



THE NATRIX

Aventura para Fanhunter en la Juerguista ciudad de Papadoplona.

Debería jugarse después de Papadoplona park ya que ya se ha establecido la ciudad como lugar de los SanDickines eternos.

I INTRO

Los narizones disfrutaban de unos alegres momentos tras alguna fracasada misión o puede que nunca hayan hecho nada con anterioridad. El caso es que se encuentran en unas jornadas de rol dispuestos a lanzar dados, sacar pifias y hacer trampas. En estas jornadas podrán ver a unos cuantos NNJ's famosillos del ámbito barnacitense y papadoplonsense. Encontrarán por lo menos un sacerdote del Opus Dick en las jornadas (qué viciosillo), a John Konstantin que es uno de los líderes de la resistencia en barnacity, a Mike Suárez jefe de un club de rol de Papadoplona llamado Puente del Arga, al liquideitor bueno que acompaña a John, a Josemi dueño de Norma Comics Papadoplona, a Don Pinpón y Espinete, a Yupi ... dejemos caer que dada la ciudad en la que son realizadas las jornadas (SanFermines, perdón, SanDickines todo el año) y lo prohibido del evento todo esta lleno de gente que ha acudido en masa.

Las jornadas se llaman las JODER.

Jornadas

Organizadas





De
Estrategia
Rol

Se jurará a míticos juegos como la Dragón-Dance, el Stars Bars (juego futurista de copas en el hiperespacio), la Leyenda de los cinco pepinillos (otro juego de samuráis y productos de horticultura) y muchos otros. Las jornadas tienen como gran premio el libro de valor incalculable llamado "el Negrochorizón" donado por la tienda Norma y expuesto a la vista de todos en una vitrina. (Me niego a explicar de qué va el mencionado libro). Dicho esto, nos encontraremos que los NJ's han coincidido en una partida arbitrada por Mike Suárez en una mesa a la que también se sienta John que no para de fumar como un carretero ya que su personaje está a punto de espicharla mientras el Liquideitor vigila con expresión de muro de hormigón.

II LA PARTIDA

Estarán jugando a la Dragón-dance arbitrados por Mike Suárez. En el momento crucial de la partida (Mike va a lanzar los dados para ver si un dragón colorado bailarín de jotas espachurra a los jugadores) se va la luz. En la oscuridad reinante sucederán varias cosas con rapidez. La primera es que Mike hará trampas para sacar un crítico y acabar la partida. La segunda es que escucharán chillidos del tipo "¡oye, no me metas mano! y mucho barullo en general. Si los narizones sacan EMPATÍA a nivel chungo escucharán de fondo un ruido de cristales rotos y como alguien dice "¡Mecagontó!" seguidos de unos pasos apresurados.

Al volver la luz alguien gritará que han robado el libro Negrochorizón y se desatará una escena de histeria colectiva ante tan atroz crimen.

Los narizones ganan la habilidad de Jugar a rol a nivel 1 y Josemi se dirigirá hacia su mesa hecho un manojito de nervios. El dueño de Norma pedirá a John que recupere el libro pero este rechazará la oferta ya que tiene otros asuntos y debe regresar a casa para limpiar el horno. No obstante John dirá que se pueden encargar de esta misión sus compañeros de partida, ante lo cual Josemi se echará a llorar desconsoladamente.

III LA MISIÓN

Los narizones pueden hacer varias cosas:





Pueden irse a tomar unos "pintxos".

Pueden despreocuparse de todo y seguir haciendo el tonto.

Pueden interrogar a la gente.

Esta última opción es la acertada aunque nadie habrá visto ni oído nada salvo el Liquideitor. Si lo rebobinan podrán ver la escena con infrarrojos. Además de verse claramente que Mike Suárez hace trampas y que usa dados cargados, ven como una figura trajeada y con gafas de sol aprovecha la oscuridad para hacerse con el libro de marras.

Mientras están enfrascados viendo como sucede todo, aparece un sujeto vestido de negro al lado de un teléfono público que hay en la pared.

Si tiran EMPATIA a nivel normal observarán que hace un segundo no había nadie en el lugar que ahora ocupa el narizón pero como son así de simples nuestros Nj's, no hay que darle mayor importancia.

El recién llegado se presentará como cNEO y es un tipo vestido de funeral, gafas de sol y cara de empanado. Se ofrecerá a ayudar ya que anda buscando a su amigo aMORFEO y todo parece indicar que si encuentra el libro encontrará a su colega. Si le preguntan no sabrá nada más pero les contará unos rollos impresionantes sobre NATRI X y que él es el elegido y que TRI NARANJUS está muy buena y más chapas del estilo.

En ese momento todos comienzan a dar ideas para proseguir la investigación. (Si por un casual algún narizón da una buena idea, cosa que dudo, habrá que tenerlo en cuenta a la hora de dar recompensas)

Lluvia de ideas: 1º Ir a Norma Comics para ver qué saben allí y de paso "aligerar" la tienda de material rolero.

2º Investigar por las calles dando palizas aleatorias...
¡alguien se confesará culpable!

3º Ir al campus universitario para preguntar al obispo Capycua o visitar al Papa Alejo I en le propio Revaticano.

4º Pedir ayuda a los Fanhunters o a los cuerpos de seguridad dado que aunque estemos practicando actividades ilegales serán enrollados y no nos pegarán mucho (esto lo dice algún sacerdote del Opus Dick).

5º Cualquier otra idea descabellada.

El caso es que vayan al lugar que vayan nadie sabrá nada o les darán pistas falsas. Estos palos de ciego son ideales para organizar encuentros aleatorios y despachar al jugador que te esté tocando las narices.



Tabla de encuentros Lanza 1D6 si estás contento, 2D6 si te tocan los güitos.		Otra tabla de encuentros Lanza 1D6 si estás contento, 2D6 si te tocan los cascabeles.	
1-3	No pasa nada de nada	1-3	No pasa nada de nada
4-5	Se encuentran con una patrulla de Foraleitors. Estos no harán nada salvo que los nj's les toquen la foralidad.	4-5	Se encuentran con una peña. Les invitarán a bebercio y no habrá problemas salvo que los nj's se pongan cafres.
6-8	Otra patrulla de Foraleitors disgregando una pequeña manifa y los nj's, ¡se han metido en medio!	6-8	Un par de Camilosos ovejeros aparecen de repente y se querrán merendar a los nj's.
9-11	Van a parar a una tangana entre peñas y tendrán que abrirse camino a palos a discreción del animador.	9-11	Van a parar a una batalla entre una peña y foraleitors. Ambos bandos creerán que son enemigos.
12 ó más	Sácales un tintimiura perdido con mala leche. Va arrollando farolas trolebuses, narizones. No dejará de perseguirlos.	12 ó más	Sácales dos tintimiuras para que corran un poco. Si eres cruel haz que no paren de perseguir a los narizones, pa que aprendan.

A todo esto hay que hacer que cNEO les meta en problemas constantemente y no deje de murmurar incoherencias sobre Natrix y que no hay cuchara. Este Nj sirve para ayudar pegando tiros cuando las cosas se pongan muy feas ya que es bastante bestia y hay que hacer que los narizones suden la camiseta. Cuando se cansen de dar vueltas por ahí el empanado de cNEO les dirá que lo mejor que pueden hacer es ir al ORÁCULO para que les muestre dónde está el libro. "¡Podías haberlo dicho desde un principio!, ¿no?" pero es que este narizón no jugador está en su mundo de ensueño.

IV EL ORÁCULO

En una desvencijada casa vive una viejecita con mala leche y que no para de cocinar galletas. Está harta de cNEO y de sus extravagancias por lo que intentará que la dejen en paz. Si son razonables o le ofrecen dinero les



contará que ella, por casualidad, sabe dónde está el libro. Unos tipos extraños que coinciden con la descripción del que robó el libro lo llevaron al edificio de la multinacional Chorizo Papadoplonica (ella es la mujer de la limpieza). Además ha visto como tienen a un señor calvo, feo y negro prisionero en lo alto del edificio para que descifre el libro.

Aclaración: En los albores de la historia un charcutero persa anónimo concibió la mejor receta de chorizo jamás ideada. Escribió esta en un libro de recetas de charcutería llamado el "NegroChorizón". Dicen que si lo lees te vuelves loco no por contemplar extrañas formas rituales de elaboración de embutidos, si no por la mala caligrafía del sujeto añadido a que esté en persa barriobajero.

¿De qué os pensabais que iba el libro?

Por desgracia para él, aMORFEO es el único que puede descifrar el libro ya que aprendió persa coloquial en un cursillo a distancia. Y, claro, los de Chorizo Papadoplonica desean obtener esta receta a toda costa por lo que robaron el libro y secuestraron a aMORFEO sin saber que con buenas maneras y sonrisas hubieran conseguido sus objetivos.

V CHORIZO PAPADOPLONICA

El edificio está altamente protegido. Su tipo de seguridad es ultrapij. Hay todo un ejército de vigilantes con mala leche y bien alimentados con embutido. Gratis por lo que están doblemente motivados.

Los nj's se darán cuenta de que no pueden entrar por la puerta dando los buenos días. La única opción es que hagan como en la peli, subir al edificio de al lado y robar el helicóptero de la azotea para aparecer por la ventana de la habitación en la que está aMORFEO y salvarlo y burlar a los agentes de Natrix o Chorizo Papadoplonica o lo que realmente sean. Si no se les ocurre esta solución la puede proponer cNEO.

El helipuerto está protegido por unos cuantos agentes de seguridad del edificio (no tiene relevancia a qué se dediquen tan solo están para ser masacrados por los nj's).

¿Nadie sabe pilotar? Pues vaya. Si nadie sabe cNEO se sentará a los mandos y hablará solo diciendo algo sobre cargar un programa de pilotaje. Un instante después pilotará como si lo hubiese hecho toda la vida. Lo que sigue se desarrollará como la escena de la película: llegarán, ametrallarán con la



gatling (ametralladora pesada pág. 45 y 49 Peso 14/rareza 4/alcance 40-70/cargador 200/ capacidad de fuego 4-15/pupas5D) del copter, salvarán a aMORFEO y tendrán que tirar muchos dados para saltar, disparar, coger al calvito, y rustir a los chicos de negro que entren en el último momento para evitarlo. Devolverán el libro y comerán perdices chinpún.

NJ´S Y CRIATURAS BRÁVIDAS CAMILOSOS

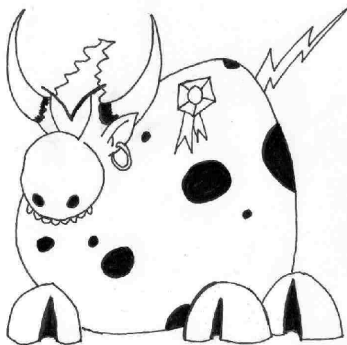
Combate 3 Disparo 1 Músculos 3 Reflejos 2
Neuronas 1 Carisma 1 Agallas 1 Empatía 2



Habilidades: Atletismo 1, defensa 2, callejear 2, artes marciales 1, arrojar 2, nadar 1, sigilo 2, observación 3, maestría (garras y dientes) 2 (destreza 3 pupas 1)
Historia: El oso francés terror de las ovejas parece ser que es un atractivo turístico para limitar de forma natural la población de visitantes. Come de todo y es bastante feo, además hablan como los macutes.

Realmente son como macutes plantigrados con problemas capilares.

TINTIMIURAS



Combate 3 Disparo 1 Músculos 4 Reflejos 3
Neuronas 2 Carisma 1 Agallas 2 Empatía 2
Habilidades: Atletismo 3, defensa 2, maestría (cuernos) 2 (destreza 4 pupas 2)
Poderes: Invulnerabilidad a las balas, Regeneración
Historia: Es el cruce de minipimer entre un miura y un macute. Ver uno de estos causa pupa mental. Hay que superar una dificultad de 12 (normal) o sufrir las consecuencias.

FORALEI TORS



Combate 3 Disparo 1 Músculos 3 Reflejos 2
Neuronas 1 Carisma 1 Agallas 6 Empatía 2
Habilidades: Atletismo 2, defensa 2, arrojar 2, investigar 1, conducir (vehículos terrestres y aéreos) 2, artes marciales 1, nadar 1, sigilo 2, farolear 2, intimidar 4, observación 3, psicología 2, idioma (navarro) 7, callejear 1, maestría (armas enormes hacha de aizkolari que causa pupa 3 y tiene DES 5)





Historia: Creados por Trucutú biolabs son descerebrados como los tintín macutes pero a lo navarro. Son las tropas especiales del obispo Capycua y su frase favorita es ¡Euuuu! o también ¿Pues? o ¡Ayvaayvaayva!

VIGILANTES O GURIPAS TÍPICOS

Combate 3(-1) Disparo 3(-1) Músculos 3(-1) Reflejos 3(-1)

Neuronas 2 Carisma 2 Agallas 2 Empatía 2

Habilidades: Atletismo 1, defensa 2, conducir (vehículos terrestres y aéreos) 3, artes marciales 1, arrojar 2, nadar 1, sigilo 1, farolear 2, intimidar 3, observación 2, psicología 2. Llevan una porra (arma corta), una pistola y chaleco antibalas (12 M)

Historia: Gente de seguridad que te puedes encontrar en cualquier sitio. Son empleados a sueldo por lo que no son tontos y huirán si las cosas se ponen chungas. No obstante están acostumbrados a aporrear primero y preguntar después así que se tomarán muy mal cualquier agresión.

VIGILANTES O GURIPAS TÍPICOS TRAJEADOS

Combate 4(-1) Disparo 4(-1) Músculos 4(-1) Reflejos 4(-1)

Neuronas 2 Carisma 2 Agallas 3 Empatía 2

Habilidades: Atletismo 2, defensa 2, conducir (vehículos terrestres y aéreos) 3, artes marciales 1, arrojar 2, nadar 1, sigilo 1, farolear 2, intimidar 3, observación 2, psicología 2, un subfusil y una pistola además de chaleco antibalas (12 M) debajo de la americana. Traje negro Emilio Tucci y gafas de sol aunque sea de noche.

Historia: Más brutos que un vigilante normal ya te puedes ir apañando cuando crean que eres una amenaza.

MOZO DE PEÑA

Combate 3 Disparo 2 Músculos 3 Reflejos 2

Neuronas 2 Carisma 2 Agallas 2 Empatía 2

Habilidades: Atletismo 2, defensa 2, arrojar 3, investigar 2, conducir (vehículos terrestres y aéreos) 2, nadar 1, sigilo 2, farolear 3, observación 3, psicología 2, talento (tocar el bombo) 2, talento (canciones de Sandickines) 3, callejear 4, maestría (armas cortas) 2, precisión (pistola, subfusil) 2.

Historia: Llegados en pateras a la isla de Papadoplona park tomaron las calles para divertirse como lo hacían antes. Ahora ocupan toda la ciudad con sus charangas y sus peleas. Como son un atractivo turístico se les respeta pero al ser partidarios de la resistencia los conflictos con las fuerzas



papales de ocupación son frecuentes. Hay peñas que también están aliadas con Alejo y Capycua por lo que entre ellas existe una guerra no declarada.

cNEO

Combate 4 Disparo 4 Músculos 4 Reflejos 5



Neuronas 2 Carisma 5 Agallas 5 Empatía 4
Habilidades: artes marciales 5, Defensa 4, Arrojar 2, Sigilo 3, Atletismo 3, Culturilla (informática) 7, Crimen (piratear) 5, Observar 4, Talento (todo lo relativo a la informática) 5, Maestría (armas cortas y largas) 4, Precisión (pistola, fusil, subfusil) 4.

Poderes: Supermovimiento 4 (correr 100mts. X

asalto; Saltar 50 mts. x as.; Volar 250 mts. X as.), Curación 2 (cura 2D al día), Telekinesis 4 (100 kgs.)

Coñas y Taras: Estigma (es un tipo muy rarillo), Amigotes (aMORFEO, TRI NARANJUS...), Paranoia (Natrix nos controla, no hay cuchara)

Potra 12, Pupas 40

Historia: Se llama cNEO P. Anderson (la P. es de Pompeyo ya que este sujeto es descendiente del fundador de Pamplona Cneo Pompeyo) y es muy rarillo. No se sabe si lo de Natrix es verdad o no pero cNEO tiene la habilidad de desaparecer y aparecer junto a los teléfonos públicos... Por lo demás es muy plasta y repite cosas sin sentido como "Natrix nos controla, no hay cuchara"

La aventura acabará desconcertando a los nj's ya que al despistarse un segundo aMORFEO y cNEO desaparecerán al lado de un teléfono público...

Puntos de experiencia: Por salvar a aMORFEO 5 px a cada nj

Por salvar el "Negrochorizón" 5 px por nj

Por otras cosas 2 px

Papadoplona Octubre de 2001 por Jesús Matheo. Con esta aventura nació la idea de Papadoplona para Fanhunter y fue la primera que arbitré de este juego... y me lo pasé de maravilla. Ya sé que no tiene que ver mucho con el título pero próximamente volverán aMORFEO y cNEO.

