

FANHUNTER

EL JUEGO DE ROL EPICODECADENTE

Te presentamos en esta ocasión un módulo para un juego atípico, por llamarlo de alguna manera. En él los jugadores no son valientes caballeros o intrépidos detectives, sino roleros, lectores de cómics, superhéroes de pacotilla o cosas por el estilo, en un futuro dominado por un siniestro Papa ex-librero y forofo de la literatura de ciencia ficción. Es un mundo de locura, en el que puede pasar cualquier cosa. O casi...

Es viernes y los narizones se hallan en una casa a las afueras de Barnacity, en la reunión semanal de club que ellos mismos han formado, un club cuyas actividades principales giran alrededor de los juegos de rol: partidas, películas, música, roles en vivo, y un largo etcétera de actividades prohibidas y requeteprohibidas relacionadas con el mundillo del rol.

La casita en cuestión no es otra que la Vieja Mansión Embrujada que sale en todos los cuentos y en todas las pelis de serie B. Ofrece un aspecto bastante siniestro y lóbrego, por este motivo es el lugar de reunión perfecto para grupos de rebeldes, clubs de fans de Bruce Willis y Steven Segal, dibujantes de cómics, especialistas de películas de acción en paro y, como no, de grupos de jugadores de rol.

por J. Carrión «Carry»

POR FIN YA
ES...

En todo caso hoy es el día de reunión de tus NJs, si por cualquier motivo no te va bien que tu grupo sea de roleros, no hay ningún problema porque esto no afectará a los sucesos. En todo caso a la medianoche el reloj tocará las doce...

Aperitivo

Doce chirridos rompen el silencio reinante y la Peadilla comienza. Tus jugadores se encuentran en una de las salas de reunión del primer piso cuando oyen la señal de que la medianoche ha llegado. Rápidamente se romperán los vidrios de todas las ventanas de la casa; la mesa y el resto de los muebles comenzarán a tambalearse; el suelo se agrietará; una ráfaga de viento recorrerá el edificio... Descríbelos detalladamente añadiendo alguna que otra pincelada de horror: aullidos de lobos, relámpagos, croar de sapos, etc... La cuestión es que todo sucederá tan rápido que los Narizones no tendrán tiempo ni de reaccionar (tiradas de musculitos y reflejos para no caer al suelo y esas cosas), después de esta especie de terremoto paranormal volverá una calma absoluta y una niebla morada envolverá la casa impidiendo la entrada o salida de cualquier osado. Tus jugadores no tardarán en comprobar que dicha niebla es infranqueable y que, de momento, se encuentran totalmente aislados (no hay teléfono ni nada por el estilo, la casa más cercana se encuentra al otro lado del Besós a más de un kilómetro).

Las paredes comenzarán a rezumar gotitas de un líquido verde y pastoso (efectivamente, son los famosos Killer-blandiblups), de modo que desde este momento y hasta el final del módulo-a menos que

los narizones se protejan de algún modo- cada cinco minutos tira 1D6 por narizón, con un 1 una gotita de «blandi» le tocará actuando como un ácido viscoso y repugnante, y causando 3D de pupa.

Que comience la aventura...

Poniendo la mesa

Tranquilo, hombre, tranquilo... supongo que no sabrás muy bien qué narices está pasando, pues bien, yo te lo explico.

Resulta que la casucha que han elegido tus NJs para sus juergas roleras no es una casa común. Su pasado está envuelto en el más absoluto misterio. Dice la leyenda que en terreno en el que se construyó el edificio vivía, hace muchos años, un hechicero enano. Sus conjuros y sus malas artes eran conocidas por todo el mundo al este del Besós, pero una noche fatídica unos fanáticos asaltaron la choza y colgaron al enano de un bonsai. El maldijo el terreno y prometió que regresaría (en un arrebato de extrema originalidad).

Lo cierto es que nuestros estimados narizones han elegido una mala noche para estar en la Vieja Casa Embrujada. Tor-Ebruno (pues así se llamaba el hechicero) regresará esta noche del Otro Barrio. Y lo hará a las tres de la madrugada. Tus jugadores, si continúan vivos para entonces, deberán evitar que el enano volviera a la vida, que dominará el mundo y todas esas cosas.

Desde las doce hasta las tres emenará del bonsai energía mística a saco y el enano irá ganando poder, hasta llegar al poder absoluto de las tres de la madrugada. Si no llegan antes de las tres que vayan buscando otra Realidad en la que vivir.

Dejamos a los NJs en una sala de arriba, acongojados y sorprendidos... recuperémoslos. Es de suponer que después de asegurarse de que la niebla morada es infranqueable, abandonarán la habitación (esquivando las dichas gotitas que aparecen por todas partes), y se pasearán por la casa intentando averiguar qué es lo que sucede.

Se supone que no son del todo tontos y que se olerán algo; tantos relámpagos, temblores y vidrios rotos no es normal. Como no podemos saber qué decidirán hacer, te describo la casa y los que sucederá, y acabamos antes:

A) PRIMER PISO

1. Biblioteca: Aparte de volúmenes encuadernados de Play-boy, y superando alguna que otra tirada de investigación, pueden encontrar:

*"Historia de esta casa", un maravilloso volumen



especial hincapié en la existencia de un sótano secreto, al que se accede desde la cocina) y una maravillosa crónica histórica de todo lo acontecido en los dos últimos siglos.

*"Album de cromos de la Pandilla Basura", pues eso.
* "Tor-Ebruno, el hechicero", un libro escrito en piel humana (egggs!) que narra la interesante historia de "Tor-ito, de guionista de culebrones a hechicero jodido" también maldición (lo del bonsai, lo de que volverá, etc.). La última página ha sido arrancada, y es una lástima porque en ella explicaba como se puede evitar que Tor-Ebruno renazca, pero no está.

* "Mi boda, mi vida" por una tal Chabeli Iglesias (pieza de coleccionista, cerca de 3000 MD en cualquier antro de Barnacity).

2. Salas de reunión: Media docena de habitaciones pequeñas en las que hay mesas, sillas y neveras con cervezas (es decir todo lo necesario para jugar una partidilla de Ars Magica, discutir sobre pelis de tiros, o planear donde colocar la próxima bomba). En la puerta de cada sala un cartelito reza el nombre del grupo que la ocupa habitualmente, están cerradas, tirada de "manitas" en chungo para abrirlas.

3. Escalera: Camuflado, al fondo del pasillo, existe un pequeño hueco por el que se accede a una escalera de mano que sube al ático. Tirada de observar en muy chungo.

4. Ático: No está nada mal: moqueta, bañera de hidromasaje, nevera repleta de bolsas que contienen un líquido rojo... y en el centro un ataúd negro. Al primero que diga: "¡ Anda! un vampiro" le das un sugus, por ingenioso.

Se trata de Vladimir Villadiego Segundo, pero tus narizones (si no hacen ninguna barbaridad del tipo: "le corto la cabeza, le quito el corazón, le meto un ajo en la boca, lleno de agua bendita la bañera", etc) le pueden llamar Vladi. Es un tipo muy agradable, les explicará que los temblores lo han despertado, que es del Coruña (ya se sabe, ascendencia gallega), no tiene ni idea de qué pasa, sólo hace dos meses que "vive" allí, y que lo siente mucho pero ya se iba... se transformará en murciélago y desaparecerá por la ventana sin afectarle la niebla morada (por algo son los señores de la Noche... ¿o eran los ninjas?). En todo caso la coña de las gotitas de blandiblu es más aguda en el ático, es decir, tiraditas de músculos para esquivar, cada minuto.

Tarde o temprano, tendrán que bajar a la planta baja, donde se encuentra el auténtico peligro. Si no lo hacen por las buenas, lo harán por las malas (por ponerte un ejemplo: el suelo se derrumba y caéis a la planta inferior...).

B) PLANTA BAJA

5. Salón: Ocupa la mayor parte de la planta baja. En él hay un par de sofás, una mesa rodeada de sillas, una mesita y varios muebles. Todo el conjunto se encuentra sumergido en polvo y olvido. La energía que ha acumulado Tor-Ebruno es tal que, aparte de las gotas de blandiblu, en la casa sucederán otros "fenómenos extraños". De momento, en el centro del salón se ha abierto un portal dimensional y de él empezarán a surgir memonios a saco (puedes ver sus características en el libro base), uno cada diez minutos a partir de las doce. La energía mística ha convertido los animalitos que pululan por la casa (insectos, pequeños mamíferos,

ros, anfibios) en auténticos monstruitos, que se han vuelto locos y se atacan entre ellos, atacan a los memonios y, evidentemente, atacarán a los narizones. Cabe destacar:

*El ratón Pérez: ha crecido hasta convertirse en una especie de san Bernardo gris, feo y con caries. Atacará, morderá y mutilará hasta que le paren los pies. A partir de este momento ya no irá a recoger los dientes de los malditos niños.

*Moscas tse-tse: las inocentes moscas que vivían en el salón se han transformado en moscas tse-tse que producirán sueño con su picadura a los NJs. Si no lo evitan se dormirán profundamente durante una hora, sin que nada ni nadie pueda despertarlos, y, por si faltaba algo, se encontrarán con Freddy Mugrer mientras duermen, puede resultar caótico (recomiendo la canción: «uno, dos, Fredy está muerto» como música de fondo).

6. Cocina: Resulta que la parte del sótano secreto en el que se encuentran los restos del enano está justo debajo de la cocina. Por este motivo permanecer en ella puede resultar nocivo para la salud. De los grifos saldrá sangre; los cuchillos y tijeras abandonarán los cajones y se lanzarán contra cualquiera que se ose entrar en la cocina (causando 4D de daño). En la nevera se encuentra la entrada al sótano secreto, pero tendrán que pasar de uno en uno y sin prisas, mientras van cayendo gotitas y los cuchillos siguen surcando al aire.

7. W.C.: Un water normal y corriente, a no ser por el rollo de papel higiénico. pues en él está la página que faltaba en el libro de la biblioteca, gracias a Thanos nadie lo ha utilizado. En la hoja se puede leer el conjuro que se ha de pronunciar para que el enano hechicero no renazca (si crees que han llegado demasiado rápido a este punto de la aventura, díles que está en latín arcaico, así que tendrán que cruzar de nuevo el salón, subir hasta la biblioteca y buscar un diccionario, traducir todo el texto y volver a la nevera).

Segundo plato

Si todo ha ido bien, a estas alturas deberían saber qué pasa, conocer la historia del enano, poseer el conjuro y saber que al sótano se accede por la nevera. Bien, llegarán a un espacio oscuro y frío, una especie de cueva, en el centro del cual se puede ver un bonsai negro que brilla intensamente. Ha llegado la hora del enfrentamiento final, Tor-Ebruno, si no han llegado demasiado tarde, está a punto de conseguir su más preciado sueño, se dedicará a lanzar blas de fuego, a coseles la boca para que no pronuncien el conjuro, y a todo lo que se te ocurra (si has visto Bitelchús no te será difícil improvisar). Si a las tres en punto no han acabado con él, será mejor que se despidan de este mundo. En todo caso, si crees que la escena es demasiado light, puedes hacer que lleguen memonios, moscas, bichejos de todo tipo; que caigan más gotas de blandiblu, etc.

El postre

La cuestión es que derrotarán al villano, evitarán la destrucción del mundo, la niebla morada desapare-

cerá, los memonios volverán a sus mundos, los bichejos volverán a ser normales, y los nombres de los narizones serán escritos con letras de oro en la interminable lista de héroes anónimos.

Déjales un descanso de unos minutos, que saboreen la victoria. Espués, un comando de fanhunters (división especial, exterminio de roleros crónicas) entrará en la casa, intentando reducir a los narizones... pueden enfrentarse a ellos o intentar salir por patas. En todo caso, tanto si hacen una cosa como la otra, la aventura acabará así:

- En el caso de que algún narizón haya muerto, pasa esto: «escucháis un tremendo alarido que rompe el silencio nocturno, una voz más animal que humana, dice: VOLVERE» (a que da susto). «Se acabó, chicos, respecto a la experiencia...»

- Si nadie ha muerto y te has portado como un Animador misericordioso y bondadoso (mal hacho, por cierto), vas y les dices: «en este momento escucháis una especie de sirena que crece en gravedad, de pronto, desaparece, y al abrir los ojos os encontráis en vuestra camita, parece ser que todo ha sido un sueño» (y cruza los dedos para que tus colegas no te lapiden).

Freddy Mugrer «Terroir de los Sueños Infernales»

Combate 5 Disparo 2
Músculos 5 Reflejos 5
Neuronas 2 Carisma 1
Agallas 3 Empatía 4
Habilidades: Artes Marciales 2, Defensa 5, Atletismo 5, Arrojar 5, Sigilo 5.
Poderes: Multiformidad 2, Supermovimiento 2, regeneración 5.
Coñas y taras: Atrofia (rostro chamuscado), Archienemigos (todos los vecinos de Elm Street, y su prole), llevar siempre un guante con cuchillas en los dedos /4d de pupa).

Ratón Pérez, «El Dientes»

Combate 4 Disparo 0
Músculos 5 Reflejos 3
Neuronas 1 Carisma 1
Agallas 3 Empatía 1

Habilidades: Defensa 5, Artes Marciales 3, sigilo 3.
Coñas y taras: Atrofiado (mellado crónico), cenizo.

Tor-ebruno, «El malo de la peli»

Combate 5 Disparo 3
Músculos 3 Reflejos 3
Neuronas 3 Carisma -1
Agallas 3 Empatía 5
Habilidades: comer la olla 5, intimidar 5, culturilla 5, idiomas 5.
Poderes: Rayo 3, Teleportación 3, curación 3.
Coñas y taras: querer renecer, atrofia

Vladimir Villadiego II. «Vladi»

Combate 3 Disparo 1
Músculos 4 Reflejos 3
Neuronas 4 Agallas 3
Carisma 3
Empatía 5

Habilidades: Defensa 3, intimidar 5, farolear 3.
Poderes: Vuelo 5, multiformidad 3, regeneración 3.
Coñas y taras: Fobia (ajo, agua bendita, cebolla), ser del Coruña.