

# FANHUNTER

*EL JUEGO DE ROL EPICODECADENTE*

## **LA LEYENDA DEL DÍA DEL ROL GRATIS**

por  
**Álvaro Loman**



**DEVIR**

## ■ **CRÉDITOS**

---

**Escriba sentado**

**ÁLVARO LOMAN**

**Supervisión imperial**

**CHEMA PAMUNDI**

**Monigoteros**

**CELS PIÑOL y ÁLVARO LOMAN**

**Colorines**

**RUT SERRANO**

**Coordinación implacable**

**VANESSA CARBALLO**



*Aventura para el juego de rol Fanhunter.*

*Fanhunter: el juego de rol epicodecadente* es Copyright © 2020 Cels Piñol por las ilustraciones, y Copyright © 2020 Devir Iberia S.L. por la edición. Copyright © 2020 Álvaro Loman por los textos de esta aventura. *Fanhunter* y todos sus personajes y escenarios son Copyright © 2020 Cels Piñol. [www.fanhunter.com](http://www.fanhunter.com). Reservados todos los derechos. Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra sin el permiso de los autores o de la editorial. Fanhunter es una marca representada por Devir Iberia S.L. c/Roselló, 184. 08008 Barcelona. [www.devir.es](http://www.devir.es) PDF gratuito. Prohibida su venta.



**Cuenta la leyenda que, cuando los astros se alineen y los tiempos sean propicios, surgirá de las entrañas del multiverso un documento mágico que otorgará, a quien lo posea, las más grandes proezas.**

**Será concedido a aquellos elegidos que estén en el portal entre los dos mundos a la hora señalada y hayan demostrado su valía.**

**Sabrán que el documento es real porque en su portada aparecerá la siguiente inscripción ignota:**

**FREE RPG DAY**

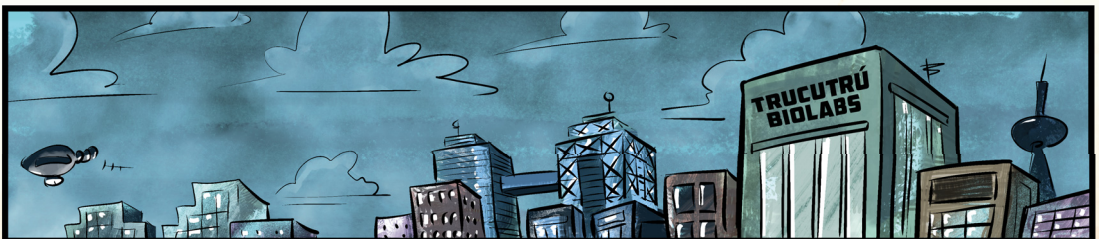
**El Día del Rol Gratis** es uno de esos rumores que se dicen en susurros en las reuniones clandestinas de **La Resistencia**. Una leyenda que argumenta la posibilidad, en otra dimensión, de que las editoriales regalen contenido un día, en vez de cobrarlo.

Sí, tronchante. Hay gente que se lo cree todo.

Por supuesto, no hay pruebas que sostengan esta absurda leyenda urbana. Pero, igual que la gente de a pie busca jorobados para frotar sus boletos de lotería, los roleros atesoran la secreta esperanza de que, cualquier 15 de junio (o 25 de julio si ese año toca pandemia), despertarán y tendrán una aventura gratuita de su juego de rol favorito esperándoles a los pies de su cama. Nadie cree realmente en ello, pero tampoco les cuesta nada pensar que sí, que

este año pasará; y el **Papa Alejo I** quiere aprovecharse de ello.

Los científicos de **Trucutrú Biolabs** llevan trabajando sin descanso en un ejército de clones de su Santidad durante casi un día entero\*. Han conseguido que pasen por seres humanos básicos capaces de realizar funciones como comer, bipedestar sin cagarse encima, saludar en el portal y demás, pero a la vez tienen serias deficiencias que les separan irremediabilmente de la raza humana. Por ejemplo, no saben mandar audios por Whatsapp. Han pasado la inspección de **Killer Dog** (que consiste en mirarlos las encías a unos cuántos y abofetear a alguno para ver si reacciona), así que Trucutrú Biolabs se los ha llevado para activar la siguiente fase del plan. **Bienvenidos a Barnacity.**



\*En realidad el pedido se hizo hace un año, pero el email terminó en la carpeta de spam y se enteraron ayer cuando llamó Killer Dog para decir "Oye, que mañana voy a por los clones. Me los pones para llevar".

## **UNA VISITA INESPERADA**

**Los NJs están en su taberna, club clandestino o antro diverso favorito cuando de pronto notan que algo raro ha ocurrido: entre ellos hay una persona nueva. Se darán cuenta de su presencia en mitad de la conversación, cuando aporte a la charla alguna cosa intrascendente, actuando con total normalidad.**

Sin embargo, muy normal muy normal no es. Nadie recuerda haberle abierto la puerta y lo cierto es que, aunque a todos les suena su cara, nadie consigue ubicarle. Si alguien pasa una tirada de Neuronas de dificultad Chunga (15+) se dará cuenta de que ese individuo no es otro que ¡Alejo Cuervo en persona! Se ha afeitado la cara, quitado el birrete y puesto una camiseta de la Iniciativa Dharma, pero no hay duda de que es él. Si los NJs resisten de primeras la tentación de pegarle tres tiros entre ceja y ceja, el susodicho empezará a hablar dejando a todos los presentes obnubilados.

Por mucho que los de Trucutré Biolabs sean unos chapuceros, hay cosas que no pueden estropear ni siquiera ellos. Estos clones, hechos con genoma del Papa Alejo, conservan algunos de los poderes pichurrínicos de Su Santidad. En efecto, han logrado que mantengan su superpoder de Control mental (aunque solo para mandar abrir y cerrar puertas y ventas), así como sus habilidades fenicias de Comecocos, Farolear y esa Culturilla friki galopante. De hecho, este señor no es que haya aparecido ahí de la nada, sino que ha utilizado sus poderes para convencer a uno de los NJs de que le abra la puerta. El Animador puede permitir a dicho NJ superar una tirada de Neuronas de dificultad Normal (10+) para recibir flashes borrosos en los que recuerda haberle abierto la puerta a este tipo y, sin saber muy bien por qué, haberle dejado entrar. Inquietante pero cierto.

El plan del clon alejil consiste en convencer a los NJs de la existencia del Día del rol gratis, que además transcurre exactamente HOY. Como Animador, puedes enfocar esta escena del modo que quieras, pero deberías saber que el clon sabe un

porrón sobre cómo vender cualquier producto o idea y usará la estrategia de venta más adecuada para cada NJ que tenga delante. Si quieres solucionar el asunto mediante tiradas de competición, que sepas que el clon tirará siempre 5d, tanto si emplea su superpoder de Control mental como sus habilidades de Comecocos, Culturilla o Farolear. El NJ afectado, por su parte, empleará un atributo variable según el “tipo de venta” que decida poner en práctica el clon. A saber:

**¡Me lo quitan de las manos!** También conocido como “la venta del liante”, consiste en apelar a la celeridad para conseguir una venta más emocional. Otra variante sería la de “No hay tiempo para explicaciones. ¡Súbete al coche!”. Es fácil de utilizar en esta situación, con un crono tan marcado. Si el clon pone en práctica esta forma de venta, el NJ empleará su atributo de Percepción para resistirla.

**¡Te desafío!** También conocido como “¡No hay huevos!”, consiste en apelar a la valía del individuo. Se explica por sí mismo y suele ser el tipo de venta más agresiva que existe, por lo que el NJ empleará directamente su atributo de Reflejos para resistirlo (sí, esto no tiene sentido alguno desde la perspectiva de las reglas, pero así es *Fanhunter*).

**¡Mi madre enferma te lo agradecerá!** También conocido como “la mirada del gatito”. Consiste en vender a base de dar lástima. El NJ que intente resistirse lo hará empleando su atributo de Agallas.

**¡Enséñame tus fuentes!** También conocido como “el argumento del tuitero”, consiste en obligar a la otra persona a replantearse todo lo que cree a base de citar datos que, en apariencia, han sido sacados de organizaciones o lugares difíciles de contrastar. El NJ que trate de contraargumentarle deberá hacerlo empleando su atributo de Neuronas. Si se produce un empate, alguien habla de los nazis.

La idea de esta escena es que sea un “combate dialogado” (como los de Spiderman, que el tío no calla ni debajo del agua), con los NJs intentando disparar al clon mientras él les va comiendo uno a uno la cabeza con su superpoder de Control mental (esto será tan sencillo como soltarle a cada NJ una



frase de alguno de los argumentarios anteriores, que le obligue a hacer la tirada de competición usando su atributo más bajo]. El clon también puede usar su superpoder para hacer que los NJs se peleen entre sí: los que quieren matarlo contra los que ya están controlados mentalmente y por lo tanto intentan protegerlo. Tú mismo.

A partir de aquí, pueden ocurrir diferentes cosas según el desenlace del combate. Te las indicamos a continuación para que elijas y las combines al gusto. De hecho, como el Animador perspicaz que sin duda eres, igual podrías llegar a aprovecharlas todas (esto es un efecto secundario positivo de estar acostumbrado a ponerles raíles a tus partidas):

## **COSAS QUE PUEDEN OCURRIR**

### **Opción 1:**

**Que el clon alejil controle mentalmente a todos los NJs.**

Lo suyo es que el Alejo degenerado consiga su propósito y les controle mentalmente a todos. Una vez lo consiga, les soltará la siguiente frase lapidaria.

"El Día del rol gratis existe y, como reza la leyenda, debéis ir a un portal entre mundos para conseguir vuestro suplemento gratuito. ¡Lanzaos a la Antizona para conseguirlo! No digo más."

El falso Papa Alejo es bastante mala persona y, durante todo el trayecto, irá haciendo maldades. Que si rallar un coche, que si tirar una colilla a un buzón, que si lanzar un cóctel molotov a un enano, etc. Cosas que, incluso siendo presas del control mental, les sonarán fatal a los NJs, lo cual les dará la opción de superar un chequeo de Agallas de dificultad Normal para salir del trance. Si lo consiguen, serán invulnerables ante cualquier intento posterior de control mental por parte del mismo clon (al fin y al cabo su superpoder es una versión cutre del auténtico).

### **Opción 2:**

**Que el clon alejil no controle a los NJs, pero estos decidan hacerle caso igualmente.**

Sí, vete a saber. Igual tus jugadores son muy panolis y van encantados de la vida, emocionados incluso ante la idea de lanzarse a la Antizona. Pues oye, no sé, cambia de amigos o déjales hacer una tirada de Alerta a ver si se dan cuenta de que el clon les está tomando el pelo.

### **Opción 3:**

**Que le vuelen la cabeza al clon.**

También es muy probable que tus NJ tiren por aquí, ya que al ser veteranos curtidos en mil batallas sabrán que una escena de tiros siempre es más entretenida que escoltar a un detenido. Si le revientan el tarro al clon, entre los trozos de cerebro esparcidos por la alfombra encontrarán un cartucho de C-4 y un microchip de Trucutru Biolabs. No hay que ser muy inteligentes para intuir que se

### **Pero, a ver ¿qué demonios es la Antizona?**

Ah, claro. Que puede que no hayas jugado nunca a *Fanhunter*, ni hayas leído jamás un cómic de Cels Piñol, o quizás te hayas fumado la página 177 del manual básico donde se explica esto, porque creías que con mirarte las reglas ya ibas que te estrellabas para empezar a partir cráneos cuanto antes. No pasa nada, ahora mismo te explicamos lo que es la Antizona.

La Antizona es una especie de burbuja gigante de una extraña materia blanca semilíquida situada en el Suburbio de Barnacity. Tiene unos 200 metros de diámetro y va creciendo un poco más cada día (a un ritmo de unos 5d6 centímetros al año). Realmente está hecha de un líquido corrector interdimensional que el Doctor X-Traño le lanzó encima a un macute degenerado, en una épica batalla que tuvo lugar en la zona inundada de la ciudad. A día de hoy nadie sabe qué pasa cuando entras en la Antizona, salvo por el gracioso detalle de que no vuelves a salir. De hecho, es un lugar muy visitado por la mafia local cuando se quieren deshacer de algún cadáver.

Se rumorea que la Antizona es un portal a otra dimensión, pero vete tú a saber. No lo hemos decidido aún. Lo único cierto es que, a medida que crece, consume todos los edificios, farolas y demás cosas sólidas que hay a su alrededor. Al Papa Alejo no parece importarle mucho, así que se ha limitado a poner un cartel de "Cuidado, hacerse los selfies de lejos" y hasta luego.

trata de un clon de Trucutrú Biolabs con algún tipo de sistema de detonación a distancia. Analizar el C-4 y el microchip mediante sendas tiradas exitosas de Explosivos e Investigar de dificultad Normal (10+) les permitirá descubrir que el clon estaba programado para reventar como una piñata justo a las 12 de la noche de hoy, y que su misión era la de convencer a un grupo de La Resistencia para que se lanzara de cabeza a la Antizona, utilizando como engaño la leyenda del Día del rol gratis.

### Opción 4:

#### Que lleven al clon hasta el líder de guardia de La Resistencia.

Si los NJs han conseguido reducir al falso Papa sin matarlo, lo suyo es que lo lleven de rehén a la base de La Resistencia más cercana (o, si son muy vagos, que llamen para que les vengán a buscar). Una vez allí, y tras cruzar un montón de controles de vigilancia en los que todo quisque escupirá el café debido al susto al ver al doble de marca blanca de Su Santidad, los NJs serán recibidos como héroes... hasta que llegue un segundo grupo trayendo consigo a "otro" Papa Alejo. Pasados los momentos de confusión iniciales estilo "tú a Boston y yo a California", alguna de las dos Santidades acabará por admitir que se trata de un clon. De hecho, puede que lo hagan los dos a la vez, diciendo que el verdadero ES EL OTRO.

Por supuesto, a medida que vayan apareciendo más grupos con Papas Alejo de broma (porque harás aparecer más, ¿no?), la cosa se irá complicando. Esta escena puede durar lo mismo un par de minutos que tres sesiones de juego, según las ganas de chou que tengas (el límite de gilipollez en *Fanhunter* es un pozo sin fondo...). Permite que el sentido del humor y del ridículo te guíen para saber cuándo parar. Llegado ese momento, el líder de La Resistencia (estaría bien que fuera Ridli; puede ser divertido verle sudar ácido de los nervios mientras intenta descubrir cuál es el dictador real) sacará su hacha, su katana o similar y partirá salomónicamente en dos a uno de los clones. Entre los trozos de cerebro asomará un cartucho de explosivo C-4 y un chip de Trucutrú Biolabs (y lo que los NJs pueden hacer con eso ya te lo hemos explicado en el párrafo anterior).

### Opción 4B:

#### Investigar las pistas como si esto fuera una aventura de La puñetera llamada de Cthulhu.

Quizás los jugadores no sean lo bastante listos como darse cuenta de que esta aventura pide a gritos ir por

faena, y decidan irse por las ramas infiltrándose en Trucutrú Biolabs para ver qué les cuentan del chip, los clones y tal. Si es así, no te pongas muy burro y déjales hacer. Al llegar al almacén, el laboratorio las oficinas o lo que sea de Trucutrú Biolabs (tú sabrás dónde metes a los NJs), simplemente explícales que detectan síntomas de fiesta. Los científicos de la corporación han abierto una botella de agua con gas de contrabando y ahora están todos con el subidón, por lo que a cualquiera de ellos les costará poco explicarles el pifostio con Killer Dog del comienzo de la aventura, así como las órdenes implantadas en los clones.

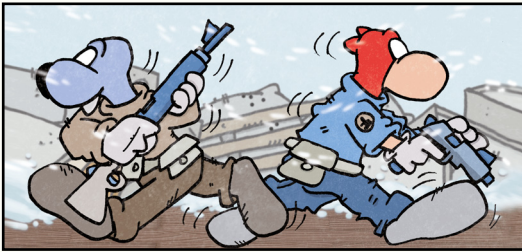
Si los jugadores siguen en modo TONTO y quieren investigar más (¿Pero investigar más el qué? ¡Si ya lo saben todo!), puedes animar la cosa haciendo que encuentren una probeta gigante con un Alejo degenerado en su interior. Básicamente fue una de las pruebas que los científicos hicieron para los clones, pero salió mal (o, mejor dicho, se salía del presupuesto), así que la descartaron a medio cocer. El Alejo Degenerado se despertará (sí, estaba planchando la oreja) y atacará a los NJs cuál malo final de *Resident Evil*, a la par que también intenta convencerlos de que se lancen a la Antizona (sí tú, pero qué PESAO que está todo el mundo con eso...). Utiliza las estadísticas del macute degenerado que aparecen en la página 207 del manual de *Fanhunter*, pero quitándole las coñas Duro de pelar y No hay dolor, y añadiéndole el superpoder Control mental que tienen los clones alejiles (consulta la ficha de Clon del Papa Alejo, al final de esta aventura).

### Enterarse de todo

Si en alguno de los pasos anteriores los jugadores consiguen hacer chispa con sus neuronas, quizás entiendan que no son los únicos que van camino de la Antizona; y si no lo deducen por sí mismos, saca a algún NNJ de élite que se lo explique y les encargue salvar el mundo y esas cosas. Se enteren como se enteren, el tema es que un ejército de clones de Alejo Cuervo ha estado esa misma tarde frecuentando multitud de baretos, cibercafés (¿existe eso todavía?), clubes de rol y demás espacios "seguros" de La Resistencia para convencer a todos los fans posibles de que se lancen en plancha a la Antizona; la mayoría les han hecho caso (ya sea por haber sido controlados mentalmente o porque han quedado convencidos de que podría ser diver), y están ahorita mismo yendo para allá con la alegría de unos joviales aventureros que se acercan a su tesoro.



Los miembros de La Resistencia que aún no tienen el seso sobido por los clones alejiles han intentado montar un perímetro defensivo para impedir que nadie se meta en la Antizona (como si fueran los ingleses defendiendo Rorke's Drift en la peli *Zulu*), pero van de culo con el asunto, así que toda ayuda es poca. Total, que a los NJs les toca pringar y tirar para allí ¡A LA VOZ DE YA! De hecho, para cuando lleguen a la Antizona verán ya a un nutrido grupo de otakus, roleros, Marvel zombies y demás saltando al interior de la burbuja como si fuera lemmings (si los NJs están llegando especialmente tarde porque se han colgado mucho con el combate contra el clon y la investigación posterior del C-4, el microchip, el clon, etc, tienes permiso para inculcarles un poco de mala conciencia).



## **LA ZONA DE GUERRA DE LA ANTIZONA**

Al llegar a la Antizona, en el barrio inundado del Suburbio, a los NJs les va a dar la bajona. Allí están todas las tropas rebeldes de Barnacity, incluyendo a la plana mayor de La Resistencia, para intentar evitar que nadie se meta dentro de la burbuja de antimateria pichurrínica, pero ni así pinta bien la cosa. Han levantado barricadas y han traído toda la munición y el armamento que han podido reunir en tan poco tiempo, pero cientos de fans zombificados están saliendo de sus casas y viniendo en tropel hacia aquí, vigilados por decenas de tintín macutes que han recibido órdenes de escoltarlos hasta la Antizona por parte de un tío que se parece muy mucho al Papa Alejo pero sin barba (los macutes están algo confusos con todo esto, pero no desobedecerán una orden papal ni por prescripción médica).

Claro, a los macutes puedes matarlos con alegría porque son malos, antipáticos y clónicos, pero a tus propias tropas no, a esas habrá que reducirlas sin liquidarlas, digo yo, que las pobres no tienen culpa de ser GILIPOLLAS. Vamos, que se está montando una

fiesta guapa. Como la zona a defender es circular, los fans idiotizados pueden venir por cualquier flanco, así que el alto mando de La Resistencia ha decidido que lo mejor es dividir el perímetro en zonas y que cada grupo se encargue de que por ahí no pase nadie que sepa decir el árbol genealógico de la familia Skywalker. Los NJs serán recibidos sin mucho protocolo, que hay faena. En el caso, improbable pero plausible, de que los NJs hayan llegado hasta aquí sin saber todavía de qué hostias va la aventura (la mente de un jugador de Fanhunter es maravillosa) alguien del alto mando les informará. Luego, los enchufarán a defender el sector Nakatomi, justo entre los sectores Mordor y Nyarlathotep (nunca hay que malgastar la ocasión de poner nombres molones a las cosas).

A los mandamases, la verdad, les da un poco igual como se las agencien los NJs para defenderse contra las oleadas de frikis y macutes que se les vendrán encima. Bastante tienen con coordinar que el tinglado se esté montando a tiempo y todo el mundo disponga de una caja de munición bien cargada. Eso sí, les recordarán que deben procurar no matar ni mutilar demasiado a ningún miembro de La Resistencia con la cuota de suscripción al corriente de pago. Que los dejen inconscientes o algo así. ¿Alguna pregunta, soldados? Da igual, no hay tiempo para respuestas. ¡AL LÍO!

### **Tower Defense**

Este es el momento de sacar a la mesa el mapa para los NJs que viene al final de este documento, y dar a tus jugadores tiempo para que se monten su particular defensa de El Álamo. Explícales que van a tener que resistir varias oleadas de criaturas diversas, cada vez más poderosas, y que su objetivo en todas y cada una de dichas oleadas será el mismo: gestionar a la horda de fans alelados, ya sea reduciéndolos o haciéndoles despertar del control mental (una bofetada o un tiro en el pie debería ser suficiente), e intentar que el resto de enemigos no arrollen su posición.

El tiempo que tengan tus jugadores para organizarse dependerá de cuánto han hecho el canelo corriendo por la ciudad y, sobre todo, de si son más de planificar o de tirar chorretones de dados (o sea, a tu criterio). Sea como sea, las dos decisiones más importantes que tienen por delante son determinar dónde se va a apostar cada uno de ellos y dónde van a colocar la caja de munición,

que a nivel de juego dará recargas infinitas a todas las armas de cualquiera que esté cerca. En principio los malos vendrán por la zona izquierda del mapa e irán avanzando a partes iguales por todos los caminos. Los enemigos voladores irán a por los NJs que están más a descubierto, y se les verá venir de lejos. Los enemigos submarinos, en cambio, solo podrán ser detectados mediante tiradas de Alerta de dificultad Normal (10+) para ver sus burbujitas asomando por el agua.

Si los jugadores deciden derribar alguno de los puentes, las siguientes oleadas irán más embottellada pero acabará llegando igual utilizando rutas alternativas. La idea es que no dejen de venir, como si la cosa fuera un videojuego del género "tower defense". Para este combate hay algunas particularidades a tener en cuenta.

**Fans salvados:** Cualquier fan que haya sido recuperado durante una oleada será un aliado para las siguientes. Son todos mindundis y tienen poca formación militar, así que trátalos con la ficha de un tintín macute, pero con un poco más de seso. Lo suyo es que mueran aplastados pronto (vamos, que no te molestes en calcular las pupas. Si les dan, hasta luego y pasa al siguiente), pero los jugadores podrán elegir dónde colocarlos para maximizar su efectividad en combate. Puedes dejar que los propios jugadores se los repartan, los manejen y hagan sus tiradas de dados.

**Malos que se acumulan:** Si eres un Animador malvado, puedes dar a los NJs un máximo de 2d de asaltos de tortas para cepillarse a cada oleada antes de que venga la siguiente (haz la tirada en secreto). Si prefieres que te sigan tomando por un ser de luz, puedes simplemente esperar a que pasen a cuchillo a una oleada antes de mandarles otra.

**Alejos explosivos:** Ya son casi las 12 de la noche y los clones papales están activados para estallar a esa hora. Cada vez que se mate a un clon, explotará causando el mismo daño que una granada a todo lo que esté alrededor, así que es posible que las tripas de más de algún que otro pobre fan acaben decorando el mismo muro que las de su hipnotizador...

**Perturbaciones en la pichurrina:** La Antizona es un sitio raro del carajo, así que cada vez que termine una oleada puedes hacer una tirada en el generador de peña antimaterial aleatoria de la última página (allí se explica cómo funciona el asunto) para que aparezcan de repente 1d de los individuos indicados por la tabla, saltando desde el interior de la burbuja de antimateria. Si vienen a ayudar a los buenos o a los malos ya depende enteramente de ti, pero lo suyo sería utilizarlos un poco al tuntún para nivelar el combate, así que no seas muy malvado con esto.

### LAS OLEADAS

#### OLEADA 1

1 tintín macute por NJ.  
1 fan.  
1 clon del Papa Alejo.

#### OLEADA 2

1 macute por NJ.  
1 macute submarino (como los normales, pero con cuerpo sirénido y agallas) por cada 2 NJs.  
1 fanhunter por cada 2 NJs.  
2 fans.  
1 clon del Papa Alejo.

#### OLEADA 3

1 macute por NJ.  
1 macute submarino (como los normales, pero con cuerpo sirénido y agallas) por cada 2 NJs.  
1 macute volando en guagua por cada 2 NJs.  
1 fanhunter por cada NJ.  
3 fans.  
2 clones del Papa Alejo.

#### OLEADA 4

1 macute por NJ.  
1 macute submarino (como los normales, pero con cuerpo sirénido y agallas) por cada NJ.  
1 macute volando en guagua por cada NJ.  
1 fanhunter por cada NJ.  
8 fans.  
4 clones del Papa Alejo.  
1 bicho café (un macute degenerado, un fanhunter tripulando un mechwarrior, Akira de paseo, etc).



**Detallitos en el mapa:**

El mapa de la aventura tiene algunos secretos. Cuanto más obvio el secreto, menos poderoso será, pero podrá ser investigado yendo allí o simplemente activado señalándolo en el mapa.

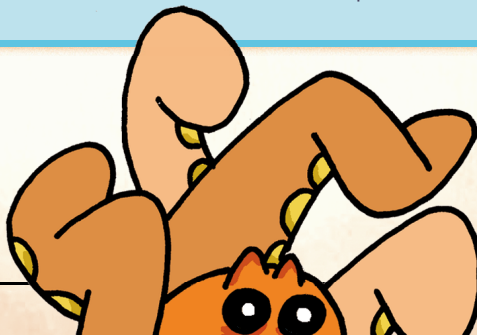
**Grúa:** Yep. La grúa funciona. Si alguno se sube, podrá hacer tiradas de Vehículos (Mechwarrior), Manitas o lo que considere oportuno el Animador, para hacer todo tipo de cabriolas con la grúa, desde derribar guaguas hasta lanzar vigas. ¡El cielo es el límite!

**Agujero en el camión:** El camión sumergido está inservible, pero si alguien rebusca en el remolque del vehículo, encontrará una caja con diez robots de limpieza Bachata. Con una tirada de Neuronas o Culturilla (Electrodomésticos) de dificultad Chunga (15+), se conocerá el dato de que ese modelo se retiró del mercado porque, al darle al modo "fregar", se activaba por error el protocolo "matar". Si activan a un Bachata y lo colocan sobre cualquier superficie lisa, el robot infligirá 3d de daño automático a todo el que pase cerca. Si la víctima sobrevive le meterá un balazo al aparato y adios muy buenas, así que en todo caso esto va a ser solo una ayudita temporal.

**Humo en la casa:** Como suele decirse, si sale humo de la chimenea, es que hay alguien en casa. En este caso se trata de una familia de hombres-mero (créalos usando la ficha del Muta-zoide de la página 208 del manual de **Fanhunter**, dándoles a todos el superpoder Autonomía). Los hombres-mero están a lo suyo, pero si los NJs les piden ayuda se unirán a la batalla (en general hay mucho desconocimiento cultural acerca de los hombres-mero, pero cuando los tratas resulta que son unos cachondos), dedicándose a dar caza a los macutes submarinos que lleguen en esa oleada. Eso sí, si nadie va a hablar con ellos antes del comienzo de la segunda oleada, un misil tierra-tierra caerá sobre su casa destruyéndola por completo, en cuyo caso los hombres-mero (que no meros hombres) también se unirán a la batalla... pero del lado de los macutes.

**Tentáculo marino:** En el bosque de la parte inferior izquierda, junto a la estatua del jugador de los Barcelona Dragons, hay un tentáculo. Es un ser acuático solitario que quiere amigos. Se comunica como un perrete, pero se puede razonar con él mediante lenguaje de signos y pasos de claqué para que intente abrazar a todas las tropas submarinas que pasen por allí. A efectos de juego, se ventilará al primer enemigo submarino de cada oleada sin necesidad hacer tiradas ni nada.

**Mano chamuscada:** Entre los escombros cerca de la Antizona sobresale la mano de... ¡la Termonatrix! Es un modelo moderno de Liquideitor, fusionado con una Termomix, que vino hace tiempo del futuro para darle una somanta de collejas al Fanhunter Flamenca por dejarse convencer de alistarse en la Resistencia. Nadie se enteró de su existencia porque llegó en plena pelea entre el Dr. X-Traño y el macute degenerado que dio lugar a la Antizona, y nada más materializarse se le derrumbó encima un edificio de tres plantas con terraza y palomar. Si los NJs desentierren a la Termonatrix, se unirá a la pelea del lado de los rebeldes (anda bastante perdida). Utiliza para ella la ficha del **Fanhunter** Flamenca de la página 202 del manual de Fanhunter, pero con la mitad de pupas. Si se queda a cero Pupas explotará, dejando menos rastro que la película de la saga Terminator de la que la hemos plagiado. Si sobrevive al combate, atará por fin cabos y se pondrá a buscar al Fanhunter Flamenca para cumplir la misión que le fue encomendada en su día, lo cual te puede servir como semilla para otra dicharachera aventura.



## EL FINAL

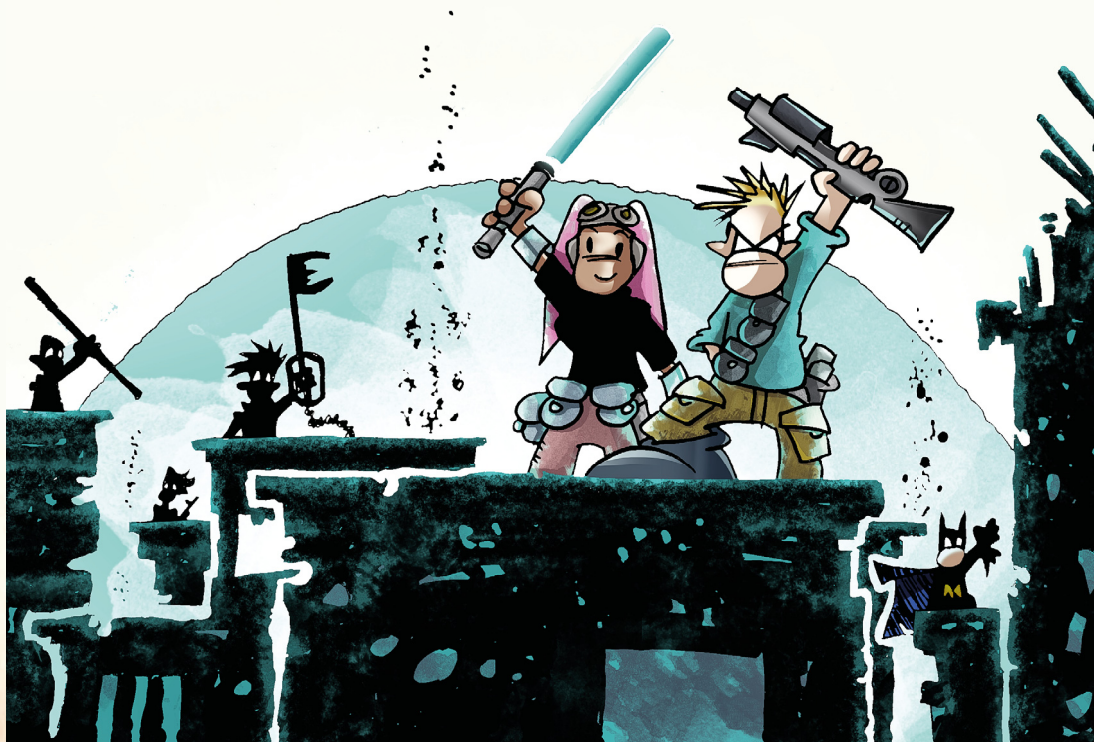
Tras cuatro oleadas (o más, si ves que todo el mundo se lo está pasando bien; simplemente vete metiendo bichos más gordos hasta que los jugadores te imploren con la mirada) darán las campanadas de las 12 de la noche exactas y los clones del Papa Alejo explotarán, llevándose por delante al grueso de las tropas papales y dejando unos jirones de humito con ligero olor a pollo asado.

Las tropas de La Resistencia habrán ganado y obviamente se pondrán a lanzar vítores, disparar al aire y darse besos lésbicos de cuatro segundos que se quitarán del metraje en países más conservadores. Todo parecerá haber terminado con gran satisfacción para los buenos, que irán empacando sus cosas para volver a casa en los helicópteros que ya están despegando. Pero, de pronto, la Antizona empezará a brillar con mayor fuerza. Justo ante los ojos de los NJs saldrá de su interior algo de apariencia rectangular. No puede ser...

¡Sí, es un suplemento gratuito de rol! Cuál exactamente lo podrán elegir los NJs, ya que han cumplido la profecía e invocado ese juego. Puede que sea una aventura para *La llamada de Cthulhu* llevando dioses primigenios, una lista de modificaciones para hacer políticamente correcta la primera edición de *Dungeons and Dragons* o un hack de *Savage Worlds* para convertirlo en aburrido (*spoiler*, no lo consigue). Sea como sea, el suplemento lleva la pegatina de **FREE RPG DAY** en la portada.

Si los NJs utilizan el suplemento para jugar una partida, durante las siguientes 72 horas tendrán un bonificador de +1d a dos habilidades de su elección. Si algún fanpiro se lo come (y nadie lo mata a guantadas por ignorante), ese +1d será permanente.

Y colorín colorado, este suplemento gratuito se ha acabado. Bueno, no, espera. Que todavía faltan las fichas y tablas y tal.





## GENERADOR DE PEÑA ANTIMATERIAL ALEATORIA

Para cada grupo de NNJs que quieras generar, tira 1d en cada una de las siguientes tres columnas y dale los atributos resultantes. En cuanto a las habilidades, asume que las tienen a la mitad que el nivel del atributo en cuestión, redondeando hacia abajo. Para acabar, sazónalo al gusto añadiendo superpoderes, coñas y taras según te parezca necesarios [tampoco te mates]. Por ejemplo, si sacas un 1, un 3 y un 4, la peña resultante serán un grupo de gárgolas piratas hateros, con unos atributos de Hostias 3, Tiros 1, Músculos 3, Reflejos 3, Agallas 4, Neuronas 3, Percepción 2 y Carisma 2.

Recuerda que cada grupo que generes estará formado por 1d de individuos de ese tipo.

### 1. Gárgolas

Hostias 3

Tiros 1

Músculos 1

### 2. Orangutanes

Hostias 3

Tiros 0

Músculos 4

### 3. Alienígenas

Hostias 2

Tiros 3

Músculos 2

### 4. Superzombies

Hostias 4

Tiros 0

Músculos 3

### 5. Tritones

Hostias 3

Tiros 2

Músculos 2

### 6. Humoristas

Hostias 2

Tiros 2

Músculos 3

### 1. Ninja

Reflejos 4

Agallas 3

### 2. Robóticos

Reflejos 1

Agallas 6

### 3. Piratas

Reflejos 3

Agallas 4

### 4. Saltimbanquis

Reflejos 6

Agallas 1

### 5. Moteros

Reflejos 2

Agallas 5

### 6. Oficinistas

Reflejos 5

Agallas 2

### 1. Depresivos

Neuronas 4

Percepción 2

Carisma 1

### 2. Drogadictos

Neuronas 1

Percepción 1

Carisma 5

### 3. Inseguros

Neuronas 2

Percepción 3

Carisma 2

### 4. Hateros

Neuronas 3

Percepción 2

Carisma 2

### 5. Pijos

Neuronas 1

Percepción 3

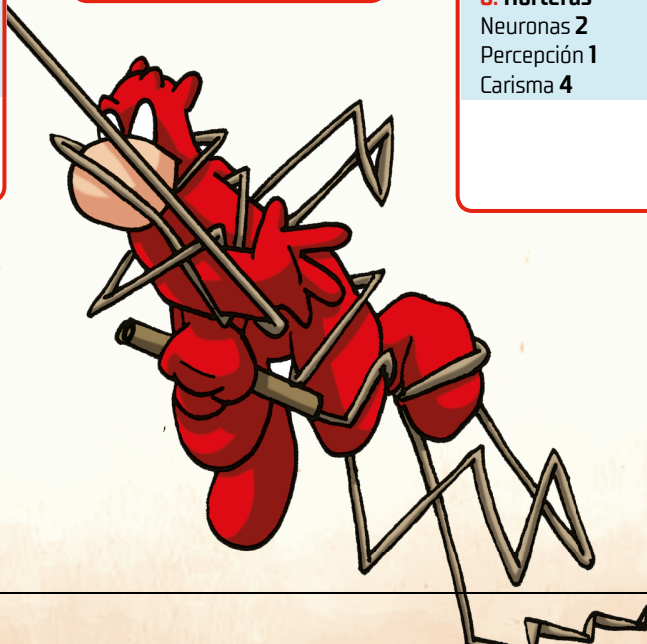
Carisma 3

### 6. Horteros

Neuronas 2

Percepción 1

Carisma 4



## CLON DEL PAPA ALEJO

Hostias	1
Tiros	1
Músculos	2
Reflejos	2
Neuronas	2
Percepción	2
Agallas	2
Carisma	5

**Arquetipo:** Influencer  
(un poco sui generis)  
**Estatus:** Mindundi  
**Pupas:** 20  
**Potra:** No (por mindundi)

### HABILIDADES

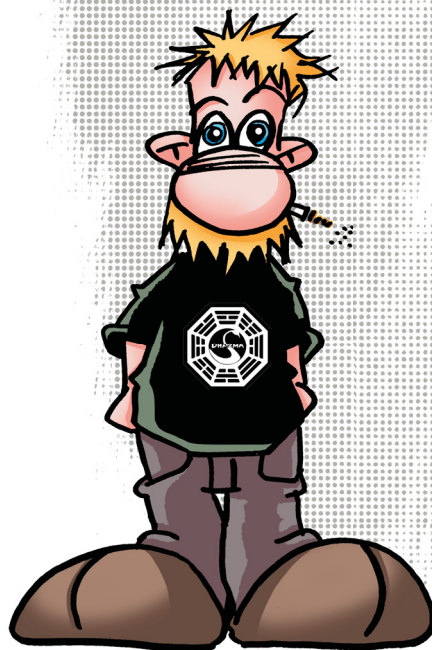
Comecocos 5, Culturilla (literatura fantástica) 5, Farolear 5, Intimidar 3.

### SUPERPODERES

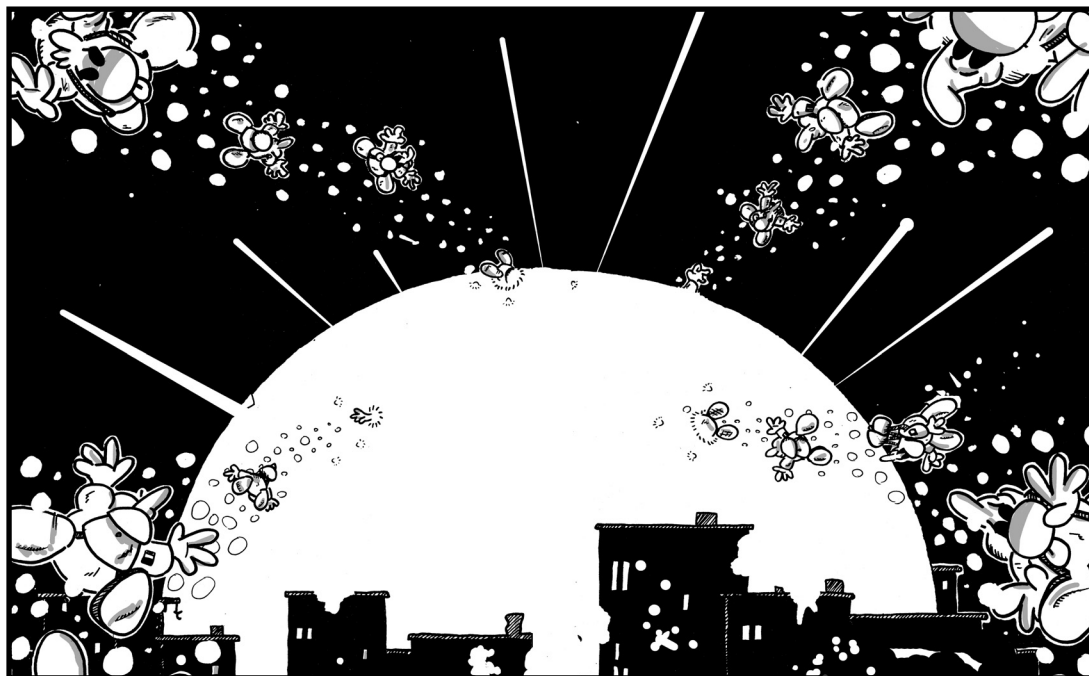
Control mental 5 (versión cutre: no puede volver a usarlo sobre alguien que haya roto el control) 3.

### COÑAS Y TARAS

**Amigotes** y **Popularidad** (solo si consigue convencer a su interlocutor de que es el verdadero Alejo Cuervo), **Paranoia** (piensa que, si consigue su propósito, derrocará al verdadero Papa Alejo), **Vulnerabilidad** (a las 24 horas de haberse activado, explota como una piñata).



La Antizona.  
Fanhunter Essential.



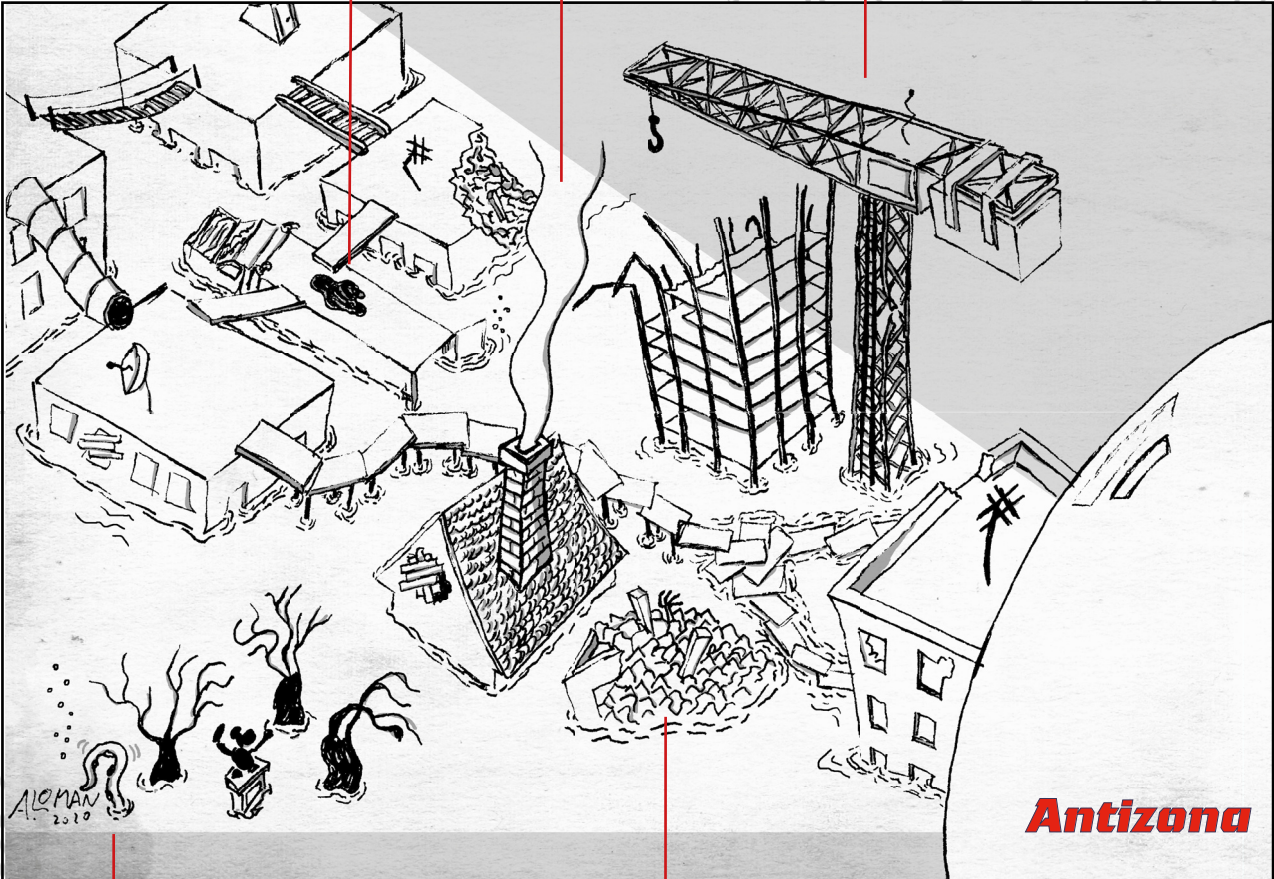


# EL MAPA

**Agujero en el camión**

**Humo en la casa**

**Grúa**



**Antizona**

**Mano chamuscada**

**Tentáculo marino**







**¡SIGUE EXPLORANDO EL MUNDO DE FANHUNTER  
EN LA MESA (O EN EL SUELO, SI EN LA MESA NO TE  
CABE O SI RESULTA QUE VIVES EN UN CAMPING), CON  
LOS JUEGOS DE MINIATURAS Y DE CARTAS!**

## **FANHUNTER** **URBAN WARFARE**



## **THE SEQUEL: FANHUNTER** **URBAN WARFARE** **UNDERWORLD**



## **FANHUNTER** **ASSAULT**



## **FANHUNTER** **ASSAULT** **FANPIRO**



**CREA UNA EXPERIENCIA NARRATIVA ÚNICA USANDO LOS TABLEROS, LAS  
MINIS Y LAS CARTITAS PARA DAR COLOR Y VIDILLA A TUS PARTIDAS  
(MIRA, TÚ SI ACASO CÓMPRATELO TODO, Y LUEGO YA VES SI TE SIRVE...).**

**DEVIR**