John



| | |
|----------|---|
| Combate | 1 |
| Disparo | 3 |
| Músculos | 1 |
| Reflejos | 2 |
| Neuronas | 4 |
| Agallas | 3 |
| Carisma | 5 |
| Empatía | 2 |

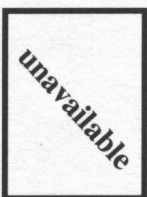
HABILIDADES: Arrojar 1, sigilo 1, investigar 4, comecocos 3, callejear 1, psicología 2, farolear 1, observar 1, crimen (timar) 3.

COÑAS Y TARAS: Sex-appeal.

Agente del papa Alejo. Especialista en camelar a los hombres. Suele dedicarse a hallar objetos para Alejo, que roba a traficantes y ladrones. Una femme fatal.

El Hombre:

Sr. Pérez



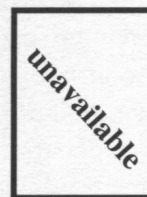
| | |
|----------|---|
| Combate | 1 |
| Disparo | 2 |
| Músculos | 1 |
| Reflejos | 2 |
| Neuronas | 4 |
| Agallas | 3 |
| Carisma | 4 |
| Empatía | 3 |

HABILIDADES: Arrojar 1, sigilo 1, investigar 2, callejear 1, comecocos 2, psicología 1, crimen (tortura) 3.

COÑAS Y TARAS: Amigos (mafia) 3.

Nadie sabe su verdadero nombre, lo llaman así por sus dientes largos, que le hacen parecerse al ratoncito Pérez. Los 'boss' le deben algún favor.

Chiguaguas



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

Llevan una Uzi encima. No se mueven, pero en cuanto ven a alguien, con la boca tiran de un cordocillo que aprieta el gatillo. Son efectivos y comen poca carne.