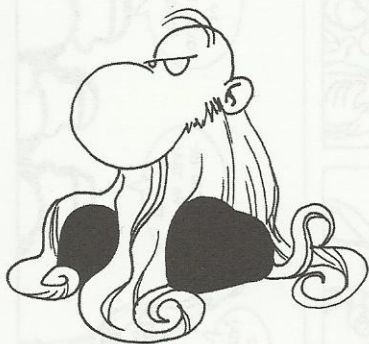


THE FOOL ON THE HILL

Dedicado a mi gran amigo Jordi Carrasco, por la paciencia que tiene conmigo cada quince días.



INTRODUCCION

El presente módulo está pensado para un número de narizones comprendido entre 4 y 8; el ideal sería (lo has adivinado) de 6. Evidentemente, el animador podrá incrementar o decrementar a su gusto el número de narizones; de hecho, es su problema (también es su problema si respeta los límites sugeridos; nadie dijo que este módulo asegurase el éxito de forma automática).

Dejamos a la discreción del animador el modo como se conocen los narizones; si se toman los pre-generados del juego, problema resuelto. Si se decide uno por lo contrario, que se busque la vida (bueeeeno, vaaa, os daré una idea: simplemente, haced que quien los contrata haya decidido buscar la los mejores en sus respectivos oficios; evidentemente, otra cosa es que los haya encontrado. Esta idea tiene el morbo adicional de que los narizones no se conocen entre ellos antes de la aventura, con lo que podemos tener un excelente pretexto para iniciar una campaña, como se ver al final del módulo).

Los arquetipos sugeridos para la juerga (he dicho SUGERIDOS) son:

Un par de mercenarios, para el asunto leña.

Un investigador, para seguir pistas y rastros.

Un científico (especializado en esoterismo o arqueología).

Un cop o un delincuente, para contactillos y rumores (útil si el grupo va muy perdido, para echarles una manita discreta).

El resto, rellenado con rebeldes o buscavidas a bulto. Ideas: prostitutas, políticos, estrellas de rock, etc. No aconsejo superhéroes, porque el módulo puede quedar muy desequilibrado pero, después de todo, allá vosotros.

PUESTA EN ESCENA

Bien, vamos al tajo. Vuestros narizones (juntos o cada uno por separado, según background) reciben la visita de un japo modelo standard, es decir: traje negro impecable de punta en blanco, bajito, con maletín y gafas, y modales exquisitos. Interpretad al japo de la mejor manera que sepáis: id diciendo «haj, haj,, mientras el interlocutor hable, haced leves reverencias con frecuencia (he dicho leves, no vay is a dejaros la dentadura en la mesa de juego), meted la palabra «favor» en cualquier frase donde quepa, aunque sea con calzador y, sobre todo, sed MU ceremoniosos y dad MUCHOS rodeos. Ponedlos nerviosos. Mosqueadlos. Pensad, solamente como referencia, en una cosa: en el Japón, está mal visto y es de mala educación mostrar demasiado interés por el negocio que se va a tratar, así que las conversaciones de trabajo son una interminable serie de rodeos, charlas circunstanciales sobre la familia y cambios de tema. os lo dice uno que ha trabajado para Nissan.

Total: cuando consigan averiguar de qué va el tema y qué quiere el japo de ellos, tienen que haber obtenido la siguiente información: El japo es un enviado de la Sakabao Corporation. Un espía de esta compañía ha averiguado que, en algún lugar de Barnacity, probablemente en el Suburbio, vive un ermitaño que conoce un secreto que puede poner en graves aprietos a Alejo. La Sakabao no sabe qué tipo de secreto puede ser, pero tiene la intención de aprovecharlo para presionar a Alejo para que permita entrar sus productos en Europa. Por ello, ha solucionado a un grupo de élite para encontrar al ermitaño y averiguar el secreto, de grado o por la fuerza. Los narizones, como buenos opositores a la dictadura de Alejo, estarán encantados de encontrar go que pueda comprometerle, y más si, como les promete el enviado de la Sakabao, cobran cada uno 500 MegaDicks a cuenta si aceptan el encargo y 2000 cuando lo completen, además de las prohibidísimas colecciones completas de Arale y Bola de Drac, inencontrables en el Reino de Dick pero muy corrientes en Japón desde que la Sakabao compró los estudios de Toriyama. Además, se les asigna un presupuesto de 1500 MegaDicks en material de la Corporación para que todo el equipo se pueda petrechar chulamente. En caso de que acepten (si no aceptan, fin de la partida; si encima atacan al emisario, resultar que éste en realidad es un androide producto de la Sakabao que lleva incorporado el Mortal Kombat II en diskettes de 3.511, lo que equivale a Artes Marciales nivel Tropecientos, lo suficiente como para masticar a los narizones sin molestarse en mover las

mandíbulas. Eso les enseñar a no ponerse chulos con el animador).

BUSCANDO A SUSAN DESESPERADAMENTE

Bien, ya tenemos a nuestros adorados narizones en marcha. Abreviaremos el transporte de cada uno (o juntos, si ya se conocían) a las oficinas centrales de la Sakabao en Neo-Tokio en un jet privado, el encuentro entre todos ellos y el reparto del equipillo, y asumamos que están en las susodichas oficinas y buscan un sitio por dónde empezar. Déjales que piensen. La idea es preguntar por el espía que descubrió la existencia del secreto. Si así lo hacen, los acompañan de vuelta a Barnacity y les llevan al Cotelengo Padre Alegre, donde encontrarán al espía convertido en algo parecido a Robert DeNiro en «Despertares». Si el animador se siente magnánimo, podrán pillarlo en un instante de lucidez y llegarán a averiguar que el ermitaño vive en la ladera Norte de Montjuich, al final de una de las calles más altas del barrio de Poblessec, situado entre las zonas inundadas del suburbio y la zona semiselvática de Montjuich. Si dicho instante de lucidez no se produce, tendrán que buscarse la vida preguntando a grupos de rebeldes, místicos, piras, etc, lo que supone un chequeo chungo de callejear ... y unas cuantas tortas si el animador lo desea. Por si te flaquea la imaginación, incluyo una bonita tabla de encuentros, cada uno de los cuales puede proporcionar pistas falsas, verdaderas o simples tortas, a gusto del animador:

1)Un escuadrón de FanHunters machacando a un pobre comiquero. Si intervienen y lo sacan del apuro, el comiquero, agradecido, puede darles una pista valiosa.

2)Don Depresor, buscando una bomba de relojería que se le ha caído.

3)Un perro que parece querer decirles algo indicándoles que lo sigan. Si lo hacen, hazles dar vueltas detrás del chucho hasta que se cansen, ver el mosqueo que pillan.

4)Un grupo de rebeldes, conocidos de alguno de los narizones. Pueden (si te apetece) proporcionar alguna pista valiosa.

5)Un vagabundo que dice conocer al ermitaño. En realidad no es así; el tío dice saber y conocer sobre todo lo que le preguntan, ermitaño incluido. Que les dé alguna pista falsa o inútil.

6)Un hippy porrero y semi—místico. No dir nada útil, solamente chorradas acerca de salvar las ballenas (ya no quedan ballenas en el planeta) y de que Alejo ha provocado un agujero en la capa de ozono. Ojo con éste, que es un espía de la Sputnik.

Si se van demasiado de la boca preguntando, la Sputnik sabrá qué es lo que están buscando y si lo encuentran se verán en problemas. Si quieres alargar

la partida y no cortarla en el momento en que consiguen lo que buscan, es importante que este tío aparezca antes o después.

Las pistas que puedes darles según te convenga son:

a) Los ermitaños suelen retirarse a las montañas.

b) Se rumorea que en las ruinas del Teatro Grec se celebran ritos místicos o parecido, porque se oyen cánticos al amanecer. Nadie se ha atrevido a acercarse así que nadie sabe nada más.

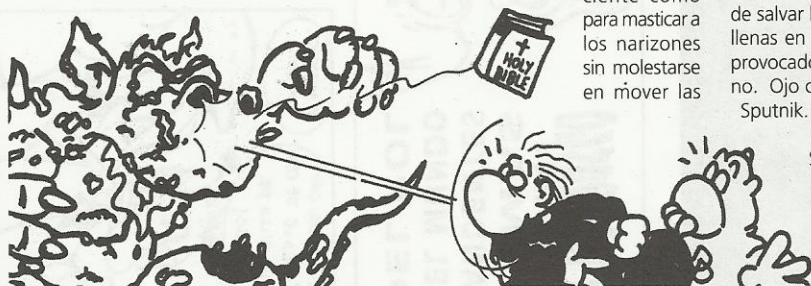
c) Hay una calle que sube desde la parte centro-sur del Suburbio (el Canal Paralelo) hasta las ruinas del Teatro Grec. Dicha calle es particularmente tranquila dentro de lo que es el suburbio.

d) Como colofón, puedes hacer que alguien les indique la mencionada calle señalándola con el dedo.

A base de atar cabos y encontrar pistas, vienen a encontrar la calle donde está la casa del ermitaño. El problema es que, aunque la calle es bastante arriba y relativamente seca, hay que atravesar una zona inundada para llegar hasta allí, por lo que se hace imperativo conseguir una Zodiac o guaguas para todos. Si han tenido la previsión de pedirla a la Sakabao, se le deberían dar puntos de experiencia al que lo haya pensado cuando la partida finalizase. En caso contrario, se sugiere repetir el ciclo mencionado anteriormente para la búsqueda de pistas aunque, como es lógico, con alguna variación para que no se note.

LA IMPRESENTABLE CUTREDAD DEL SER

Bueno, bueno, bueno. Total, que después de múltiples peripecias para llegar frente a la casa donde vive el ermitaño (si van por vía acuática, no olvides incluir un enfrentamiento con un monstruo modelo Lago Ness), los problemas no terminan. La casa tiene una verja estrecha y, un poco más abajo, una persiana metálica. Todo da sensación de ruina y abandono pero, al mismo tiempo, hay un aura de solemnidad y santidad en el ambiente que hace que el lugar infunda el mismo respeto que un templo antiguo de esos que salen en Indiana Jones. Si empujan la reja, la encontrarán abierta. Si entran, encontrarán una escalera estrecha que desciende hasta un patio; las dimensiones de la escalera son tales que tienen que bajar en fila india, de uno en uno. Es importante que determines el orden en que bajan, porque el primero de ellos ser víctima del amistoso (no va en coña) ataque de un enorme chucho que lo cubrir de lametones. Como hay que ser amable con los animales, el siguiente acontecimiento depende de ellos: si tratan bien al perro, podrán seguir su camino (eso sí, con el perro a su alrededor ladrando alegremente y haciéndoles fiestas); si le hacen algún daño, aparecer la mamá del perrito, un tremendo pastor alemán mutante, de unos tres metros de altura y con unas intenciones sumamente desagradables. Por otra parte, en caso de violencia, el ermitaño no se mostrar cooperativo con ellos.



Módulo para Fanhunter

Llegamos, pues, atravesando el patio-jardín, a la puerta de la vivienda propiamente dicha. Al llamar al timbre (si utilizan métodos menos convencionales, no encontrarán absolutamente nada porque el ermitaño no tiene un pelo de tonto), les abre una especie de gurú de largas barbas y canosas melenas, vestido con una túnica celeste. Tras los acostumbrados diálogos de presentación, explicación, chequeos a ver si le caen bien, etc., etc., el gurú les mostrar su secreto: una copia de un juego arcano, llamado FanHunter, en cuyo desarrollo el Papa Alejo tuvo una importante participación durante sus años de juventud. Si se le pide, el ermitaño lo entregará sin demasiados problemas (chequeo chungo de comecocos), explicándoles que se trata de un facsímil que todos los sacerdotes de su Orden clandestina poseen, mientras que el original está en su templo central situado en algún lugar de Latinoamérica. Por supuesto, les daré infinitas recomendaciones acerca del uso del librito en cuestión, puesto que para él es una especie de Biblia. Si intentan apoderarse del librito por la fuerza, éste acabará destruido en mitad del fregao y todas las penalidades de nuestros narizones habrán sido en balde.

TABLILLA DE CARACTERISTICAS DE LOS PNJ. ENCONTRADOS

Encuentro	COMB	DISP	MUSC	REFL	NEUR	CAR	AGAL	EMPA
Japo	6*	2	5	6*	3	3	3	3
Rebeldes	4	2	2	2	2	2	3	3
Vagabundo	2	3	3	2	3	2	4	1
Hippy espía	4	2	2	3	3	1	2	4
Monstruo marino	3	3@	12	1	1	0	3	2
Perrito	1	0#	4	4	2	4	3	3
Perrazo	6	0#	4	4	2	4	3	3
Ermitaño	1	1	2	2	5	5	2	2
Sicarios	4	4	3	2	1	1	3	2

NOTAS:
 * Bueno, ¿qué pasa? Hemos quedado que era un androide, ¿no?
 @ opcional: puede disparar chorros de agua hirviendo, en plan dragón acuático; depende de lo que quieras pasarte con los jugadores.
 # Los perros no saben disparar, buuuurro!



ORACION, DESPEDIDA CIERRE

Bueno, nuestros héroes han conseguido su objetivo (o no) y ahora se les plantea el duro problema del regreso y la entrega del juego al enviado de la Sakabao que pretenden recuperar la pasta que les habían adelantado. No vamos a meternos en este segundo supuesto porque es una historia clásica de persecuciones y tortas; si andáis cortos de ideas, pillad algún vídeo del Rambo.

En el primer supuesto, mucho ojo: ¿recordáis al hippy del capítulo 3? Pues bien; según lo que le hayan soltado cuando lo interrogaron, el tío ha pasado informe a la Sputnik y ahora una horda de agentes los persigue para hacerse con lo que les haya dado el ermitaño, sea lo que sea. Ponlos a pegar unos cuantos tiros y, cuando la cosa se ponga cutre (encárgate de que así sea, para que suden un poco), haz irrumpir una partida de sicarios de la Sakabao, ya sea disfrazados de gangsters con armamento pesado o de tortugas ninja expertas en artes marciales. El fin de fiesta será una masacre dentro de un bar o un Burger Dick (podéis usar las reglas de combate con figuras que acaban



de salir), y terminarlo en plan bien, o sea, si gana la Sakabao, cobrando la recompensa y tal, o en plan cutre si ganan los Otros.

Pues ya está, reparte puntos de experiencia, bonus, canapés de pepinillo con salsa de moras, etc. y a otra cosa. Si quieres seguir en el mismo plan, puedes iniciar una campaña en la que nuestros héroes tendrán como misión recuperar ¡EL ORIGINAL DE FANHUNTER!

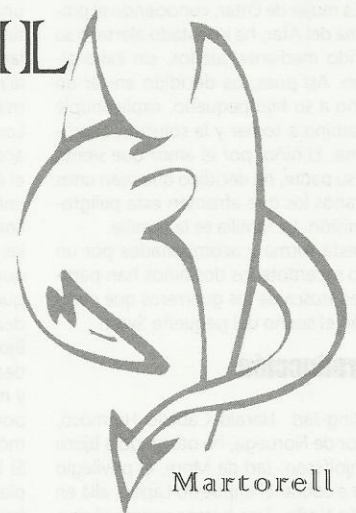
■ Tirs Abril

Cuando la pichurrina
no te sonríe,
cierra los ojos.

Fanhunter muerto.

COMIC - ROL - WARGAMES - FANTASIA - CARTAS

EL CUBIL



Martorell

C/ Francesc Macià Nº 82 tel 93 776 95 34