

# DESAYUNO CON FRIJOLES

Una aventura para Fanhunter perpetrada por el inefable Jagoba Escanez

Ya estamos de nuevo en faena, dispuestos a volver a meterle el dedo en el ojete al Papa Alejo. Aquí tienes otra amazingosa aventura para el juego de rol de Fanhunter, de modo que prepárate para una nueva sacudida de adrenalina que te dejará los pelos para atrás, y los huevos congelados.

Pero antes de empezar, toca la típica nota introductoria para que te enteres de qué va esto:

Esta aventura está pensada para introducir a algunos NJ-s novatillos y ya de paso a meter en el vicio del rol a algún nuevo incauto...esto, jugador más. Es vital que al menos un jugador o NJ sea veterano y que tenga unas cuantas aventuras tras de sí, si no, deberás crear tú un NNJ que haga sus funciones como profesor de los novatos, ¿OK?

Por otro lado, como de costumbre, es recomendable que te leas la aventura al menos una vez antes de arbitrarla, y no te creas tan macho de ir de nuevo a la partida a la buena de Dios, o acabarás otra vez quedándote con el culo al aire en medio de la sesión cuando a tus jugadores les dé por hacer algo con lo que no contabas, como decidir arreglar sus problemas a base de una lluvia de fuego y plomo. Ah, no, que esto ya lo suelen hacer siempre los jugadores de Fanhunter. Bueno, nos entendemos.

Como última nota aclaratoria: no esperes ilusionado que los jugadores vayan a encontrarse con Audrey Hepburn durante la aventura. El título es solo para despistar.

## SINOPSIS DE LA QUE SE VA A LIAR

La megacorporación Nontiendo es una de las más punteras del mundo. Oficial y legalmente se dedica al mercado de la informática y las telecomunicaciones. Extraoficial y chanchulleramente, a los videojuegos. Por culpa de las leyes papales, la empresa no gana

todo lo que debería ganar, pero se mantiene muy dignamente gracias a los beneficios aportados por sus departamentos legales y a sus videojuegos, que van que se los quitan de las manos en el mercado negro. Nontiendo tiene muchas esperanzas puestas en ganar una pastarrufa con una de sus últimas novedades en videojuegos, el Motosierra Hero, el mejor simulador de motosierra que dicen se ha parido y que está a puntito de salir del horno. Los fans están que se muerden las uñas por echarle el guante, y la noticia de su pronta salida a la calle ha corrido como la pólvora.

Sabedor de sus actividades ilegales, el papado tiene ganas de empaquetar a Nontiendo desde hace ya un tiempo, pero a pesar de sus tejemanejes con los jueces, la empresa videojueguil siempre ha salido bien parada de los juicios a golpe de talonario. Ahora, estando como están al corriente de la pronta salida del Motosierra Hero, los capitostes de los Fanhunters han decidido trincarlo antes de que llegue a las calles, para tener la prueba definitiva contra la corporación y, de paso, joderles la marrana a los fans y dejarlos con el caramelo en la boca.

Sin embargo, con lo que no contaban ni Nontiendo ni las redes Papales, es con que un comando de fans decidiera manganar el videojuego antes de que este fuera a producción para: A) Llenar las arcas de la resistencia produciendo ellos el videojuego, que han adelgazado mucho después de que el último mes salieran 30 colecciones nuevas de cómics, y B) Jugar antes que nadie al juego, que ya le tienen ganas.

Al inicio de la aventura, el comando de fans ya se ha hecho con el Motosierra Hero, pero tras hacer saltar las alarmas del lugar, han sido acorralados en la huida posterior, armando un pitote de muy padre y señor mío. El papado, informado por sus servicios de espionaje, contraespionaje y recontraespionaje sobre quienes tienen el videojuego, no puede

desaprovechar esta oportunidad de hacerse con el mismo trincando a quienes acaban de robarlo por ellos, por lo que han enviado todas las fuerzas disponibles al lugar para empaquetarlos por allanamiento y robo. Por su lado, Nontiendo no puede dejar que el videojuego caiga en manos de los Fanhunters, o entonces sí que la tendrán liada en los tribunales por mucha pasta que aflojen. Y, como oficialmente trincar a esos facinerosos es cosa de las fuerzas del orden y no pueden inmiscuirse en la zapafiesta que se ha montado para empaquetarlos, han hecho un par de llamaditas a unos amigos sicarios de Neo-Chihuahua residentes en Barnacity que les resuelven estos saraos por un módico precio, y los han mandado tras los mangantes.

Sin embargo, otra oscura y eviloide fuerza conspira por hacerse con el videojuego de marras. Y es que Super Macario Bros (la antigua estrella de videojuegos de Nontiendo), retirado de la compañía por haberse vuelto demasiado políticamente correcto en estos tiempos modernos de ultraviolencia y gore al cubo, cegado por la ira pugna por el medio de volver a mandar en el cotarro. Y conocedor también de todo lo que se está cociendo (no me preguntéis cómo, exigencias de algo que hemos llamado guión), va a meter las narices para intentar agarrar el videojuego, y ponerse como protagonista del mismo antes de sacarlo a la calle. Toda una diva el tío.



### ¡¡¡YOOOOO, SOY REBELDE PORQUE EL MUNDO ME HA HECHO ASÍÍÍ!!

Que empiece el baile. Son altas horas de la noche y el (o los) NJ veterano es llamado a asistir a una reunión especial en uno de los pisos francos de la resistencia. Allí, se le presentará algún alto mando, como Ridli Scott, diciéndole que acaba de ser ascendido. Va a encargarse de adiestrar a una remesa de nuevos rebeldes que acaban de llegar de la sección de selección de capull... digo, de miembros de la resistencia.

Tras decirle esto le hará entrar en una habitación donde se encuentran los elementos en cuestión. El espectáculo es de lo más cutre: Uno se está sacando mocos y jugando a los dardos con ellos con una foto de Alejo que hay pegada en la pared, otro acaba de terminar de liarse un canuto y se lo está fumando mientras otro que ya está morado del todo espera a que se lo rule, un tercero está mirando por el cañón de una Magnum a ver lo que hay dentro...y así hasta que describas a todos los novatos que vas a introducir (improvisa algo, vago, que tú eres el que conoce los NJ-s de los jugadores).

Tras pegar unos cuantos gritos y ponerlos más tiesos que una vela, el jefazo pasará a hacer las presentaciones ("Estos son los mejores miembros que nos han mandado de la Sección de Selección, no quiero ni imaginar cómo eran los peores" y tal). Si entre los jugadores hay algún novato, puedes aprovechar este momento para explicar por boca del mandamás un poco más sobre el trasfondo del juego pero desde el punto de vista de la Resistencia.

Una vez hecho esto, les pondrá al corriente: Hace unas horas, un comando de la Resistencia se infiltró en el edificio de la corporación Nontiendo, y robó el videojuego Motosierra Hero, el simulador de motosierra definitivo, cuya salida en el mercado negro de las calles de Barnacity se espera con alegría y alboroto; y puesto que sería toda una oportunidad de ingresos jugosos para la Resistencia hacerse con el juego para distribuirlo antes que la malvada corporación Nontiendo, el susodicho comando fue enviado al edificio de Nontiendo a robarlo antes de su salida a producción (todo el mundo sabe que las corporaciones son malvadas, ya sean fabricantes de armamento militar que de

comida para perros, así que la operación estaba más que justificada).

Sin embargo, hará cosa de 30 minutos, han recibido una petición de socorro del comando. Tras el hurto con alevosía y ensañamiento, el comando hizo saltar las alarmas, y aunque escaparon del edificio de Nontiendo, fueron perseguidos por las fuerzas de la ley hasta la Warzone, en donde se parapetaron en un edificio semiderruido de la Calle del Pepino. Durante la persecución en las calles se lió una más gorda que las que monta John McClane cuando tiene un mal presentimiento, y ahora deben de estar lidiando con los seguratas de Noentiendo, los Fanhunters, los Tintín Macutes, y un grupo de borrachos de la zona que se unió a la jarana por que parecía que se lo estaban pasando bien.

Su misión, tanto si deciden aceptarla como si no (porque por los cojones del jefazo que van a ir) es llegar hasta el lugar, dar apoyo al comando, ayudarlo a salir del marronazo en el que se han metido y traer el videojuego.

Tras la charla, les dará puerta y les dirá que se den prisa, que tiene ya la consola y los mandos preparados para el juego, y no quiere que se le enfríen las palomitas.

## **AL TAJO MANOLO**

Hora de la juerga, para cuando lleguen a la Calle del Pepino en la Warzone (en su propio coche, mula o tirando de Bonobús, eso ya lo dejamos a tu entera discreción y a la de la economía de los NJ-s), se encontrarán con toda una batalla montada frente al edificio en el que se encuentra parapetado el comando que han venido a auxiliar. Todo Dios contra todo Dios. Hasta los vecinos disparan desde las ventanas de los edificios cercanos porque no les dejan dormir.

El edificio ha servido muy bien de escondrijo a los defensores, pero la bonita plaza frente al mismo ha servido aún mejor a los atacantes, quienes ahora mismo la tienen completamente tomada por barricadas, trincheras y algunos panzer, y si no fuera por la presencia de rebeldes de la zona y los vecinos que atacan por todos lados, las fuerzas ¿del orden? ya habrían echado abajo el edificio y sacado el videojuego de entre los restos.

Puede que a estas alturas los NJ-s estén pensando que eso de ser rebelde para ligar con las nenas no fuera tan buena idea al fin y al cabo, y que mejor se vuelven a casa no sea que se hayan dejado el grifo abierto. Pero están de enhorabuena, puesto que con el sarao que hay montado, de momento nadie ha reparado en su llegada y debería ser relativamente sencillo llegar hasta el edificio, mientras no vayan dando la nota como acostumbran a hacer los jugadores de Fanhunter.

Te toca lidiar con la escena como buenamente puedas. Los NJ-s tienen que alcanzar el edificio y ayudar a salir de ese berenjenal al comando que está en el interior. Cómo lo hagan es cosa suya, pero lo apropiado es ir bien agachaditos y apretando el culo, tratando de no ser vistos, y acabando silenciosamente con cualquier enemigo que se les cruce delante (aunque con la que hay montada, tampoco es que necesiten tirar de cloroformo). Con unos pocos Chequeos de Sigilo a Dificultad Fácil, y algunos Chequeos de Reflejos también a Dificultad Fácil para evitar cualquier cascote producido por las explosiones (que causan 2D de Pupas) será suficiente. Pero si se lo curran, no te cortes en premiar cualquier idea chorra, por inverosímil que sea, que se les pase por la cabeza, como hacerse pasar por inspectores de gas, o salir a la plaza vestidos de tunos, cantando y tocando la bandurria para “la dama del edificio de enfrente”. Resuélvelo con unos Chequeos de Comecocos o Farolear con la Dificultad que veas conveniente según lo estúpido del argumento, y tápate los oídos contra las explosiones cuando los fallen.

Sin embargo si deciden salir a saco haciendo el Rambo con la artillería que lleven encima, se merecen todo lo que les pase, así que no te cortes, pero procura no dejarlos tiesos todavía o nos tocará seguir la tarde echando un mus.

## **EL ÚLTIMO MARIACHI**

Sea como sea, tenemos fe en que los NJ-s alcanzarán el edificio de alguna manera. El interior está ruinoso, abandonado y lleno de agujeros en las paredes a causa del infierno que le ha llovido encima. La electricidad no funciona, aunque dados los boquetes de la estructura, la luz que se filtra por ellos desde el alumbrado del exterior ayuda a moverse por el lugar.

El edificio ya estaba que daba pena antes de que se liara gorda, por lo que la mierda se acumula por todos lados. Escombros, basura y pintadas se pueden ver aquí y allá, y de vez en cuando los restos solidificados de alguna sustancia orgánica cuya procedencia es mejor no preguntar.

Los NJ-s deberán dar con el piso en el que estaba parapetado el comando, y es posible que se encuentren con alguna sorpresa desagradable en su búsqueda dependiendo de tu magnanimidad o crueldad del día, como explosiones y caídas de cascotes producidas por el bombardeo del exterior, ratas del tamaño de un autobús que no tendrán reparos en hincar el diente a este manjar recién llegado, o Mr. Hez, el único inquilino del lugar, quien se asomará por la puerta del segundo derecha si a los NJ-s les da por tocar el timbre.

Mr. Hez es un tipo peculiar. Por cuanto que a pesar de su aspecto de humanoide hecho con restos de las cloacas (de hecho, eso es exactamente lo que es), es terriblemente educado y cortés, usando un lenguaje más propio de académicos de la lengua que de un gólem fabricado con excrementos. Si le preguntan, dirá que vivía solo y tranquilo en el edificio con su primo Gólgota, al cual se mudaron hace unos meses debido a su impecable estado de insalubridad, y que le molestó un poco que los nuevos inquilinos a los que buscan llegarán hace poco a instalarse, ya que la fiesta de inauguración del piso que han montado con los amigos de fuera (y que siguen bombardeando y tiroteando el edificio si no lo han remediado todavía, así que no te olvides de los Chequeos de Reflejos mientras estén dentro para evitar pedruscos y explosiones), le impide seguir con su lectura de Dostoievski. Les indicará muy gentilmente que aquellos a los que buscan están en el tercero izquierda, tal y como les ha dicho a la banda de mariachis que ha subido antes que ellos a amenizar la velada, y les pedirá que por favor, les diga que bajen la música. "Esta música moderna no está hecha para mí. Uno parece estar en medio de la playa de Omaha con tanto Boom, Boom", comentará antes de cerrar la puerta.

Una vez que los NJ-s lleguen al piso en el que se parapeta, o mejor dicho, se parapetaba el comando al que han venido a sacar de ese



infierno, se encontrarán con que no hay nadie a quien rescatar. El piso ha sido tomado por los mariachis enviados por Nontiendo, quienes se han adelantado a los NJ-s atravesando la batalla del parque y tras pasarse por la piedra al comando, y agarrar el videojuego, están saliendo del edificio por uno de los boquetes de la fachada, aprovechando que los atacantes de la parte de atrás del edificio están en la hora del bocadillo. Puede que los NJ-s ya llegaran con la mosca detrás de la oreja tras su mención por Mr. Hez o puede que no. El caso es que si van con tiento (risas), podrían pillar a los mariachis desprevenidos y darles tomate del bueno. Son 5 en total, pero uno de ellos ya habrá salido del piso cuando aparezcan los NJ-s por lo que estos únicamente pillarán a los 4 que todavía están dentro.

Una vez solucionado el problema de los mariachis, hay que solucionar el problema del videojuego. Porque por más que busquen, en el destrozado, agujereado y bombardeado apartamento, el Motosierra Hero no aparecerá por ningún lado. Unos Chequeos de Observar a Dificultad Chupada, les revelarán unos cuantos tetrabriks de tomate Orlando Bloom y botellas



de tequila, además de las armas portadas por los mariachis, pero nada del otro jueves. También es posible que los NJ-s no se cepillaran a todos los sicarios de Nontiendo por lo que el interrogatorio es otra vía.

En ese caso, tampoco sacarán mucho ya que cualquiera de los mariachis dejará de lado esas cosas del honor y el orgullo en cuanto vea salir su propio tomate de los orificios de sus tripas, y cantará la cucaracha y hasta La Traviata si hace falta, contándoles todo el percal relacionado con Nontiendo, y cómo ya se preparaban para salir cagando margaritas de allí cuando aparecieron los NJ-s. En tal caso, sabrán por boca del mariachi, que el videojuego ya voló, porque antes de que los NJ-s irrumpieran en el piso, quien lo llevaba encima ya se había largado con viento fresco por el boquete de la fachada.

Al final, los NJ-s acabarán teniendo que darse cuenta de que el videojuego no está ahí, y que poco pueden hacer por aquellos que lo levantaron de las oficinas de Nontiendo, que ahora están más tiesos que la mojama, por lo que lo mejor que pueden hacer, es salir de ahí antes de que el edificio se les caiga encima con tanta bomba, cosa que si no han solucionado

ya, es fácil de realizar si se percatan de lo mismo que se percataron los mariachis (con un Chequeo de Observar a Dificultad Fácil), y bajan por la parte de atrás aprovechando la hora del bocadillo de los Fanhunters y Tintín Macutes apostados en ese lado. De otro modo, tendrán que torear lo mismo que torearon para llegar ahí.

### MOTOSIERRA HERO'S RESCUE

Vale, el tema está así. Los NJ-s la han cagado y se han quedado sin videojuego.

Cuando lo comuniquen al jefazo, este les echará la bronca hasta quedarse afónico, y les dirá que más vale que lo recuperen para la próxima vez que se presenten ante él, o se hará un llavero con sus pendientes reales.

La búsqueda del videojuego por la ciudad bien les puede llevar dos o tres días, y aunque los NJ-s pueden tirar por investigar donde más rabia les dé, como la frutería de su barrio, lo cierto es que no encontrarán ninguna pista reseñable salvo en el distrito del Suburbio de Barnacity, cosa que si no se les ocurre, su propio jefazo o cualquiera a quien consideres oportuno que les pueda facilitar la idea, puede



indicarles que investiguen en los bajos fondos. Alguien en algún lugar de esos tugurios de mala catadura y peor gente tiene que haber visto un grupo de mariachis mercenarios, que dicho así, parece muy estúpido, y realmente lo es.

Si se encaminan al Suburbio es el momento ideal para describir a cualquier jugador novatillo, el ambiente infecto y malrollero del entorno, y el origen de su inundación, y pedir algún Chequeo de Callejear de Dificultad Normal con la regla de Trabajando en Peña, para no encontrarse con algún centollo mutante que se los quiera cruspír, a unos pandilleros con ganas de fiesta, o a los Fanhunters de paisano buscando el videojuego. De cualquier manera, y solventado cualquier posible problema con la fauna y flora del lugar, esto es lo que pueden saber si preguntan por allí:

### Otros rebeldes de la ciudad

Cualquier rebelde al que pregunten por ello, les dirá que todo el buen “Bakalao” (término con el que denominan el material subcultural con el que se trafica en la ciudad), se puede encontrar en El Alakrán, la tienda de cómics más popular y concurrida de Barnacity. Está situada en el Suburbio, en los sótanos de un almacén de preservativos abandonado que pese a estar sumergido, no se ha inundado por dentro. Se puede acceder a la tienda mediante un montacargas protegido por una puerta blindada que solo se puede cruzar demostrando que no eres un Fanhunter infiltrado (recitando de carrerilla el nombre de todos los personajes de “Perdidos”, por ejemplo), y tienen material de todo tipo, siendo un punto de reunión clave durante los fines de semana para los fans de la ciudad, que lo petan cuando van a gastarse la pasta de la semana, a jugar partidas de todo tipo o a ver animes guarros de esos en los que salen tantos tentáculos en pantalla que aquello parece una pulpería gallega. Si alguien está trapicheando con ese videojuego, es posible que en El Alakrán encuentren a quien sepa de ello.

### Los vecinos del distrito

Les dirán que los Fanhunters de paisano también andan moviéndose por la zona preguntando por el juego y que se anden con cuidado. Es fácil reconocerlos porque van

vestidos de Fallera Mayor. Si preguntan por los mariachis, los abueletes del lugar también saben algo sobre ellos, ya que hace un tiempo que empezaron a frecuentar su tasca favorita de la zona: el “Bar Eto”, espantando a la clientela habitual. “Es intolerable” dirá uno. “Ya no dejan a Antonio que nos ponga el partido, solo nos dejan ver Frijolito”.

### El Alakrán, tienda de cómics y vicio

A.Rinconete y P. Cortadillo son los encargados de regir la tienda, hasta los toques de cómics, juegos de rol, juegos de tablero, animes, y videojuegos viejos, y preguntando a ellos se enterarán de que han oído sobre la que se está liando con el jueguecito de marras, pero poco más. Sin embargo, lo que sí les pueden decir es dónde encontrar a quien puede saber del tema, un tal Jhonny Culebras. Un mendigo, un tal Demetrio Gutiérrez, que vive entre cajas de cartón en la Calle Callesusté del mismo distrito puede ponerles en contacto con él, ya que de vez en cuando pasa por la tienda a intentar venderles material de segunda mano que “su jefe encuentra por ahí”. Es un tipo con contactos, alguien que se dedica a hacer negocios entre la gente que tiene material y la gente que quiere comprarlo.

### El Bar Eto

Cuando los NJ-s se pasen por aquí, se encontrarán con la típica tasca de barrio, con la tragaperras al fondo, el serrín mojado sobre baldosas frías, y la tele enchufada a una reposición de “Amarte así Frijolito”.

Da lo mismo la hora a la que lleguen. En el bar se encontrarán a un aburrido Antonio detrás de la barra que no deja de mirar mal a su único cliente, un mariachi de los de toda la vida, con sombrero mexicano y poncho, que canta melancólicamente “Allá en el rancho grande” agarrado a una botella de tequila.

El sujeto es Joselito Vargas, el mariachi tras el cual andaban. Joselito no levanta cabeza desde que él y sus compañeros llegaron a Barnacity, y no deja de echar de menos su Neo-Chihuahua natal, hundido en una miserable nostalgia. No dará muchos problemas a los NJ-s a no ser que estos se pongan chulos, ya que en realidad no los conoce por que nunca llegó a verles la cara en el sidral de la Warzone, y si le siguen el rollo

soltará toda la prenda que quieran, puesto que poco tiene que perder. En cambio, si los NJ-s van de malotes y se le ponen farrucos, no dudará en liarse a escopetazos al grito de "¡Cuate, aquí hay tomate!", que para machos él y aún borracho y deprimido, puede hacer más de una avería, y más de tres también.

Lo que Joselito tiene que decir es que no puede darle el videojuego a nadie. Básicamente porque ya no lo tiene. El tío puede soltarles el rollo de Nontiendo y cómo fueron llamados para recuperar el juego, pero dado que ahora se ha quedado más solo que la una menos cuarto por que ya ha visto a sus ex compañeros metidos en bolsas en las noticias de las 9, concluyó (acertadamente) que todo este sarao no se monta así como así por un simple videojuego (él solo entiende de tequila y mariachis, así que ni puta idea sobre lo que tenía entre manos), y que quizás pudiera encontrar a alguien que pagara más por el videojuego que lo que les iba a dar Nontiendo. Y el mamonazo no tardó en encontrarlo, no. De modo que tras contactar con Jhonny Culebras, hizo el intercambio del videojuego por el vil metal, y ahora se lo está puliendo todo en tequila, mientras recuerda viejos tiempos de rebeldía en la colonia lunar.

Lo único destacable que les puede decir a los NJ-s es la dirección del callejón en el que encontrar al tipo que hace las veces de mensajero de Jhonny Culebras. La Calle Callesusté, como ya se ha dicho en anteriores apartados.

### **Calle Callesusté**

Por A, o por B, los NJ-s acabarán teniendo que pasarse por aquí a buscar a Jhonny Culebras, ya sea dirigidos por quienes llevan la tienda de El Alakrán, o por Joselito Vargas.

Se trata de un callejón oscuro y sucio, tenuemente iluminado por una farola que no deja de parpadear. Por aquí y por allá se pueden ver bolsas de basura que no cabían en los dos contenedores a rebosar que hay en el callejón, y es más que probable que una colonia de gatos ande buscando algo que llevarse al buche antes de empezar a mirar con hambre a los NJ-s. El vapor que sale de las bocas de alcantarilla le da un toque más siniestro al lugar, y al fondo del callejón hay una



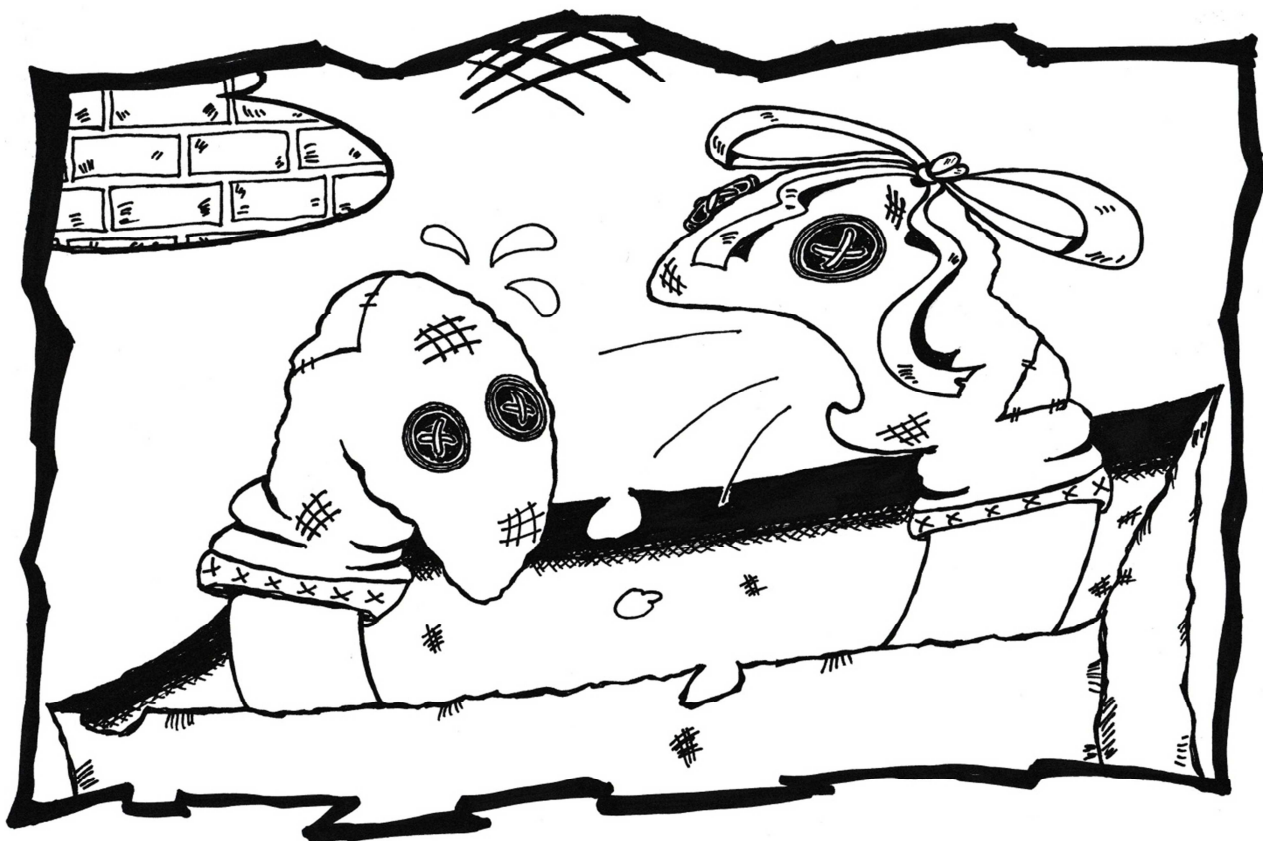
pila de innumerables cajas grandes de cartón húmedas y sucias.

No se ve a nadie a la vista, pero en cuanto los NJ-s se acerquen a las cajas de cartón, un mendigo mugriento, tetrabrik de vino en mano, se removerá entre ellas, llamando su atención. Si los NJ-s preguntan por Demetrio o Jhonny Culebras, el mendigo gruñirá de mala gana, y tras preguntarles quiénes son, les dirá que Demetrio es él, y que esperen que ahora les atiende Jhonny. Dicho esto, el hediondo tipo, se alejará dejando un rastro de vino barato y se meterá entre las cajas de cartón quedando fuera de su vista y llamando al tal Jhonny.

Es probable que a estas alturas, los NJ-s ya hayan desenfundado y amantillado sus armas esperando ver emerger de entre las cajas del callejón a Spawn o alguna otra cosa peor proveniente del quinto infierno, como un vendedor de seguros, pero es más que probable que se queden con el culo torcido cuando vean asomar de entre las cajas a modo de biombo de guiñoles cutre, una mano enfundada en un calcetín verde, raído y sucio, con sendos botones cosidos por ojos.

El cochambroso y cutre guiñol, es algo que intenta parecerse a una serpiente, y como tal, hablará en tono siseante a los NJ-s presentándose como Jhonny Culebras. El tal Jhonny es un tipo astuto y malvado, con una privilegiada mente para los negocios, y no se dejará amedrentar por amenazas de ningún tipo. Sabedor de que los NJ-s nunca conocerán el paradero del videojuego sin él, tratará de sacar tajada pidiéndoles el oro y el moro si





quieren la información que han venido a buscar, ya que "losss negossiossss sson losss negossiossss, y mi reputassión depende del anonimato de misss clientesss". Jhonny es un hueso duro de roer, pero no es tonto, y si puede sacar beneficio con ello, no dudará en largar a los NJ-s lo que sabe por un módico precio, ya que "la informassión esss producto al fin y al cabo, y todoss loss productoss ssse venden y ssse compran. ¿Podéiss pagar el pressio del sssilensssio de mi cliente?"

Si los NJ-s optan por la vía diplomática, y preguntan cuanta pastarrufa hace falta para que Jhonny les diga lo que quieren saber, este les pedirá una cifra obscena, de esas que te dejan el pelo más tieso que a Vegeta, como unos 20.000 MD-s. Los NJ-s pueden decidir entonces recurrir a otras opciones, como inventarse un modo de conseguir el dinero, o la vía del dolor.

La primera opción incluye cosas como la compra y venta de Bonos del Estado o tratar de renegociar el precio. Y la segunda unas tenazas al rojo. Esto puede requerir Chequeos de Neuronas, o Intimidar a dificultad variable dependiendo de lo aberrante de las ideas vertidas para conseguir dinero o renegociar, o en el otro caso, el trato que se le quiere dar al

calcetín usado; el uso de alguna Coña como la de Pastoso o Bolsillos para "casualmente" tener algo de interés para Jhonny con lo que hacer negocio, también sería de mucha ayuda en esta situación (para más información ver el X-Pansion Kit).

Sea como sea, en algún momento de la negociación (o la tortura), estén teniendo éxito o no, hará acto de presencia el otro calcetín. Porque no te ibas a creer que Demetrio duerme con un solo calcetín ¿verdad? Se trata de Lola, la pareja de Jhonny. Es un calcetín exactamente igual a Jhonny, con la salvedad de que tiene un bonito lazo de color rosa cosido a lo que se supone que es la cocorota.

Lola aparecerá hecha una furia, gritándole al calzonazos de su marido que ya está bien de andar haciendo el indio con sus amigotes y que vaya a fregar los cacharros de la cocina. El chulo de Jhonny agachará la cabeza y se meterá dentro de la caja, y Lola seguirá gritando a los NJ-s diciéndoles que se larguen de una puta vez de su casa. Si los NJ-s lograron sacar la información que querían de Jhonny, es momento de dejar de hacer el idiota hablando a calcetines usados y largarse de ahí. Si no consiguieron la información, esta es una segunda oportunidad para hacerlo, ya que Lola



conoce muy bien los trapicheos de su marido, y Chequeos de Comecocos o Farolear a Dificultad Chunga podrían resolver la papeleta si no lo consiguieron con Jhonny.

Si los NJ-s se hacen con la información, lo que descubrirán por boca del matrimonio Culebras es que el cliente que pagó a Joselito mediante Jhonny es, ni más ni menos, que el mítico Super Macario Bros. No pueden decir para qué lo quiere (ya que no lo saben) pero sí dónde lo pueden encontrar: El viejo muchimillonario retirado por quedarse obsoleto vive ahora en Pedralbes, en el número 2 de la Calle del Champiñón.

Una vez los NJ-s hayan terminado de hablar con los Culebras éstas volverán a ocultarse tras las cajas y Demetrio volverá a asomar de ellas. Ya pueden decirle lo que quieran sobre el asunto que Demetrio no tiene ni puta idea de calcetines usados, pues tal es la fascinante naturaleza de la demencia etílica.

### **¡HASTA PEDRABLES, Y MÁS ALLÁ!**

Los NJ-s han localizado el videojuego pero aún tienen que echarle el guante. Si se las apañan bien acabarán enterándose de que el videojuego está en Pedralbes, en manos del mítico Super Macario Bros, y si no se las apañan bien, te tocará improvisar para que terminen descubriendo quien tiene el videojuego, siendo uno de muchos recursos que acaben pillando a uno de los Fanhunters de paisano que ya haya conseguido hablar con Jhonny Culebras, y se dirija a organizar el tinglado para ir a por Super Macario Bros.

Entrar en un lugar pijo como es Pedralbes no será tarea fácil para unos indeseables y facinerosos como los NJ-s, por lo que deberán ingeniárselas de algún modo. El distrito está rodeado por un grueso muro electrificado, tras el cual hay un foso minado de 20 metros de ancho por 6 de hondo a fin de que los millonetas del lugar no tengan que ver cómo se les arrejunta la chusma sin civilizar del resto de la ciudad. Además, para mantener el orden y la calma que tantos MD-s les cuesta a los vecinos, el muro y el foso vienen acompañados de un cuerpo de seguridad esporádicamente apoyado por los Fanhunters (ya que los vecinos aportan sustanciosas ayudas a las arcas del papado) cuando la situación lo requiere.

Entrar aquí sin vestir un polo con el cocodrilo estampado o una corbata bien planchada, será tarea harto complicada, pero hay más posibilidades de hacerlo con chulería y morro, que pegando tiros a lo loco, por lo que premia a los NJ-s que se lo curren para acceder al distrito con gracia y salero tirando de Chequeos de Farolear o Comecocos, y castiga con fuego divino a aquellos que se crean más chulos que los seguratas de Armageddon Security Systems.

Confiemos en que los NJ-s logren acceder al interior de Pedralbes, un lugar idílico adornado de monísimas zonas verdes llenas de flores, fuentecitas y parquecitos que salpican el paisaje entre mansión y mansión. Dar con la Calle del Champiñón no debería ser difícil, porque al contrario de lo que sucede en el Ensanche, aquí todo está señalizado en condiciones (cosas de no tener que depender de la administración del gobierno), y si no les entran los escrúpulos por el acento local siempre pueden preguntar a cualquiera que pase por allí.

La casa que buscan es un chalet de dos plantas no tan ostentoso como otras casas del lugar pero igual de pijo. El chalet está rodeado por un muro enrejado, tras el cual hay un monísimo jardín muy cuidado. Muy cuidado por 8 maromos halterofílicos y armados hasta las cejas que patrullan de aquí para allá, claro. Los NJ-s los podrán ver paseando en parejas si se asoman por la verja; y si tocan el timbre para preguntar por el Macario, cualquiera de ellos se acercará a la puerta de entrada para mandarles a paseo muy gustosamente, con una patada en el culo si hace falta. "El Señor Bros no recibe visitas ahora" alegarán con su cara de parecer no haber cagado en dos semanas. Cualquier frase más allá de eso que tengan que decir, irá acompañada de un amartillar de armas y parecerá haber sido escrita por Tarantino.

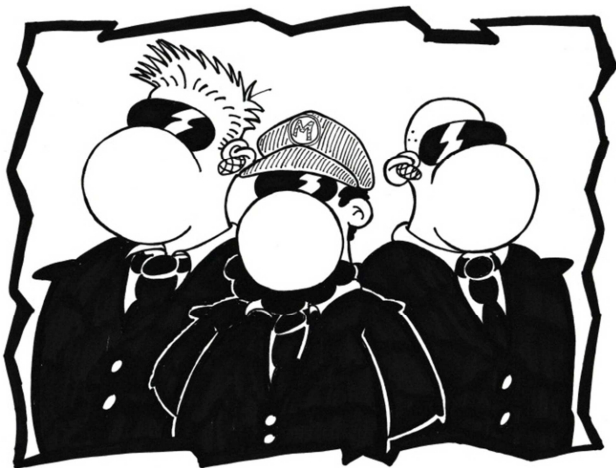
Como pueden ver los NJ-s ahí no son bienvenidos, pero seguramente ya contaban con ello. Así que es la hora de hacer planes.

El videojuego se encuentra en la planta de arriba del chalet, a buen recaudo en la caja fuerte del dormitorio de Super Macario Bros (Muy Blindada y con código de seguridad de Dificultad Muy Chunga para saltárselo mediante algún Chequeo). Sobre la mesa del despacho,

junto al ordenador que hay allí y que están usando para modificar el jueguecillo hay otra copia falseada, con algunas modificaciones ya hechas (el prota ya está sustituido por Macario). Dependiendo de la hora, Macario Bros se encontrará en el salón principal de la planta baja, discutiendo con su informático el arma que han de modificar en el videojuego (Macario insiste en cambiar la motosierra por un desatascador) si es de día; o sobando plácidamente en el catre si es de noche. Los seguratas se turnan cada 8 horas cuando vienen otros a hacer el relevo, y siempre parecen haber 8 de ellos deambulando por la casa y el jardín (modifica este número a tu antojo, dependiendo de la capacidad de fuego de los NJ-s, o de si algún segurata está de baja por resfriado) y la seguridad electrónica de la casa no es especialmente aterradora (alguna alarma en las puertas de entrada y salida, alguna cámara de vigilancia por aquí o por allá, pero nada demasiado exagerado).

Los NJ-s pueden planear varias opciones para entrar en la casa, desde el siempre espectacular pero poco sutil, asalto por las bravas, hasta la infiltración sigilosa untándose la cara de betún y vestidos como un mimo, pasando por otras argucias más sofisticadas, como hacerse pasar por repartidores de comida china.

Dependiendo de lo cafres que sean los NJ-s la cosa puede salir muy bien, o salir en el telediario de mañana. Cualquier pifostio que se monte en el chalet, acabará llamando la atención de los vecinos, o haciendo saltar alguna alarma, y esto provocará una reacción en cadena que comenzará primero con la



llegada de algunos efectivos de los seguratas privados de Pedralbes a solucionar el problema, y acabará con helicópteros sobrevolando la zona y Fanhunters montados en panzers (que venían de regreso de la Warzone y les pillaba de paso), si los NJ-s no se dan prisa en salir cagando leches de allí, con videojuego o sin él.

## CONCLUSIONES

Si los NJ-s recuperan el videojuego, el jefazo los recompensará con un ascenso, y ya podrán optar a misiones más sesudas, como la búsqueda arqueológica de fanzines de Cels Piñol. Además, tal vez puedan contar en el futuro con los Culebras como valiosos informadores. De volver a cagarla, probablemente terminen limpiando los retretes con un cepillo de dientes, y el visionado de programas del corazón como castigo.

Todo esto sin olvidar, que tanto Nontiendo, como el Papado, como Super Macario Bros si no se lo cargaron, seguirán tras la pista del videojuego, y eso podría acabar llevándoles derechos a los NJ-s, pero bueno, pueden contar con que la Resistencia se preocupe de dar apoyo a soldados tan indispensables como ellos. ¿O no?.

## EXPERIENCIA

- \* 5 puntos fijos porque sí.
- \* Entre 2 y 5 dependiendo de cómo se lo hayan currado para dar con el paradero del videojuego tras su desaparición.
- \* 3 más, si se ganaron la confianza del matrimonio Culebras para futuros negocios.
- \* Entre 3 y 6 dependiendo de cómo se las ingeniaran para colarse en Pedralbes y hacerse con el videojuego en el chalet.
- \* Entre 6 y 10 menos si no han hecho más que pisar mierda en toda la aventura (como cargarse el videojuego o llevarle al jefazo la copia en la que el prota es Super Macario Bros armado con un desatascador).

## DRAMATIS PERSONAE

### • Ratas mutantes

Tienen los mismos Atributos, Pupas y reglas especiales que las ratas descritas en la página 66 del manual básico.

**Descripción:** Pues eso mismo, unas ratas del tamaño de un Seat Panda con más hambre que el perro de un ciego y que no tendrán ningún escrúpulo en hincarle el diente a las blandas carnes de los NJ-s.

### • Pandilleros

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

**Habilidades:** Atletismo 1, defensa 1, explosivos 1, arrojar 1, nadar 2, sigilo 2, idiomas (Jerga callejera) 4, intimidar 2, observación 2, psicología 2, conducir (vehículos terrestres) 3, investigar 1, callejear 3.

**Equipo:** Canutos y litronas con las que pasar la tarde. Llevan armamento variado, pero nunca muy potente, si no aquello que pueden pillar fácilmente en la calle, como navajas, bates, cadenas, pistolas y subfusiles.

**Descripción:** Fauna autóctona de los barrios chungos de cualquier ciudad. Gente de mala catadura que te mira mal por pasear por lo que consideran sus calles y que, vistiendo más o menos igual para reconocerse, se agrupan en bandas según sus afinidades y hábitos, como el gusto por la música rap, el contrabando de cómics o el macramé.

### • Fanhunter de paisano

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

**Habilidades:** Arrojar 2, artes Marciales 1, atletismo 1, comecocos 3, crimen (Petar cerraduras y falsificar documentos) 3, culturilla (Historia y vida de la Resistencia) 2, defensa 2, explosivos 1, farolear 3, investigar 2, maestría (Lucha sin armas) 2, nadar 1, manitas 1, precisión (Pistola) sigilo 3, talento (Disfrazarse de cosas estúpidas, como legionario, tuno, etc.) 4, intimidar 2, observación 3, psicología 3,

conducir (Todo tipo de vehículos) 2, investigar 1, callejear 3.

**Equipo:** Un llamativo disfraz de fallera con chaleco antibalas adosado, una pistola con silenciador, y un kit de disfraz y maquillaje instantáneo (incluye cosas como una nariz con bigote de pega de Groucho Marx o una máscara de látex de Obama).

**Descripción:** Fanhunters de la división encargada de infiltrarse entre los fans haciéndose pasar por ellos para sonsacarles información con la que luego putear a la Resistencia. Son unos maestros del disfraz, si bien su criterio a la hora de elegir modelito deja bastante que desear.

### • Joselito Vargas

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

**Habilidades:** Arrojar 1, atletismo 2, crimen (Traficar con tequila y tomate Orlando Bloom) 3, culturilla (La revolución lunar) 2, defensa 2, explosivos 1, farolear 3, maestría (Lucha sin armas) 2, precisión (Escopeta) sigilo 3, talento (Cantar mariachis clásicos) 2, talento (Beber tequila como si no hubiera mañana) 2, intimidar 2, observación 3, psicología 3, conducir (Todo tipo de vehículos) 2, investigar 1, callejear 3.

**Equipo:** Sombrero y poncho mexicano, una botella de tequila para emergencias, escopeta corredera, y chaleco antibalas bajo el poncho.

**Descripción:** Miembro de la banda de mariachis mercenarios contratados por Nontiendo para recuperar el videojuego, y el cabronazo que se largó con él de la Warzone. El muy macho trasiega tequila como quien se toma un zumo de arándanos, y para cuando lo encuentren los NJ-s todo el dineral recibido por el juego ya se lo pulió en botellas de vitaminas chicanas.

### • Demetrio Gutiérrez

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

**Habilidades:** Atletismo 3, maestría (Tetra Brik de combate) 2, defensa 1, nadar 2, sigilo 2,



observar 1, psicología 2, investigar 1, callejear 1, Comecocos 1, talento (Ventriloquismo) 5.

**Coñas y Taras:** Desdoblamiento (El matrimonio Culebras: una pareja de serpientes que afloran a la realidad de la mano de Demetrio mediante dos calcetines usados).

**Equipo:** Tetrabrik de vino tinto del malo, ropa de mendigo y dos calcetines cosidos para representar a Jhonny y Lola Culebras.

**Descripción:** Típico mendigo de las calles que vive agarrado a un tetrabrik de tintorro barato, y que a pesar de ser uno de sus “mandaos”, nunca despertaría las sospechas de ser quien está detrás del maquiavélico y astuto Jhonny Culebras, uno de los mercachifles chanchulleros más peligrosos y con más contactos del Suburbio, y de los que más material mueven por las calles.

#### • Matones de Super Macario Bros

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

**Habilidades:** Atletismo 1, defensa 2, explosivos 2, callejear 2, investigar 1, conducir (vehículos terrestres) 3, artes marciales 1, arrojar 2, nadar 1, sigilo 2, manitas 1, farolear 2, intimidar 4, observación 3, psicología 1, precisión (fusil) 1.

**Coñas y Taras:** Amigotes (sus compañeros matones. Quedan entre ellos los Domingos para ver el partido).

**Equipo:** Chaleco antibalas, pistola, fusil, granadas, nudilleras, traje negro con corbata a lo Reservoir Dogs y transmisor portátil para avisar a sus compañeros de cualquier problema originado por los NJ-s.

**Descripción:** Matones a sueldo contratados para guardar la casa por quienes tienen mucha pasta. Se limitan a hacer su trabajo de 8 horas para luego dedicarse a lo suyo, como llevar al sobrino a las clases de kárate o sacar a pasear al perro. Eso sí, durante su jornada laboral, son todos unos profesionales, más bordes que Konstantin sin tabaco y muy capaces de hacerte una corbata colombiana como se te ocurra acercar demasiado las narices a la finca que protegen.

#### • Super Macario Bros

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

**Habilidades:** Atletismo 1, defensa 2, callejear 2, investigar 1, conducir (vehículos terrestres) 3, idiomas (italiano) 4, arrojar 2, nadar 3, sigilo 2, manitas 1, farolear 2, observación 3, psicología 1, precisión (Lanzallamas) 1, talento (desatascar tuberías) 3.

**Coñas y Taras:** Paranoia (Está convencido de que el culpable de su retirada de Nontiendo es Koopa), Estigma (Lleva un ridículo bigote italiano).

**Equipo:** Kit con herramientas de fontanero (desatascador, llave inglesa, etc.), uniforme rojo y azul de fontanero, lanzallamas con forma de flor naranja.

**Descripción:** Vieja estrella del mundo de los videojuegos retirada por la misma corporación que la vio nacer o al menos eso dice él. Con una gran fortuna amasada de sus años mozos brincando entre plataformas pixeladas y un mayor ego, este personajillo con acento italiano no llevó muy bien eso de la jubilación cuando los ingresos de su compañía descendieron en picado a causa de las nuevas modas de videojuegos violentos. Harto de su muchimillonario, pero aburrido, retiro, ha decidido volver convirtiéndose en el protagonista del nuevo videojuego de moda, y demostrar cuánto daño es capaz de hacer un desatascador de WC.

#### • Macute típico

Combate 2 Disparo 2 Músculos 2 Reflejos 2 Neuronas 2 Carisma 0 Agallas 6 Empatía 2

**Habilidades:** Atletismo 1, defensa 1, explosivos 1, arrojar 1, nadar 2, sigilo 2, idiomas (francés) 10, intimidar 2, observación 2, psicología 2, conducir (vehículos terrestres y aéreos) 2, investigar 1, callejear 1.

**Coñas y Taras:** Estigma (invasores gabachos) Fobia (Claustrofobia).

**Equipo:** Lo de siempre: Katana, Subfusil, y una mochila a la espalda cuyo contenido sigue investigando Iker Jiménez.

**Descripción:** Los mismos tontos de siempre con acento francés y cara de pan de kilo.

• **Fanhunter típico**

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

**Habilidades:** Atletismo 1, defensa 2, explosivos 2, callejear 2, investigar 1, conducir (vehículos terrestres y aéreos) 3, artes marciales 1, arrojar 2, nadar 1, sigilo 2, manitas 1, farolear 2, intimidar 4, observación 3, psicología 2, precisión (fusil) 1.

**Equipo:** Los Fanhunters tienen tantos recursos a su alcance, que pueden llevar cualquier cosa que el animador considere oportuno, desde una vulgar porra hasta una pistola, pasando por un lanzagranadas o un atizacolchones si al animador le hace gracia. Eso sí, como de costumbre, las gafas de sol, el chaleco antibalas y el pelo-cepillo es común a todos ellos.

**Descripción:** Mira majo, si a estas alturas hay que describirte a un Fanhunter, tal vez sea mejor que vayas a que el médico te lo mire.

Últimas palabras.

Esta aventura para Fanhunter se jugó durante la VII KDD Nacional de la web Comunidad Umbría, y algunos de los despropósitos aquí presentados fueron producto de los desvaríos etílicos de aquellos que la jugaron. Sirva este reconocimiento a su participación como homenaje a ellos: Ikharo, rfalcon, juezzdredd, Morapio, Ibram\_Gaunt, y Dark\_Angel.

*La Juanola Force continúa vigilando...*

