

# Resurrection

**Si no eres un animador, ¡fueeeeraaaa...!**

**Módulo para 4 narizones y un animador masoca.**

**Número de sesiones: 5 o incluso más (o menos) Soy de gran ayuda, ¿eh?**

**Material mínimo: el Juego de Rol y la Guía de Barnacity.**

**ANTES DE PASAR A LA AVENTURA, LETE PRIMERO ESTAS NORMAS ESPECIALES (TE LO RECOMIENDO).**

## **INTRODUCCIÓN**

SPUTNIK CORP. (PASILLO DE SERVICIO). 2:56 AM.

¡Uuuups! ¡Empezamos con una batalla! Diles esto a tus jugadores: "La Resistencia os ha enviado a una misión de élite (como todas, vamos), consistente en introducirse sigilosamente en Sputnik Corp. y averiguar qué se cuece dentro. En principio, se trataba de camuflarse en los rincones para poder observarlo todo, pero ha habido un pequeño error: os tenían que haber pintarrajeado de color negro (como las paredes), pero en lugar de eso os han dejado más blancos que Copito de Nieve (una distracción al escoger la pintura), así que los guardias corporativos os han visto al segundo, y se os han lanzado encima cual bestias sedientas de sangre (cosa que son). La situación actual es: vosotros estáis agachados en una pasarela situada a gran altura (12 metros), bajo la cual, en el suelo, 6 guardias corporativos os están metiendo caña con fusiles de asalto. Además, justo al lado de los guardias, hay una máquina extraña que hecha lucecitas y sonidos a través de una especie de portal situado sobre ella (el portal tiene 3 metros de ancho y está horizontal). Ya os gustaría saber qué es eso (a fin de cuentas, para eso habíais venido), pero en este momento es mejor pensar cómo memomios váis a salir de allí." Aclaraciones: la pasarela es metálica, y actúa como una protección similar a la de un coche. Haz que el "combate" dure 4 turnos, hasta que de repente, uno de los guardias corporativos dispare contra las sujeciones de la pasarela, provocando la graaaaaa caída de los Nj's. Y... ¿adivinas dónde caen? ¡Justo! ¡En mitad del portal! Los Nj's desaparecerán al entrar en las "lucecitas", no sin antes oír gritar a un científico: "¡No! ¡Aún está en pruebas!" Vale, en pruebas... ¿PERO QUÉ ES?

## **CAPÍTULO 1: LA PREGUNTA NO ES "DÓNDE", SINO "CUÁNDO"**

Como ves, paso de poner lugar y hora. ¿Y por qué? Ahora lo verás: los Nj's están en la oscuridad, y se sienten un pelín mareados después de caer en la máquina. Si alguien tiene sonar-radar, o supera un chequeo chungo de empatía, se dará cuenta de que están en un almacén lleno de cajas de plástico. Si además saca un yipe o un yuju, oirá pasos que se acercan. Antes de que puedan reaccionar, todas las luces del almacén se encendrán a la vez, y los Nj's comprobarán que, efectivamente, se trata de una almacén... con aire algo futurista. También verán quién era el que daba los pasos... ¿o debería decir LA que daba los pasos? Ante ellos verán a una chica de unos 25 años, morena y de poca estatura... ¡QUIETOS! Haz algo para que los Nj's no se lancen sobre ella como perros hambrientos, porque lo más seguro es que reciban una soberana paliza... ¡¿cómo?! Tranqui, que todo se explicará: la chica se les quedará mirando un momento con cara de estar alucinando, y les dirá: "Identificáos, por favor". Que los Nj's digan sus nombres con total tranquilidad, que no les pasará nada. Después, la chica les contestará: "¡Imposible! ¡Esa gente murió hace 200 años!".

Este es un buen momento para que los jugadores empiecen a sufrir paranoias, o para hacer una pausa publicitaria. Cuando hayan acabado de hacer el burro, harán acto de presencia unos soldados (Cuerpo 5, Mente 2), con pintas de haber leído demasiados cómics de "Juez Dredd", los cuales ordenarán a los Nj's que se

rindan y que les sigan amablemente, o les convertirán en relleno de empanadillas. Entonces, la chica les dirá a los soldados: "¡Esperad! Antes quiero saber quiénes son... podría resultar muy interesante." Que no se hagan ilusiones, que no es lo que piensan (tienes permiso para decirles "¡Panda de enfermos!"). Los Nj's son libres de empezar a disparar como Terminator, o mejor dicho, como Lobo (ya sabéis, violencia sin sentido). Pero claro, teniendo en cuenta que los soldados van armados con ametralladoras láser del tamaño de remos, no creo que sea una feliz idea...

### Coli-flor-191 (es la chica... bueno, la androide)

Combate 5	Defensa 4	Artes Marciales 3	
Disparo 4	Arrojar 3	Precisión (fusil de asalto) 2	Rayo láser 5
Músculos 6	Atletismo 5	Nadar 3	Autonomía (total) 6
Reflejos 4	Sigilo 3	Conducir (todo) 4	
Neuronas 6	Investigar 5	Medicina 2	
Agallas 8	Callejear 4	Intimidar 4	
Carisma 5	Comecocos 3	Idiomas (623) 5	
Empatía 5	Psicología 3	Observar 2	Detección (calor) 5

**Coñas:** enciclopedia viviente, McGuiver, sex appeal.

**Taras:** fobia (a los talleres de reparaciones).

La chica conducirá a los Nj's a través de intrincados pasillos, repletos de soldados y científicos con pintas de no haber visto la luz del sol en lustros. Si alguien supera un chequeo chungo de empatía, se dará cuenta de que por todas partes hay cámaras de vigilancia. Finalmente, llegarán a una habitación en la que sólo hay una mesa y varias sillas (suficientes para todos ellos). Nada más sentarse, la chica les preguntará: "¿Y bien? ¿De dónde habéis salido vosotros? ¿Qué hacéis en el año 2215?". Esto se convertirá en una conversación, así que tendrás que improvisar basándote en algunas preguntas básicas que les hará ella, como

"¿Recordáis lo que pasó cuando caisteis en la máquina del tiempo?", y seguramente, los Nj's preguntarán algo parecido a "¿Máquina del Tiempo?". Esto tiene que extenderse varios minutos, pero al final, los Nj's deben conocer los siguientes datos que les será de gran ayuda (o no):

- Están en el año 2215, concretamente el 27 de Octubre a las 18:25 horas.
- El lugar donde están es un mega-laboratorio donde se investiga de todo.
- La ciudad es Barcelona... ¡sí, he dicho BARCELONA!
- Alejo I murió en el 2027 al sufrir un empacho de Pichurrina oscura, que le hizo petar como un globo.
- La Resistencia consiguió al fin restaurar la paz, pero no iba a durar mucho. En el 2033, unos extraterrestres más bestiajos que los de Mars Attacks, invadieron la Tierra a lo basto y arrasaron multitud de ciudades (entre las cuales se encontraba Barnacity, rebautizada de nuevo como Barcelona).
- La situación actual es: los extraterrestres (que parecen gambas de 2 metros), tienen dominada a la Tierra, y los humanos son utilizados a menudo para experimentos cafres. Sin embargo, gracias a algunos pactos y sobornos, las relaciones entre aliens y humanos han mejorado sensiblemente en los últimos años, aunque aún están muy a la greña. La chica con la que están hablando es una androide modelo Coli-flor-191, con una capacidad de memoria acojonante, gracias a la cual se ha memorizado la historia de los últimos 400 años. Ella prefiere que la llamen "Coli". Cuando ya no tengan nada que decirse, se abrirá la puerta y... no podrán decir ni chufa, porque unos soldados les dispararán dardos anestésicos, y caerán como troncos (durmiendo como ídems). Antes de cerrar los ojos, podrán oír a Coli gritando "¿Qué hacéis?! ¿Os habéis cueyto chalupas?". Tranquilo, no todos los capítulos acaban igual.

## CAPÍTULO 2: TRANSFORMACIÓN DE MUCHO SUSTO

Cuando empiecen a despertarse los Nj's, verán que están dentro de unos tubos llenos de líquido azulado, y que un conducto les está suministrando aire por la boca (que a nadie se le ocurra quitárselo). Si, claro, también es casualidad que se despierten a la vez, pero... ¡esto es Fanhunter! Como decía, los Nj's están atrapados en algo sospechosamente parecido a un tanque bacta, y sólo les han dejado los calzoncillos. Si alguien supera un chequeo normal de empatía, verá que están en una especie de laboratorio. Entonces deberán superar otro chequeo, esta vez de agallas, porque... ¿tú no estarías acojonao en esta situación? Si a alguien le entran cagarrinas o algo peor, se liará a dar golpes contra la pared interior del tubo (sí, claro, los demás son libres de imitarle), pero no conseguirá hacerle ni cosquillas, aunque tenga Músculos 10.

Al cabo de unos segundos de desconcierto, entrarán en el laboratorio tres científicos que tocarán unos botones y vaciarán el líquido de los tubos. Uno de los científicos les dirá a los Nj's: "Adelante, ya pueden salir". Entonces tocará un botón y los tubos se abrirán. Los Nj's son libres de hacer lo que les dé la gana, pero claro, no debemos olvidar que van en calzoncillos. Todo lo que llevaban encima está escondido en una caja fuerte, situada en un rincón del laboratorio (pero no se lo soples). Si deciden saltar sobre los científicos cual bestias sedientas de sangre, uno de ellos (los científicos), les dirá con toda la calma del mundo:

"Tranquilícense, señores. ¿Desean tomar algo?". Si, este es otro buen momento para sufrir paranoias.

Otro científico les preguntará: "Imagino que están desconcertados, ¿verdad? No se preocupen, mi colega les explicará la situación". El tercer científico hablará: "Al parecer, han venido a parar a nuestra época a través de un túnel del tiempo. Hemos estado observándoles durante una semana (¡más paranoias!), y... bueno, suerte que hemos llegado a tiempo, porque sus cuerpos estaban sufriendo una reacción genético-relativa-cuántica-chorra que, aunque no lo notaran, les estaba afectando los organismo de mala manera. Tuvimos que dormirles inmediatamente, pues corrían riesgo de morir a los pocos minutos. Afortunadamente, esta última semana les hemos tenido en observación y les hemos salvado. Además... puede que hayan sacado algo de provecho. La reacción de la que les he hablado, ha cambiado la estructura de su sangre, y... bueno, esto les puede resultar chocante...". Los Nj's pueden gritarle: "¡Habla de una vez!" Él dirá: "está bien, ahí va: su sangre es ahora ÁCIDA. Posee un factor corrosivo capaz de derretir una barra de hierro en pocos minutos. De alguna manera, su cuerpo se ha preparado para resistir ese ácido, y por eso no se han derretido." El primer científico les dirá: "¿Y bien? ¿Qué se dice?". En ese momento, díles a los Nj's que hay varios cuchillos encima de una mesa al lado de ellos... y que hagan lo que quieran. De todos modos, aunque se rajen un brazo para fundir a los científicos, y convertir así el laboratorio en una orgía de sangre y carne derretida, las puertas están cerradas a cal y canto, y son de kevlar (o sea, que no se pueden fundir). Otra cosa: la caja fuerte también es de kevlar, y sólo se abre poniendo la mano encima de un sensor (sólo personal autorizado). Así que como mínimo, deben dejar alguna mano entera de los científicos (lo sé, es vomitivo). Claro que, a lo mejor se les enciende la única neurona que les queda, y deciden HABLAR para convencer a los científicos que les abran la caja (lo harán con mucho gusto, porque dentro están TODAS las cosas de los Nj's). Pero en fin, por si acaso, los científicos tienen Cuerpo 2 Mente 4, y también pueden coger los cuchillos (y usarlos con destreza).

Así que ahora, los Nj's tienen una nueva habilidad: **sangre ácida**. Es como el "toque ácido" de Ridli Scott, pero con la diferencia de que, para poder usarlo, los Nj's deben sangrar. Y evidentemente, si sueltan mucha sangre se quedarán hechos polvo. Dicho de otra manera: por cada 0'25 litros de sangre que usen, les costarán 5 pupas. O sea, que no hay que usarlo continuamente, sino como una especie de "último recurso". Claro que, teniendo en cuenta que este juego es Fanhunter, pueden llegar a esa situación muchas veces (no sólo en esta partida).

## CAPÍTULO 3: NI BUBBA LEATHERFACE SERÍA TAN CAFRE...

LABORATORIO. 3/11/2215. 8:16 PM.

Esa es la hora que pone en un reloj de pared. Volvamos a la acción: las puertas del laboratorio se abren con una tarjeta que lleva uno de los científicos... bueno, en realidad sólo se abre una. La otra, situada en el extremo opuesto, es en realidad un armario lleno de probetas y matrices. Así que ya tenemos a los Nj's equipados con sus cosas y **libres** ... o qué más quisieran ellos. Nada más salir del laboratorio, el edificio entero empezará a temblar y a sacudirse como una

coctelera. Es fácil pensar que se trata de un terremoto, pero cuando los Nj's vean estupefactos que unas gambas de dos metros están entrando a saco en el edificio, derritiendo las paredes con una especie de lanzallamas potentísimo, y que se están jamando a los científicos que hay por ahí... creo que cambiarán de opinión. De repente, Coli aparecerá armada con un fusil de asalto y se acercará a los Nj's, gritándoles: "¡Hay que salir de aquí cagando hostias! ¿Recordáis los extraterrestres de los que os hablé? ¡Pues no están muy de acuerdo con el último soborno que les dimos para que se calmaran! La escalera de servicio está ahí, al fondo del pasillo, pero en medio hay 8 bicharracos de esos!, así que... en vuestra época alguien dijo una vez "Let's Rock", ¿no?". Bien: las "gambas" tienen Cuerpo 4 Mente 2, son ágiles y atacan con las patas y la cola (son como cuchillos). Las paredes están decoradas con los intestinos de los científicos, así que, antes de empezar, deberán superar un chequeo normal de agallas.

#### ESCALERA DE SERVICIO. 8:23 PM.

Al llegar aquí, los Nj's deberán bajar 4 pisos por una estrecha escalera metálica... y naturalmente, se encontrarán con unas cuantas gambas (1D será suficiente). Si consiguen llegar abajo, Coli los llevará a la calle, a una entrada de las alcantarillas. Antes de entrar verán que Barcelona es aún más chungueta que cuando estaba Alejo: edificios en ruinas, disturbios en las calles, mal olor general... y curiosamente, de las alcantarillas no sale peste. Si algún Nj le pregunta a Coli, ella responderá: "Esto no son las alcantarillas". Y es cierto: una vez dentro, verán que se trata de una especie de refugio antinuclear.

Tras pasar por varios pasillos y ascensores, llegarán a una gran sala repleta de narizones (unos 600). Coli dirá: "Este es el cuartel general de la Resistencia, la 'Alcantarilla de Joe Quaid'. Aquí nos reunimos todos los rebeldes para planificar nuestros ataques contra los extraterrestres, los cuales se llaman 'Gambitos' por razones obvias". Entonces, los Nj's verán a alguien subido en una tribuna en el centro de la sala. Coli dirá: "Ese es Walter Konstantin, el último heredero de la familia Konstantin, líder de la Resistencia y último defensor del reverso luminoso de la Pichurrina. Últimamente se está entrenando mucho para llegar a ser un Fanknight, como su tata-tata-tata-tata-tatarabuelo John Konstantin". Si los Nj's preguntan con quién se casó John, Coli les dirá que se callen, que Walter está hablando. Y en efecto, está diciendo esto: "¡Esto no puede continuar así! ¡La guerra debe terminar! He ideado un plan que... que... ¡un momento! ¡Noto una perturbación en la Pichurrina! ¡¿QUIÉNES SÓIS VOSOTROS!?". Naturalmente, señalará a los Nj's. Lo que hagan es cosa suya, pero si hablan con Walter, este les hará pasar a su despacho, junto con Coli. Walter no tiene ficha, pero puedes usar la de John Konstantin.

#### DESPACHO DE WALTER KONSTANTIN. 9:03 PM.

Walter les preguntará quiénes son, naturalmente. Cuando los Nj's le hayan contestado (porque si no, lo hará Coli), Walter se lo habrá creído todo (a fin de cuentas, puede saber quién miente y quién no). Luego les dirá: "Podemos matar dos pájaros de un tiro. Si atacamos su nave nodriza y destruimos su núcleo, se producirá una reacción meta-cuántica-trifásica-pirulínica que os podría llevar de vuelta a vuestra época. Para eso he ideado un plan de la hostia: hemos robado una nave de los 'gambitos', y unos agentes nuestros irán a la nave nodriza de camuflaje, se cargarán el núcleo, lo cual eliminará los escudos, y la totalidad de las fuerzas rebeldes del planeta atacarán al unísono la nave, hasta convertirla en gelatina Royal. Y... eh... creo que vosotros sois los más adecuados para la misión. ¡NO, NO HUYÁIS! Veréis: he examinado vuestras áuras, y la Pichurrina está con vosotros... en un grado bastante bajo, pero lo está. Si en algún momento tenéis problemas arriba, sólo tendríais que concentraros y yo os hablaría telepáticamente para aconsejaros. Además, que quede entre nosotros, creo que nadie más de toda la Resistencia tiene las pelotas suficientes para hacerlo... ¡confío en vosotros! ¿Hace?" Este es uno de esos momentos en los que los Nj's deben hacer algo por narices, ya que no tienen otra alternativa. Así que... ¡al tajo! PD: si ahora le vuelven a preguntar a Coli con quién se casó John, esta les responderá: "¡Vaya una pregunta! Con Belit, claro... aunque le costó unos cuantos años de peleas y reconciliaciones, pero finalmente se casó con ella".

### CAPÍTULO 4: ¡¡AL ATAQUEEEEEEEERL...!!

#### GARAJE DE LA NAVE 'GAMBITA'. 15/11/2215. 7:25 AM.

Dile esto a tus jugadores: "durante los últimos 12 días, os habéis estado entrenando para manejar la nave extraterrestre, que tiene forma de concha de mar. Así que ahora todos tenéis 'Conducir Naves Espaciales 2'. De nada... (deja que los jugadores lo celebren un poco y sigue). Vuestras instrucciones son: entrar en el muelle de carga nº 45 de la nave nodriza, que está cerca de la zona del núcleo, salir de la nave con los disfraces de gambito, masacrar a los guardias de

seguridad, colocar cargas explosivas en el núcleo y salir pitando de allí, si no queréis volar como Carrero". Diles también que la Resistencia cuenta con ellos y esos tópicos militares. Por último, antes de que suban a la nave, diles que contarán con el siguiente equipo:

- 5 bombas pre-programadas (explotarán 6 minutos después de que las hayan puesto los Nj's).
- Fuiles láser (ALC 100-120 / CAR (batería de 200 disparos) / CAF 3-8 / PUP 5D). Uno para cada uno.
- El quipo que ellos llevan desde el principio (no encontrarán cargadores, porque hace siglos que no se fabrican).

Recomiendo que los Nj's urdan un plan. Así será más emocionante, tú improvisarás más y yo no tendré que escribir tanto, porque se me están fusionando los dedos al teclado. Así que procura lucirte.

ÓRBITA TERRESTRE. 7:55 AM.

A partir de este punto, como ya he dicho, improvisa. Los Nj's están en el espacio y delante tienen la nave nodriza. Unas cuantas sugerencias son: que se confundan de muelle (recuerda, tienen que ir al nº 45), hacer que les fallen las armas a los 5 ó 6 disparos, que los gambitos pidan refuerzos... lo que sea, pero procura que sea una escena épica, de muchos tiros. Si los Nj's llegan al núcleo y colocan las bombas pre-programadas, ya sabes, sólo tendrán 6 minutos para salir de ahí. Pero en cuanto hayan explotado, los Nj's deben hallarse cerca de la nave líder de los rebeldes. Entonces, Walter Konstantin les echará un pequeño discurso de agradecimiento y les dirá: "estamos puliendo a base de bien la nave nodriza. Colocáos cerca, porque la reacción meta-cuántica-trifásica-pirulínica que os dije está a punto de ocurrir. Suerte y que la Pichurrina os acompañe". Gran frase, si señor. Enmedio del fragor de los disparos, los Nj's deberán abrirse paso hasta colocarse a menos de 500 metros de la nave nodriza. Entonces, se producirá una tremebunda explosión a lo "Star Wars: Special Edition", y el "anillo" de energía impactará de lleno en la nave de los narizones, lanzándoles a través de un túnel de colorines...

### **EPÍLOGO Y PUNTOS DE EXPERIENCIA**

SPUTNIK CORP. 3:07 AM.

Los Nj's saldrán despedidos de la máquina del tiempo (si a estas alturas no saben lo que es, puedes pegar a tus jugadores con un martillo de goma), y tras recuperarse del trompazo (1D de pupas), verán ante sus narices a los guardias corporativos del principio de la aventura. Son unos 10 (han pedido refuerzos), y justo cuando los Nj's crean que sanseacabó... ¡los Desesperados entrarán a saco en la sala! Cuando consigan salir de ahí, será mejor que no le digan nada a Belit. A fin de cuentas, todo esto puede mandar el continuo espacio-tiempo a tomar por culo. Bueno, va, los px:

- Por entrar en conversación con los científicos y los rebeldes (sin tiros): 5 puntos para todos.
- Por cada gambito muerto: 1 punto para el que lo haya hecho.
- Por urdir un buen plan para atacar la nave nodriza: 4 puntos para el que lo haya hecho.
- Por usar en algún momento la regla "trabajando en peña": 5 puntos para todos.

Hala, yatá. Apaga y vámonos, que se hace tarde y tus jugadores quieren ir a celebrarlo a alguna discoteca...

# FIN