



## Nari-Notas de la introducción 1

Esto que hay a continuación es una pequeña ayuda para el narrador, encontraréis estas Nari-notas al final de cada capítulo y os ayudaran a la hora de hacer de master. Al empezar la partida intentar conseguir música para ambientar, le da color a la sesión de juego, por ejemplo: podríais poner de fondo algún tipo de música épica mientras narráis los detalles de la misión, cambiar la música a un tono más dramático cuando entre Raúl de Tarrinaske, y poner la canción del equipo-A o alguna de Parchis cuando vayan al Parking a buscar la furgoneta. Intercalar música casposa con música de acción e instrumental.

Cuando entren Don Depresor y Nando hacer que los jugadores se levanten de sus sillas y se pongan firmes, Intentar parecer lo más serios posible mientras interpretáis a Don Depresor dando órdenes y sobretodo dar un buen tono cómico a las instrucciones. Para hacer la coña haceros el ciego o taparos los ojos con algo. A Raúl de Tavernaske interpretálo como el típico ex-combatiente de la batalla de Montjuic, mirada perdida, cabeza ladeada y frases históricas antes de llegar al ataque de nervios. «Hijo, cuidado detrás de ti, Juraría que alguien se ha movido en el pasadizo del fondo, no lo has visto?, Debe haber sido una sombra, perdona... «son las típicas frases de alguien al borde de la locura. Si algún listillo te dice cuando van pasando diapositivas que quiere dibujar el mapa, simplemente dile que no tiene ni lápiz ni papel, y si va usar bolsillos para conseguir uno utiliza a Don Depresor y su cenizo contagioso natural para disuadirlo. No les des equipo de combate, ni mucha pasta, que se lo curren. Sería interesante que algún Nj tuviera algo de informática para ayudar en el desarrollo de la partida.

Una nota de color en el grupo o Nj importante para el desarrollo de la aventura sería un científico con culturilla de ordenadores, si a alguien le hace gracia el tipo de Nj sería conveniente que lo jugara.

# Miedo y asco en las torres Caffre

Introducción o como los planes sencillos se pueden complicar

Vivimos en una época de desoladora guerra que esta acabando con las neuronas de casi todos los soldados de la Resistencia. Barnacity año 2008, el año de la Rata. El PAPA Alejo, pontífice del Philipcatolicismo, sigue empujado en hacer la vida imposible a los Ex-clientes de su Ex-negocio, Frekis. El maldito librero demente sigue impidiendo que nuestros gustos corran por la carretera de la libertad. Su comportamiento hincharnices y pelotas desde Bnc hasta la ReCoruña. Pero esta noche las cosas están a punto de cambiar. Se ha preparado un asalto (o intento de asalto) a las torres Caffre, una misión casi imposible (últimamente los líderes de la resistencia han estado jugando al *Command&Conquer* y viendo películas como *La trampa* y *El caso de Tomas Crown*, se les sube a la cabeza y ya se sabe lo que pasa...). Esta partida esta pensada para un grupo de 4 a 6 Njs pertenecientes a la rebelión y de todos los arquetipos que se quieran interpretar dentro del mundo de FH.

La partida empieza en una habitación oscura, los narizones jugadores o Njs estar sentados viendo por vigésima octava vez *Misión Imposible*, la de Tom Cruise, con una pinta de impasibilidad y casi a punto de dormirse (no me extraña, es que es un bodrio...), de repente entran en la sala dos hombres de gran fama dentro de la rebelión: Nando Dixkontrol y Don Depresor (con las consecuencias trágicas de la entrada del segundo, como por ej. rotura de una silla de los juga-

dores /1d4 de pupas x desgracias variadas...). La habitación se ilumina y el proyector se apaga. Don depresor clava en los jugadores una mirada penetrante (je, je, je), empezando a explicarles la misión. "Srs. han sido elegidos de entre todas las tropas de a pie de la rebelión, podríamos haber elegido a otros pero no nos ha dado la gana..." y todo el rollo de siempre amenizado además con frases de aspecto dramático como *el futuro de todos nosotros esta en sus manos, han de dar todo lo que tienen dentro sin esperar recibir nada a cambio...*, *Toda la rebelion estara esperando el desenlaze de su mission*. De mientras Nando les va pasando unas diapos de los mapas que de vez en cuando se arrejunten con alguna de sus vacaciones del '95 en Hawai.

La misión es de una complejidad extrema, se trata de entrar por la entrada de alcantarillado de una de las Torres Caffre, disfrazados de equipo de limpieza con copias casi exactas de los pases auténticos, y infiltrarse por las cañerías de limpieza y los respiraderos hasta la planta 69 del edificio, una planta de «oficinuchas» sin importancia donde supuestamente no ha de haber nadie, conectarse a un ordenador, robar la información que consiste en unos archivos llamados Trucutu.che, con la ayuda de un informatico y salir del edificio sin levantar sospechas, sin activar la alarma, como si no hubiera pasado nada. También les contarán la historia de cómo el último grupo fue descubierto en plena misión, llevándose los planos que ellos están contemplando en las diapos. A continuación harán pasar al único superviviente de la tragedia, que es ni más ni menos un conocido jugador de rol buscado en 15 estados papales por cargar contra grupos de Fanhunters, un tal Raúl de Tavernaske, el hombre entrará en silla de ruedas y los Njs descubrirán que no a quedado muy bien parado, ahora se ha transformado en Tronco-man, el hombre juguete, es una pena que un héroe de la rebelión acabe como tentempié y monitor en los parvularios de la Rebelión. Su conversación será mas bien escasa, una enfermera muy sonriente que le acompaña les pedirá a los juga-

dores que no lo alteren, el pobre esta un poco traumatizado. Si alguien le presiona con demasiadas preguntas empezará a chillar «están por todas partes».

«Benjamín... cubre la librería», «Diosmío esa granada a acabado con las ampliaciones del Car Wars» con la mirada perdida empezará a sacar espumarajos por la boca y se desmayará.

Al final de la sesión informativa cuando están a punto de sacar las diapositivas Don Depresor se resbalar y empujara el proyector haciendo que le caiga a la cabeza algún jugador (1d6 de pupas) y destruyendo las diapos, de las cuales no hay copias y eran los originales. Si algún Nj intenta escaquearse se le realizara una bonita tirada de comeocos y, oh!!!! Extrañamente se le ha convencido. (Si, ya sé que parece la misma fantasmada que la de Liam Nesson en el episodio 1.) Aparte, antes de despedir a los Njs se les ha de recordar que sobretodo se comporten de forma normal y no llamen la atención.

Después de todo esto sé conducirá a los Njs al parking de la rebelión. Una furgoneta de color negro con una línea roja en medio (tope equipo-A les estará esperando en él. En las puertas traseras en letras Rojas pone: «equipo de limpieza Romerales.inc Tlf-Dick#62645.C/ Loto negro, 5». Después se les repartirán monos de color naranja con la misma consigna que en la furgoneta en la espalda, y se les indicara que han de dirigirse al jefe de personal del edificio 1 de la fortaleza de Dick, y su nombre en clave es: «Ornitorrinco azul», un fanhunter que trabaja dentro de las altas esferas de seguridad papales estara allí como agente de la rebelión infiltrado, les colará de «strinkis» por una salida de alcantarillado del revaticano que estará vigilando esa misma noche.

## CAPITULO 1º

### El Ornitorrinco Azul

Los Njs se sentirán incómodos durante el viaje, (será el olor de la furgoneta?, O es que a Paco le a abandonado el desorodante?). Un mal presentimiento invadirá la



«USS Enterprise», recién bautizada así por Nando Dixkontrol. En estos momentos los jugadores estarán hechos un manojo de nervios. Aprovecha y prepara momentos de incertidumbre, amenicados seguramente por la típica discusión entre Njs de «haber quién es el líder?», «O la ya legendaria «haber quién coño se hace cargo de la situación?». A lo mejor una pequeña avería sin importancia les obliga a parar, o se quedan sin «gasofa», o peor aún, atropellan a alguien, lo importante es tocar la moral y que paren para que se discutan la reparación o el arreglo del asunto que les tenga entretenidos eso hará más amena la marcha. Al cabo de 2 o 3 turnos los jugadores llegaran a la zona mencionada, la alcantarilla N°13 en el suburbio, en ella les esperan un par de Fanhunters, uno de ellos bastante feo, el otro con unas pintas bastante capullas, esto?... normales. Los Fanhunters que parecen estar sentados al lado de una mesa con un par de cafés humeantes y una pequeña radio encima, se levantarán y empezarán a hacer señas a los tripulantes del vehículo para que aparquen al lado de la acera. Como ya estaba acordado, el FH «Ornitorrinco Azul», que es el más feo, se acercará a la furgoneta para hacer una inspección de rutina y le pedirá a los jugadores que bajen la ventanilla para enseñarle sus pases de seguridad «falsos».

Mientras se hace el distraído mirando los carnets, y como quien no quiere la cosa, el FH mirara al Nj que le ha cedido los documentos y con su «geto» de adefesio le preguntar en voz muy baja: «Oye, chico, ¿Cual es la contraseña?». En este preciso momento es cuando la incertidumbre crecera entre los Nj. Nadie les ha dicho nada de contraseñas ni de gaitas. Si ellos deciden decirle que no les han dicho nada de la contraseña el FH los tranquilizará y les dirá con voz convencida de que han acertado. Un poco de subida de tono, para que su compañero se «qüeske», se levantará dirigiéndose a una palanca que había escondida detras del puesto, empujándola hacia abajo y la valla en forma de «almaciga» que recubre la entrada a las alcantarillas se abrirá. Los Njs irán dejando el material dentro. En caso de que los Njs se inventaran la contraseña o hicieran cualquier cosa que resultara extraña a los ojos del otro FH de guardia, el FH que esta al lado de la ventanilla les preguntaría en voz baja: «¿Quién coño es?, Os esta hablando el 'Ornitorrinco Azul», identifi-

caos Si los Njs reaccionan bien y consiguen normalizar la situación intentando convencer al hombre de que son de la rebelión (con unas buenas tiradas de Carisma/comeco. DiE Normal) sigue la escena con normalidad. Si la acaban de cagar del todo y el otro FH se acerca ose da cuenta de lo que esta pasando se liará la de Cristo y empezará un tiroteo de la ostia con los 2 FH y al cabo de 1D6 asaltos llegaran los 2D6 refuerzos «Gua-guas».

## CAPITULO 2º

### Entrando en las cloacas del terror

Una vez haya entrado el equipo de limpieza y se cierre la puerta de la entrada, los Njs tiene libre albedrío para hacer lo que quieran. Esta zona de las cloacas no está muy sucia o contaminada, pero parece mucho más amplia de lo que serían las cloacas normales de Bcn. Los suelos de los tuneles están llenos de papeles, cagarrutas y de pequeños torrentes de agua, la iluminación de los pasillos es excelente y los Nj no tendrán que estrecharse ni agacharse para pasar por pasadizos estrechos. Los Nj no sabrán en ningún momento donde estarán pero si alguno de ellos va dibujando un mapa se podrán guiar con facilidad por los túneles, pero claro 1º se les ha de ocurrir (la tirada de neuronas+Invst. De dificultad CHUNGO, y una Tir. De Reflej./Manit. Dif. Normal para poder dibujar un buen mapa.) Lo importante es que sin saberlo los jugadores estarán yendo en dirección contraria (la tirad. De Empatía+Observ. Dif: Chungo para descubrirlo en su debido momento), a partir de aquí pueden pasar 2 cosas o que se pierdan en lo más oscuro de las cloacas de Bcn o que encuentren el buen camino, que consisten en un pasadizo de cemento, y asfaltado con marca de ruedas en el suelo.

Una de las cosas que más tendrán que sorprender a los Njs es que las cloacas de esta zona están en desuso o por lo menos eso son lo que indicaría una buena tirada de invest o observar a Dif. : Facil. Además no hechan «tufillo», así que, ala tirando. Cada 5 minutos los jugadores tendrán que tirar para darse cuenta de que no estén dando vueltas, o que alguien los sigue, eso lo pueden hacer perfectamente con una tirada de Empatía/Observar Dif. Normal o

Dif. : Ghungo. Si la pasan descubrirán que en la alcantarilla hay patruillas de Tintin macutes. Si se encuentran con alguna de ellas, es algo difícil pero no imposible, podrán tirar: Refl/Sigilo Dif. Normal para esconderse o evitarlos. Si alguno de los Njs fallase, que empiece la fiesta, en las alcantarillas sólo hay 2 grupos de 2 Tintin macutes (Francoie, Jean-paul, Março, y Hergito). Qué raro ¿no?, que la alcantarilla esta llena de Tin-Tin Macutes.

Como ya he explicado antes, la zona de alcantarillas son muy raras, parecen sospechosas y si alguno de los Njs os pregunta sobre este tema, le tenéis que decir que es la primera vez que ven algo de estas características, si deciden investigar y dejar a un lado la misión dejades hacer.

En el mapa hay una entrada y dos salidas como puedes ver, una de ellas es la correcta, la otra va a parar directamente al grano de la cuestión, a las instalaciones secretas de unos malvados memomios. Están metidos en secreto dentro del alcanatarillado del Revaticano y son unas zonas de incursión diabolica por parte de los memomios.

## CAPITULO 3º

### o porque no se puede sacrificar a seguidores del Betis

(Esta parte de la aventura saltárosela si los Njs se han extraviado por la puerta falsa.)

Si los Njs, consiguen llegar a la salida buena del laberinto, se encontrarán en un parking, donde esta la furgoneta con la que han venido hasta las Torres Caffre, es la misma, que pregunten o lo prueben. El parking tiene algo familiar pero los Njs no han de fijarse demasiado. Cuando estén mirando el parking, verán que del ascensor esta bajando alguien. Lo normal es que no se escondan ni nada por el estilo, al llegar abajo y abrirse las puertas, saldrán un grupo de 3 Tintin macutes y un par de FH armados con ametralladoras. Solo salir del ascensor se liarán a tiros con los Njs, que seguramente serán cogidos por sorpresa. Durante el tiroteo el obj. de los nNjs será evitar que los Njs lleguen al ascensor y causar alguna baja si es posible. Después de este combate y si los Njs registran a los nNjs descubrirán que no son lo que pa-

#### Nari-notas 1

Esta escena es una escena de esas que se hacen largas o muy cortas, todo dependerá de la interpretación de los Nj. Dentro de lo que cabe los tres forales de escena están bastante bien; el 1º, le da bastante continuidad a la partida, la 2º emoción y tensión durante unos instantes y el 3º da acción a caudales pero hace que la aventura en si se acorte.

Otro consejo que tendrías que tener en cuenta, es que al principio de la escena podrías ganar tiempo y hacerla un poquito más larga poniendo en ella algún tipo de dificultad narrativa a los Njs, como los ejem. que os he puesto arriba. Una sugerencia, el FH Ornitorrinco haz que hable de una forma ridícula o intérpratalo para que quede como un verdadero paleta de pueblo.

#### Nari-notas 2

En esta zona lo interesante es que pudieras dividir el grupo de Njs en dos o 3 grupos eso haría que la búsqueda de las salidas del pequeño Laberinto no tardara demasiado. Nunca les des las pistas, que se estrujen las neuronas y que pregunten al narrador (alias: dios, ya se sabe...), si al cabo de 30 minutos les ves muy perdidos dadles alguna pista, o decidles que tirada tendrían que hacer o como si fueráis ellos saldríais de esta. Los cuatro Tintin macutes estarán armados con un par de sub-fusiles cada uno, si descubren al grupo tendrán que disparar o huir chillando en Francés y disparando para cubrirse la retaguardia, si los Njs atrapan o aniquilan al grupo, Premio .....!!!!!! Uno de ellos llevara el mapa de la alcantarilla, pero no será tan fácil (le vengeance de les enfances de la patrie, sé terrible. GROWRRG). Si consiguen convencer a los tin-tin macutes de que están buscando la salida, los «franchutes» les acompañarán a la salida. Antes de seguir adelante tenéis que saber que toda la misión es una falsedad, una ilusión pichurrinica creada por unos seres del mal y del Betis, los memomios. Por ahora haz que los jugadores no sepan nada y sigue con la misión normal.





## Nari-notas 3

Esta es la parte de la aventura más difícil de seguir, los Njs no saben que es lo que está pasando. En realidad, Bartolo es un satanista, que harto de ver como su equipo de fútbol perdía decidió invocar a unos memomios para venderles su alma a cambio de unas cuantas victorias. Pero no sabía que estaba invocando, la pareja de memomios le pidieron el libro, pero él sabiendo que si les daba el libro los liberaría sobre la masía decidió plantarles cara, se le rebotaron y lo mataron, además los memomios son Fans del Betis y no aguantan a los culés.

Los memomios ya libres decidieron afectar a los Njs durante un sueño profundo, para que les ayudaran a conseguir el libro que está maldito, ellos no lo pueden coger por sí mismos y necesitan de una mano humana que se lo entregue. Todo lo que les ha pasado a los Njs es una ilusión, un teatrillo para conseguir que los Njs les diesen el libro, pero ahora se han de enfrentar a los memomios. Tanto aquí como en el capítulo anterior se ha de usar la puntuación de arquetipo de FH y la de tintin macute, al igual que se ha de hacer con los memomios del próximo capítulo.

## Nari-notas 4

Este es el final de la aventura. Como lo que he dicho antes para los memomios usa la ficha del libro. Espero que la aventura te halla gustado a tí y a tus Njs.

A me olvidaba que a lo mejor tus Njs te piden PX y todo eso después de la partida. No les des ni un puto punto. Que supliquen como niñas por esos preciados puntos. Pero si te piden dales una cantidad de:

1 por jugar + 1 por interpretar bien su Nj + 1 si la acaban + 1/2 por cada víctima en combate y 1 por cigarrillo que le hayan dado al máster durante la partida y si después de esto quieren más dales 3 por la cara.

Este módulo no habría sido posible sin la ayuda de: Mi mamá, mi colega Gustavo «¿Dónde están mis cartas de 5ª edad?» Nieto, a Ismael «Yo, no sé dónde están» Moya, y Tarék «TareKchu» mi pokémon particular.



recen (Empatia/observar Dif. Muy Chunga), si pasan la tirada descubrirán que en la nuca de todos los cadáveres hay una cremallera. Al recorrer la cremallera de uno de ellos aparecera un narizón sin ojos, sin pelo y sin boca, sólo nariz, si hay algún medico sé dara cuenta despues de una tirada de neuronas que este tipo no ha sido sometido a ninguna operación su cara es así, todos los demas nNjs son así. Después de esta incertidumbre los Nj tendrán que salir por la única salida el montacargas. El ascensor en sí es bastante extraño, el tablero de mandos esta compuesto por botones con el numero 6, hay uno encendido y dos apagados uno arriba y otro abajo. Si aprietan el de abajo irán a parar a un pasadizo, largo y cuesta arriba, bastante largo y lleno de telarañas, al cabo de 10 minutos llegarán a una habitación que conocerán de inmediato. Es la sala de reuniones, en medio de ella hay un pentagrama, y en medio del pentagrama hay un cadaver de narizón con la camiseta del antiguo F.C. Barcelona. Si se acercan lo reconoceran, es el portero/vigilante de la masía de Joe Quaid, se llama Bartolo. Este hombre tiene la mala fama de ser un poco violento, desde que el Barça perdió la categoría. Le han matado balazos. Al lado del pentagrama hay un mensaje escrito en sangre: Viva er beti ....

Si investigan un poco (Empatia/Observar Dif. :Facil) descubrirán un libro de Magia negra de la biblioteca de la masía de Joe Quaid, ya que detrás de las tapas tiene le simbolo de la biblioteca (Neuronas/culturilla de la resistencia Dif: Normal). El libro está en Latín, si alguien lo intenta leer por que sabe el idioma, verá que es una guía de invocación de demonios TSR de 3ª edición, en la guía están casi todas las páginas arrancadas menos dos, una especie de página con plegarias, y otra que lleva dos dibujos de dos memomios muy memomios, al lado de una de las ilustraciones pone: Lazarius, memomius flatulentius y al lado de la otra: Manolius, memomius cafrus y violentius. Después de leer, el libro los Njs, empezarán a estar preocupados, porque coño está pasando esto. La única salida vuelve a ser el ascensor. Al ir por el pasillo, se activará la trampa del pasillo. Un enorme dado de 3m de alto y de 20 caras, rodará a una velocidad de 2 d6 x turno a dificultad chungo, si la pasáis avanzará un metro y a una distancia de 3m del grupo. La persecución del dado durará 5 turnos, los jugadores tendrán que tirar sus músculos para correr y si fallan perderán 1 metro de distancia, si pifian quedarán aplastados. Si llegan al ascensor y se salvan solo pueden ir a un sitio. El piso de arriba.

## Epílogo

Algo se muere en el «arma» cuando un memomio se va. Al llegar a la planta de arriba, los Njs se encontrarán en un despacho de lujo. Dentro del despacho hay un memomio vestido de ejecutivo detrás de una mesa de madera, a su lado hay un memomio vestido de folclórica, la ventana del despacho va a dar a una de las salas de tortura del infierno. Los memomios parece que estaban esperando. Los Njs pueden hablar con ellos. Los memomios se presentarán como Manolo (el disfrazado) y Lazaro (el ejecutivo). Intentarán pedirles por las buenas que entreguen el libro (si!, Unos memomios que hablan castellano). Tanto como si los Njs les dan el libro como sino habrá combate. La lucha sera de las míticas llenas de tiros y chungeces varias. Al final cuando ganen los Njs (si ganan), llegará el Dr. X-traño y les explicará lo ocurrido llevándoles de vuelta a la masía. Donde serán recompensados con unas vacaciones.

