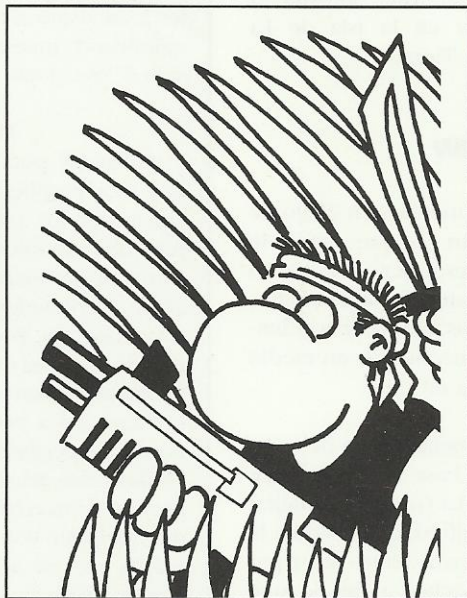


# Módulo

por **Xavi Garriga**  
Ilustraciones de **Chema Pamundi**



## OTRO PLANETA OTRA MASACRE

Esta aventura de *Fanhunter* está inspirada en la película *Depredador*, y se recomienda para un grupo de entre 4 y 7 narizones cachosillos (a menos que el animador arda en deseos de verlos acabar convertidos en longanizas).

## Fanhunter

Los Njs son encargados de una misión en La Gomera, una pequeña isla del archipiélago de las Canarias. Allí hay varias bases secretas de entrenamiento de tropas de la resistencia que han sido últimamente blanco de ataques sorpresa llevados a cabo por un comando de fanhunters de élite, que los han reducido a carbonilla en cuestión de minutos. Los Njs deben localizarlos y eliminarlos.

¿Y dónde está el truco? Pues en que no han sido los fanhunters. Esta vez el malo viene de otro planeta, y está participando en un concurso. Que sí, hombre, que sí...

### El Lugar

El 21 de julio de 1998, un meteorito del tamaño de una estatua de Botero se precipitó sobre la isla de La Gomera, en el archipiélago de las Canarias, aniquilando todo vestigio de vida y convirtiéndola en un cráter yermo y calcinado. Sin embargo, a los pocos días una espesísima vegetación tropical empezó a crecer por toda la isla a un ritmo frenético, hasta envolverla por completo. Todo ello dio como resultado un lugar de densa vegetación y clima tropical, pero sin vida animal de ningún tipo más allá de los típicos insectillos.

El fenómeno llamó la atención del millonario Robin Masterson, quien organizó una expedición para recoger muestras del meteorito con la esperanza de poder licuarlo y fabricar un crecepelo eficaz (le parecía increíble que fuéramos capaces de poner un hombre en la Luna, y sin embargo no pudiéramos dar melenas a los calvos).

Pero la expedición desapareció sin dejar rastro y empezaron a circular todo tipo de rumores e historias fantasmagóricas sobre la isla. Y al papa Alejo, un supersticioso del copón, la cosa le dio un mal rollo que *paqué* y se apresuró a quitarse el muerto de encima declarando públicamente que Dick se le había aparecido en sueños para decirle que La Gomera era un lugar impuro, demoníaco y vil, y que por lo tanto debía quedar fuera de la jurisdicción papal.

Lo que Alejo ni siquiera sospechaba es que todo era un montaje. Robin Masterson era en realidad Wilfred Tresmanos, un capo de la resistencia, estaba vivo y coleando y el motivo real de la expedición era ver si el terreno era apto para montar un campamento rebelde de entrenamiento de comandos. Y resultó ser el lugar ideal. Apartado, discreto y fuera de los dominios de Alejo.



Cuando los espías papales empezaron a informar sobre los rumores del asentamiento de una base rebelde en La Gomera, Alejo comprendió que había hecho el asno, pero ya era demasiado tarde. Si ahora aparecía diciendo que se había equivocado, eso sería reconocer que Dick había metido el remo, y la gente empezaría a pensar que no era tan todopoderoso, sino más bien incluso un poco gilipollas.

Así que Alejo decidió solucionar el asunto lo más discretamente posible. Envío a la isla un comando secreto de fanhunters a investigar si lo de la base rebelde era cierto y en tal caso, a cargársela.

## Los Aliens

Los garrulinos son originarios del planeta Garrulo, y fueron expulsados de la FPF hace ya algunos siglos por hacer trampas en las quinielas. Se han caracterizado siempre por ser una raza guerrera y borde, y por su desmesurada afición a los concursos. Y el de más éxito en estos momentos es *Otro Planeta, Otra Masacre* que se emite por el primer canal cada aijlighfn kali-kall (jueves, en dialecto garrulino) en horario de máxima audiencia.

La mecánica es muy simple. El concursante debe desplazarse a un planeta de la galaxia elegido al azar con una ruleta, y allí tomar una zona determinada, eliminando toda oposición y estableciendo una cabeza de puente. Una vez hecho esto, comunicará por radio con la flota estelar, que se encuentra orbitando alrededor del planeta en cuestión, y les avisará de que cuando quieran ya

pueden bajar a invadir. Para ello dispone de una semana de tiempo (el programa no es en directo. Al acabar cogen todo lo que han filmado y hacen un montaje de una hora.)

El premio para el ganador consiste en un viaje de quince días a Tau-Ceti para dos humanoides, y un bote en metálico que se va acumulando de programa en programa. Ni qué decir tiene que esta semana el concurso tendrá lugar en la isla de La Gomera, en el planeta Tierra.

## Empieza el Show

Los Njs pueden ser metidos en el ajo de diversas formas, según lo que mejor le cuadre al animador. Desde ser enviados en misión oficial de la resistencia, hasta contratados como mercenarios, aparecer accidentalmente en la isla y encontrarse en medio de todo el mogollón; a mí plim.

El caso es que los metas en un helicóptero en dirección a la base militar rebelde Tabajara, en la isla de La Gomera. Al llegar serán recibidos por Wilfred, que les dará la bienvenida y les citará para dentro de un par de horas en su despacho, a fin de que tengan tiempo de dejar los bultos, ducharse, elegir litera y cosas así.

Cuando por fin se reúnan con él, ésta es la información que podrá suministrarles, según lo que le pregunten:

- Esta base es la única superviviente de un total de tres, repartidas por toda la isla. En ella hay 80 narizones armados hasta los dientes.

## Capitán Wilfred TresManos

**Atributos:** Combate 2, neuronas 2, disparo 3, carisma 1, músculos 3, agallas 5, reflejos 2, empatía 3.

**Habilidades:** Arrojar 2, artes marciales 2, atletismo 1, conducir 2, defensa 2, intimidar 4, maestría 2, nadar 2, precisión 3, psicología 3, sigilo 1.

### Historia

Militar de pura cepa, garrulo y con una sola y poblada ceja. Su forma de solucionar los problemas suele pasar por utilizar munición de mayor calibre o llamar al alto mando solicitando apoyo aéreo. Tiene serias dudas sobre la eficacia de los Njs, porque lo que él había pedido eran dos cajas de napalm. Como tarden mucho en solucionarle la papeleta empezará a ponerse intransigente y borde. Si persisten en su actitud o le chulean, les relevará del asunto y les mandará encerrar como sospechosos de colaborar con los asaltantes hasta que la cosa se aclare. Y si tienen que acabar a tiros unos con otros, pues no será él quien se corte.

## Paco El Gitano

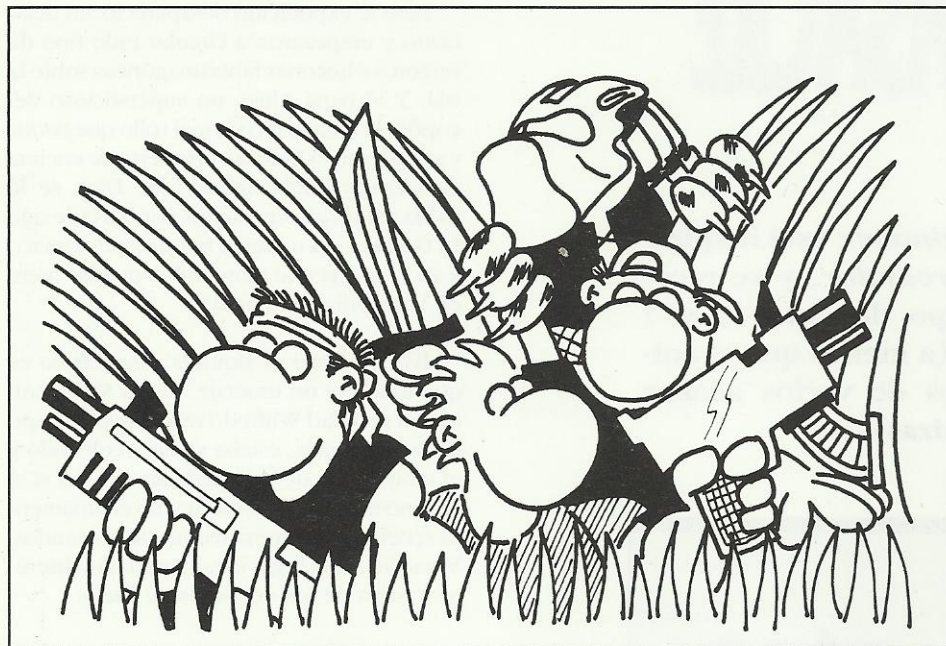
**Atributos:** Combate 4, neuronas 3, disparo 2, carisma 1, músculos 3, agallas 4, reflejos 3, empatía 4.

**Habilidades:** Arrojar 2, atletismo 2, crimen 2, defensa 3, maestría 4, nadar 3, observar 4, psicología 2, sigilo 4, talento (cantar saetas y ser inexpresivo) 3.

**Coñas y Taras:** Sentidos desarrollados (vista y oído), fobia (supersticioso a saco).

### Historia

Gitanote patilludo, que viste como Curro Jiménez y va armado siempre con un navajote toledano de ésos que hacen clic siete veces antes de abrirse del todo. Paco será el guía de los Njs en la isla. Se la conoce como si fuera suya, y es capaz de orientarse durmiendo. Tiene la teoría de que la selva está viva y se cruspe a la gente, y que ha sido la responsable de los ataques (es que de chico le cayó un rayo en la cabeza y, claro...).



## Bolaji Badejo, El Alien

**Atributos:** Combate 4, neuronas 3, disparo 4, carisma 3, músculos 6, agallas 4, reflejos 5, empatía 4.

**Habilidades:** Arrojar 4, artes marciales 3, atletismo 4, defensa 4, explosivos 2, farolear 2, intimidar 5, maestría 4, manitas 2, medicina 1, nadar 1, observar 3, precisión 4, psicología 2, sigilo 4, talento 3.

**Poderes:** Armadura 4, resistencia (a las inclemencias del tiempo) 4.

**Coñas y Taras:** Sentidos desarrollados (todos), estigma (tiene cara de canchero), código de honor (las reglas del concurso).

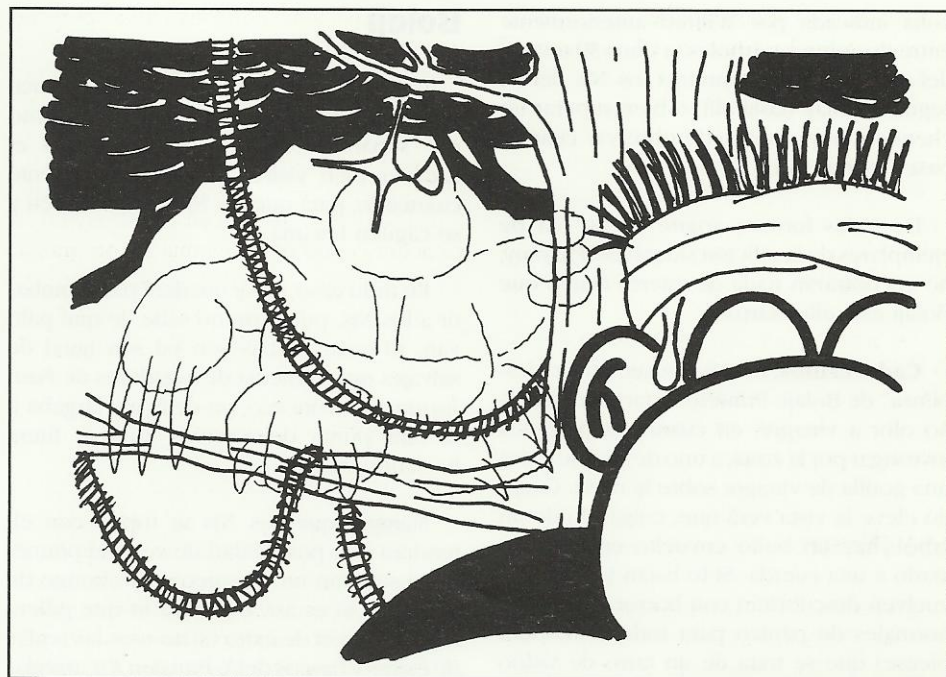
### Historia

Los Garrulinos son una raza supercachas, y Bolaji es un supercachas dentro de los suyos, así que puedes contar. Su metabolismo le permite resistir casi cualquier tipo de condiciones climatológicas sin que se le deshaga el moño. Tiene visión innata en infrarrojos, mide y pesa algo más que un narizón normal, y desde luego es mucho más feo. Come de todo, aunque siente especial predilección por las salchichas vienesas, el chucrut y la carne humana.

A diferencia de la mayoría de monstruos del cine, Bolaji no es memo. Necesita el dinero, pero sabe que si se lo cargan tampoco va a poder disfrutarlo. Así que si pintan bastos no dudará en rendirse, ya sea para llegar a un acuerdo con los Njs o para ganar tiempo y endiñársela por detrás cuando menos se lo esperen.

- El primer ataque tuvo lugar hace tres días, entre las 00:28 y las 00:37 horas, en la base Guajira. El segundo ataque tuvo lugar ayer, en la base Guantánamera, a la misma hora. Ambos lugares fueron reducidos a escombros en un tris-tras, después de una lluvia de pepinazos, sufriendose unas bajas superiores al 90 % entre las filas rebeldes, por ninguna entre los atacantes. Ninguno de los supervivientes dice haber podido ni tan siquiera ver al enemigo, pero por la potencia de fuego y la precisión, no exenta de filigrana, no hay duda de que se trataba de profesionales.

- Hace una semana, una patrulla detectó a un comando de fanhunters desembarcando secretamente en una playa al sur de la isla. Les perdieron el rastro hace cuatro días,



pero saben que se estaban moviendo por el Sureste, en la parte más espesa de la jungla.

A partir de aquí, los Njs tienen tres opciones claras para empezar:

#### - Recabar más información por la base:

En la enfermería los Njs podrán hablar con una docena de supervivientes del asunto, en diversos estados de mutilación. Pero éstos, entre los que han quedado atontados por las bombas (sí, yo vi a los atacantes, iban todos vestidos de fresón y montados en bicicleta) y los que no se ponen de acuerdo (eran veinte y llevaban cañones, pero qué dices hombre, eran lo menos dos mil, todos negros y con lanzas) no aportarán más información coherente de la que ya tienen los Njs.

#### - Ir a ver las ruinas:

El espectáculo es dantesco. No queda piedra sobre piedra. Se han preocupado hasta de convertir los cascotes en gravilla. Ni siquiera un bombardeo de alfombra hubiera resultado más efectivo. Todo está devaestado en 200 metros a la redonda. Si los Njs buscan entre las cenizas, encontrarán (previo chequeo normal de investigar) un objeto metálico que por la forma y el tamaño parece un obús o algo. Si lo llevan a la base y se lo pasan a algún entendido en balística, le será imposible identificar no ya el calibre, sino incluso el material de que está hecho. En su vida ha visto nada parecido.

#### - Salir a la selva alegremente, como si no hubiera dios:

Saben que el comando de fanhunters que desembarcó se está moviendo por el Sures-

te, así que lo más probable es que tiren para allí. A continuación sigue una lista de los posibles encuentros que pueden ocurrir en la selva. El animador sólo debe escoger el que más le plazca, o el que mejor cuadre, y aire.

### Cosas que hay por ahí

**Huellas.** Desde boñigas de Bolaji (son verdes, de un metro de diametro y dejan un pestazo que no se va con nada. Chequeos normales de observar para no pisar una distraidamente, por favor.) hasta pisadas de botas de fanhunters, rastros de lucha (tal vez entre el alien y una patrulla de rebeldes o fanhunters), alguna pieza rara e inservible del equipo de Bolaji (un cohete trazador usado o algo así), aceitera, aceitera. Es la típica pista que no conduce a nada, pero sirve para poner a los Njs en situación y hacerles perder el tiempo.

**Trampa.** Bolaji ha colocado una trampa para cazar pardillos. Los Njs deben superar un chequeo de observar, en el orden de marcha en el que vayan. El primero que falle, la activará. El tipo de trampa queda a decisión del animador. Esperamos que no nos defraude (si no se le ocurre nada más original que el foso de estacas o la cuerda corrediza que se enrolla en el tobillo, sus jugadores están autorizados a abuchearlo y tirarle piedras). En todo caso, que no se los cargue, que nos quedamos sin aventura.

**La guarida.** Bolaji se ha fabricado un nido con hojas y lianas, que le sirve de escondrijo para comer y clapar. Está en la



zona indicada por Wilfred anteriormente entre dos gruesos árboles, a unos 30 metros del suelo. Para encontrarlo los Njs deben seguir a Bolaji hasta allí, o bien superar un chequeo muy chungo de observar cuando pasen por al lado.

De todas formas, aparte de un par de ejemplares de la edición sideral del *Playboy*, no encontrarán nada de interés (salvo que Bolaji esté allí, claro).

**Cadaverillos.** Los Njs encuentran la "despensa" de Bolaji. Primero notarán un extraño olor a vinagre, en cuanto empiecen a investigar por la zona, a uno de ellos le caerá una gotilla de vinagre sobre la nariz. Cuando eleve la vista verá que, colgando de un árbol, hay un bulto envuelto en trapos y atado a una cuerda. Si lo bajan y lo desenvuelven descubrirán con horror (chequeos normales de pánico para todo el mundo, please) que se trata de un tarro de vidrio gigante, de un metro de alto por uno de ancho, dentro del cual, puestos en adobo, están los cuerpos de varios narizones. El tarro tiene tapón de rosca, así que no les costará abrirlo por si quieren inspeccionar los cuerpos o darles un entierro digno. Han sido deshuesados, vaciados y rellenados de especias y no llevan encima ningún signo identificatorio.

## Bolaji

Los Njs se topan con el gran prota. Intentará no dejarse ver y trincar a alguno por separado. Si lo consigue, dejará el cadáver bien visible y convenientemente cuarteado, para que los Njs lo encuentren y se caguen encima.

En todo caso, no se quedará para combatir a los Njs, pues aún no sabe de qué palo van, ni cuán bestias son (si son igual de salvajes que la media de jugadores de *Fanhunter* que conozco, yo de él me largaba a la otra punta del cosmos aunque fuera haciendo dedo).

Siempre que los Njs se topen con él, tendrán una posibilidad de verle el plumero, si superan un chequeo muy chungo de observar. Si es así, esto será lo que pillen, según el nivel de éxito (si no usas las reglas de éxitos y fracasos del *X-Pansion Kit*, arrégalo como más te cuadre. A mejor resultado, más información.):

**Bah:** El narizón oírà durante unos instantes un murmullo apagado, como de aplausos, que irán desapareciendo.

**Yuju:** Además, el narizón oírà un breve latiguillo musical, como la sintonía de un

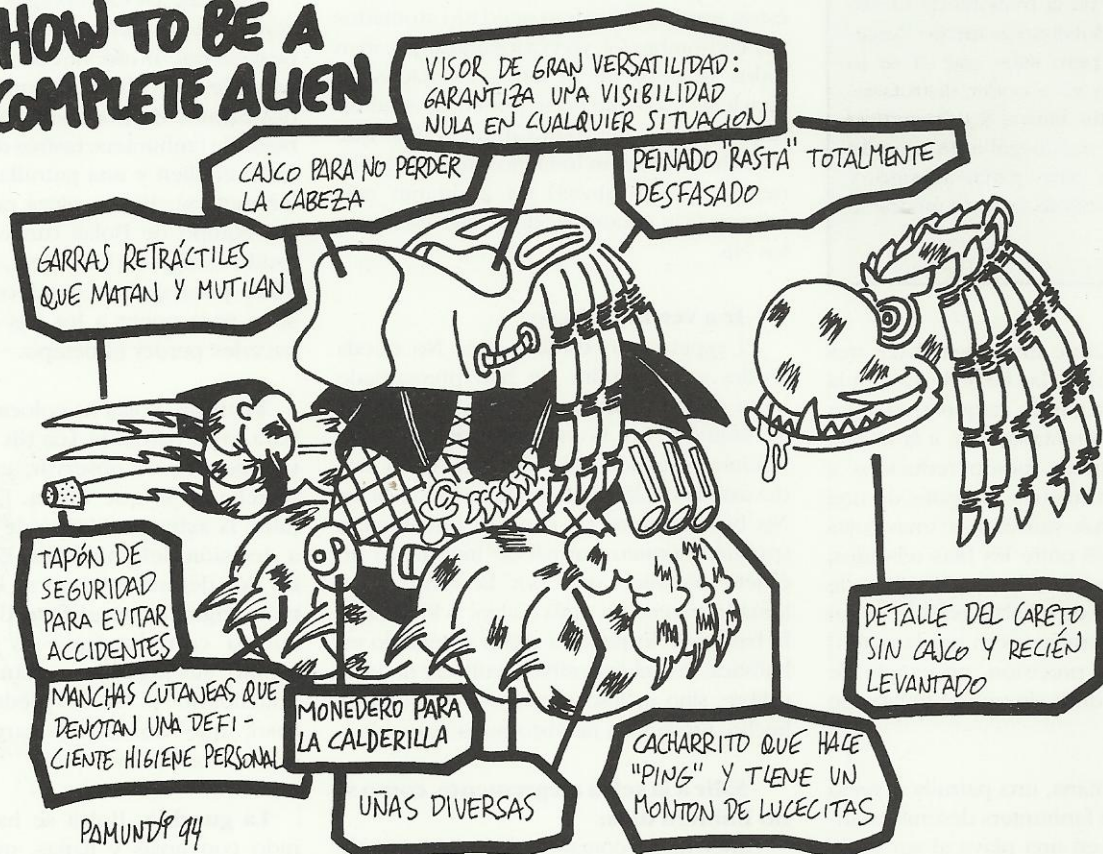
telediario o algo parecido (se trata de la sintonía del patrocinador del programa en cuestión).

**Yipe:** Además de todo lo anterior, el narizón verá una especie de resplandor, como una silueta humanoide que se estuviera formando de la nada, encima de un árbol. La silueta le mirará brevemente, con ojos vivos y centelleantes, y luego desaparecerá como si nunca hubiera estado allí.

## El Campamento Fanhunter

Si los Njs deciden ir en su busca, al cabo de tres horas de dar vueltas empezarán a encontrar huellas de narizones que les llevarán hasta un promontorio cubierto de matorrales, más allá de los cuales se extiende un bonito claro cruzado por un riachuelo. La escena que se desarrolla allí es, como mínimo, aberrante: una veintena de fanhunters vestidos con gayumbos y playeras, entregados a quehaceres tales como tumbarse a la bartola con pai-pais y vasos de piña colada, bañarse y jugar al balón, asar butifarras y salchichas de la barbacoa, y en definitiva disfrutar de un bello día de campo. En esta situación, son un blanco irresistible.

## HOW TO BE A COMPLETE ALIEN



## Equipo del Alien

Ya sé que todos habéis visto la película, pero siempre hay algún taruguín suelto que no va al cine desde que las películas eran en blanco y negro y había un pianista de acompañamiento. Así que:

### ACME Tactical weapon device

Cacharrito acoplado al brazo de Bolaji, que le permite lanzar rayos laser muy precisos o cohetillos trazadores de gran poder devastador. Sus características son: ALC 40-80 (el laser) 20-40 (los cohetes) / CAR, ilimitado (el laser) 8 (los cohetes) / CAF, 1(ambos) / PUP, 5D (el laser) 12D (los cohetes).

### Hack 'n' Slash Combat Frisbee

Arma arrojadiza, igual que un frisbee, pero con un filo que si te engancha te rebana sin problemas. Si falla el blanco o lo corta limpiamente, sin quedarse enganchado, vuelve a la mano del lanzador, como un boomerang. Sus características son: ALC, 20-40 / PUP, 6D. Y si se usa en combate DES, 4 y PUP, 2.

### Reloj de pulsera "Suoch"

Con las siguientes funciones: calculadora, traductor (con más de 600 idiomas o dialectos de todo el universo), alarma (con los temas "Cumpleaños Feliz" y "Dixie"), garras retráctiles de combate (Destreza 3, Pupas 2), sistema de camuflaje (el usuario gana el poder de invisibilidad a nivel X) y dispositivo de autodestrucción (se teclea una cifra entre 1 y 100 y el reloj empieza a cantar "Uno Mississippi, dos Mississippi..." hasta el número tecleado, momento en que explota causando 127D de pupas). El reloj no es sumergible, así que cada vez que se moja es necesario lanzar 1D por cada función: con 5 o más se casca. El sistema de camuflaje se desactiva, las garras se encallan, empieza a sonar Cumpleaños Feliz por la cara o, en el caso del dispositivo de autodestrucción, se activa espontáneamente para detonar al cabo de 5D de "Mississippis".

### ACME Multipurposed Helmet

Casco hermético con sistema múltiple de visión (calórica, ultravioleta, intensificador de luz, lo que haga falta), filtro respirador y radio-comunicador.

### ACME Survival kit

Incluye lo típico: botiquín, preservativos, bengalas, navaja mil usos, chocolatinas y el libro "600 chistes de chernillantes: Cómo hacer amigos en cualquier lugar de la galaxia".

Los Njs tienen una ocasión de tirar al pato que no pueden dejar pasar. Al principio, algunos fanhunters intentarán defenderse usando los pinchos de la barbacoa, los palos de las sombrillas o lo que tengan a mano, pero la mayoría saldrá corriendo en busca de toallas y se rendirán enseguida.

Los fanhunters se mostrarán dispuestos a largar, siempre que les den garantías de que no los van a liquidar. De no ser así, morir por morir, no dirán esta boca es mía. En todo caso, esto es lo que saben:

Tras explicar cuál es su misión, añadirán que estaban seguros de que en la isla no había nadie y pensaban pasarse las dos semanas tostándose al sol y tomando daiquiris, y luego volver y poner en el informe que la habían registrado de arriba abajo y no habían visto nada.

Si los Njs miran en sus petates verán que, efectivamente, su equipo se compone de crema solar, walkmans, neveritas portátiles, tablas de surf, etc. Pero de armas, exceptuando el rastrillo y la pala para hacer castillos de arena, nada. No saben absolutamente nada de ningún ataque, pero en cuanto los Njs pregunten algo al respecto, empezará el baile...

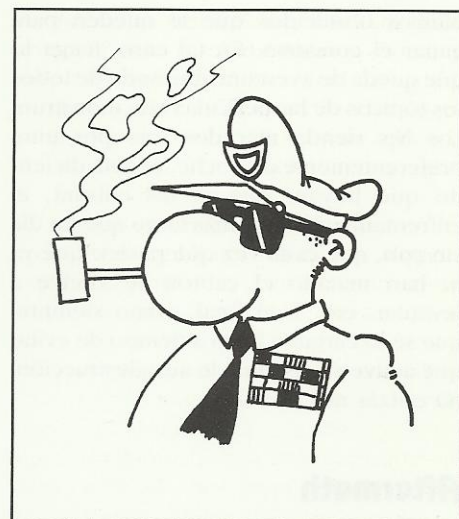
Bolaji lleva varios días observando a los fanhunters y ha decidido cepillárselos antes de derruir la base que queda en pie (librando así a los Njs del problema de qué hacer con los prisioneros, porque después de esto no va a quedar ni uno).

Los Njs tienen pocas opciones en este encuentro. Bolaji estará en un árbol, con su sistema de camuflaje activado, disparando cohetes a tutiplén, hasta que no quede nada que se mueva. Cuando se dé por satisfecho, se largará con viento fresco. Si los Njs se han puesto a cubierto, estarán a salvo. Si se han quedado de pie en el claro a verlas venir, no los salva ni el gallo de la pasión.

## El Asalto

La base que aún queda en pie será atacada por Bolaji la segunda noche tras la llegada de los Njs. Eso quiere decir que tendrán dos días para trincarlo o al menos trazar un plan para ello. Sí, porque los Njs pueden también adoptar una táctica defensiva (tenderle una trampa y esperar a que pique) en lugar de salir directamente a cazarlo.

Las sugerencias de los Njs sobre refuerzos o cambios en el sistema de defensa de



la base serán aceptadas, siempre que no se trate de animaladas sin sentido, o que sea peor el remedio que la enfermedad.

El ataque empezará a las 00.25 horas. Bolaji, apostado en un árbol, como siempre, lanzará sus primeros cohetes contra los vehículos de la base para restar movilidad al enemigo y crear unas cuantas explosiones. Luego demolerá sistemáticamente todos los edificios, empezando por los de comunicación y vigilancia, tales como la estación de radio o las torres de focos. Por último, bajará del árbol y se paseará tan pancho por entre los restos de la base, rematando uno por uno a los que queden aún con vida.

Un amor de hombre, ¿no? Si los Njs, ante este panorama, quieren huir a la selva y esconderse, dales tiempo de hacerlo.

## The Final Bonk

Si los Njs no van a por él, será él quien acabe yendo a por los Njs, ya que serán los



últimos obstáculos que le queden para ganar el concurso. En tal caso, juega lo que queda de aventura abusando de todos los tópicos de las películas con monstruo. Los Njs siendo atacados uno por uno, preferentemente de noche, el guía diciendo que huyan, que él les cubrirá, el enfrentamiento final más largo que un día sin pan, que cada vez que parece que ya lo han matado el cabrón se vuelve a levantar, etc. Y al final, como siempre, que se lo carguen justo a tiempo de evitar que active su sistema de autodestrucción. ¿O quizás no?

### Aftermath

Si los Njs se maquinan a Bolaji, juega esta escena inmediatamente después. Oirán el latiguillo musical que han estado escuchando durante toda la aventura, así como los aplausos, pero esta vez alrededor suyo, muy cerca. Entonces verán cómo de la nada aparecen un montón de seres iguales que Bolaji, que habían permanecido ocultos hasta ahora, gracias al mismo sistema de camuflaje.

La mayoría están sentados en gradas, aplaudiendo (el público del programa), pero

también hay algunos apuntándoles con enormes cañones (los cámaras), y en especial hay uno, vestido con americana de lentejuelas, pajarita azul eléctrico y peluquín castaño (el presentador), que se les acerca sonriendo.

Mientras los Njs mojan los pantalones, el presentador, micrófono en ristre, les felicitará y pedirá al público un OOOOOOOH! bien grande por Bolaji, que no ha podido superar la prueba.

Luego dará a cada Nj un recuerdo del programa (un lote de productos autonómicos y un tenedor pinza para el marisco), y se despedirá de los televidentes anunciando que la próxima semana el concurso viajará a Chimponio, un planeta habitado por los Chimpones, extraña raza de seres mitad hombre mitad mesa camilla, y que el bote del programa ya asciende a 500.000 Sdrugulos.

Entonces descenderá del cielo una gigantesca nave espacial a la que subirán todos los Garrulinos sin mediar palabra, tras lo cual pondrá en marcha sus toberas a plena potencia (rustiendo un tanto a los Njs) y volverá a elevarse en el cielo desapareciendo a toda leche. Koneick.


### Alternative Ending

Si los Njs no se cargan a Bolaji, hay multitud de posibilidades para acabar esta aventura, aunque la más plausible es que Bolaji acabe haciéndose colega de los Njs, y siendo descalificado del concurso. Si el animador se siente con fuerzas, puede incluso hacer que los Njs sean abducidos y obligados a ser los concursantes de la próxima semana.

Si los Njs están lo bastante chalados como para liarse a tortas con los Garrulinos, sus características son similares a las de Bolaji, aunque el animador tendrá que definir las él mismo.

### Experiencia

De 6 a 10 puntos para todo el mundo por impedir la invasión, ya sea liquidando al alien, convenciéndolo de que lo que hace está mal hecho o como quieran.

Además, de 2 a 4 puntos extra a quien juegue bonito y chulo, y especialmente a quien encuentre alternativas inteligentes a los tiros para resolver las situaciones comprometidas. 



COMIC  
NACIONAL  
Y DE  
IMPORTACION  
•  
TEBEO ANTIGUO  
•  
JUEGOS DE ROL  
•  
FIGURAS TODAS  
MARCAS  
•  
WARGAMES  
•  
ENVIOS POR  
CORREO A TODA  
ESPAÑA

**C/ PORTUGAL, 36 - 03003 ALICANTE TLF. (96) 5923040**

