



PAPADOPLONA PARK

INTRODUCCION:

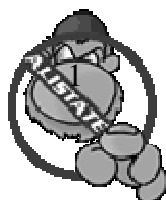
A los nj's se les asignará la misión de rescatar a un grupo de 20 colegialas que estudian en el colegio de la iglesia de San Dick y a los 5 adultos que las acompañaban, de un nuevo y, de momento, secreto parque temático enclavado en lo que antes era Pamplona pero que, gracias a los designios de maniático globalizador del también ex-librero Javier de Capycua, se convirtió en una isla dedicada a los Sanfermines, digo SanDickines, estilo parque Jurásico. Es decir, no podía salir nada mal...

PREPARANDOSE:

Los nj's serán reclutados a las duras y las maduras por su conocida manía de estar siempre en la brecha. Tanto si son rebeldes como si no, podrán participar ya que son los BUENOS... bueno, es mucho decir. Como el proyecto es secreto y es mejor taparlo un poco (el papado no desea que el fracaso salga a la luz) recibirán ayuda papal de este tipo:- Armas y equipo a discreción del animator

- 2 escuadrones de 10 fanhunters cada uno, completamente equipados con equipo vario y aire acondicionado de serie

- 2 helicópteros para llevarlos hasta la isla donde esta el parque (por cierto, iba a ser abierta al público en breve y lo que falló era el pase de prueba) que están camuflados de gallina gigante (no pone huevos) y de ovejita enorme (alguien tuvo la idea de que parecía una esponjosa nubecita).





-El profesor Ian Malcom "el cenizo" que es experto en un chorrón de cosas y que sabe de historia sanferminera (sandickera) y muxas cosas pero que es un inútil y un cenizo plasta que no para de dar la murga con sus teorías del caos y de que no van salir vivos y vamos a morir todos dios mío, dios mío...

LA ISLA:



La he dividido en 7 zonas pero antes hay que llegar hasta ella por el aire. Lamentablemente el ingenioso camuflaje de los aparatos va a llamar la atención de los buitres ovejeros (Ian Malcom: Eran buitres gigantes que consumían ovejas en las estepas de Navarra aterrizando a los campesinos con su malevolencia... vamos a morir todos!!!!). Al copter que va de gallina lo intentaran cubrir, aparearse con él ya que están algo locos por los genes de tintín macute que llevan encima (son, como todos los habitantes actuales de la isla producto de Trucutú biolabs, más concretamente de su división Minipimer technology). El otro copter parece una oveja deliciosa, ¡adivina que le van a hacer!.

Las dos aeronaves llevan una ametralladora gatling cada una que son como una ametralladora pesada (pag 45 y 49) Peso 14/rareza 4/alcance 40-70/cargador 200/ capacidad de fuego 4-15/pupas5D

Si aguantan 3 asaltos a media docena de buitres que dañarán a los copter y no a ellos, aterrizarán sanos y salvos ver helicópteros pag 48

Zonas del parque:





1ª Ermitagaña-mendebalde: Esta es la zona de aterrizaje. En ella el edificio mas destacable es el PLANETARIO que está en el parque Yamaguchi.

Como al aterrizar (por cierto que los nj's pueden haber ido pilotando o disparando, ver helicóptero pag 48, aunque también hay fanhunters para esos menesteres) los buitres siguen a lo suyo y deberán esconder los vehículos para que les dejen en paz.

Hay unas bajeras que les servirán y dentro los vehículos utilizados para desplazarse por la isla en plan turista que no son otros que ¡villavesas! y, además, solo quedan dos pero que funcionan muy bien y poseen localizadores de las otras villavesas. (nota del traductor: aquí llamamos villavesa a los autobuses urbanos... ver foto de abajo... de nada)

Una villavesa será para un equipo de seis fanhunters, otra para los nj's y el profesor Ian (vamos a morir, estos vehículos tenían predisposición a incendiarse cuando les arrojaban cócteles molotov los jóvenes "aberrillachos") y el otro equipo de fanhunters se quedará vigilando los helicópteros. Que hay que salir volando de aquí, ¿no?



El megáfono de toda la isla suena insistentemente DIA y noche con jotas navarras. Hay que tirar Pupa mental a nivel fácil pag 40. (si se supera una vez no pasa nada pero si se falla el narizón adquirirá una fobia hacia los cantantes de jotas y se pasará la aventura en un estado de nerviosismo y gatillo fácil. Lo cual no supone un cambio significativo)

En esta zona destaca el planetario, edificio frente al que hay una villavesa abandonada. Al lado de la villavesa hay un grupo de x = nj's foraleitors que tienen a 1 profe y 5 niñas acorraladas defendiéndose como pueden. Cuando empiecen los tiros correrán hacia el parque y allí dos camilosos ovejeros se enfrentarán al grupo diciendo cosas en francés como "mouton navarrais" o "ñam, ñam". Pues ná, cogen a las niñas y van a por más... ¿y el profe?, venga, también rescatan al profe.

Mientras reciben el mensaje de que no hay nadie en la zona de San jorge-Rochapea-Chantrea-Orvina así que vamos a por la siguiente señal, cambio y cort... ¿Qué es eso sargento? O ¡dios mío!, nos ataca vamos a MOR... y se corta la transmisión del equipo fanhunter (fanmuertos) y el piloto indicador de la villavesa en la que iban desaparece haciendo "pling".

2ª Azpilagaña Esta es la zona del Opus Dick y, por tanto está cerrada por un campo de fuerza que los nj's no podrán franquear. Dentro se ve un





pequeño paraíso y remanso de paz lleno de batmans y guardianes de la moralidad que les ignorarán ya que es la universidad del Opus Dick. Si permanecen mucho merodeando les sacaré algún que otro bixxo. No hay señal de villavesa por aquí.

3ªI turrama: El edificio más destacable es La ciudadela y los fosos con sus verdes pastos y ovejas apacibles. Una señal de villavesa viene de dentro de la antigua fortaleza.

Cuando lleguen dentro por cualquier camino se encontrarán con la típica escena de foraleitors 2x = nj's acorralando a 5 colegialas y 2 profes (venga, echadlos dentro de la villaburra) Cuando hayan acabado de rescatarlos habrá que sacarles un camiloso y 2 buitresovejeros que los confundirán con ovejas o algo.

4ªMilagrosa: La verdad es que se trata de repetir una y otra vez la consabida fórmula de mamporros y chistes fáciles. En este barrio lo que verán es un conflicto entre foraleitors y batmans. Pueden sentarse a mirar o lanzar tiros... no obtendrán respuesta por parte de nadie a no ser que les cabreen mucho. Aquí el edificio más destacado es la casa de la juventud jejeje, si os asomáis por la ventana veréis a vuestros nj's. Podrán rescatar a otras 5 niñitas y otra profe.

5ª Mendillorri-Burlada: Desde aquí llega otra señal de villavesa. Este parece un barrio más pijo y no se ven foraleitors ni nada. Cuando encuentren a las niñas un temblor de tierra les pondrá sobre aviso de que algo gigantesco se acerca. Verán aparecer una extraña figura mezcla de gigante europeo de los sanfermines y tintín macute de unos 4 metros de altura que camina hacia ellos. Realmente son como macutes degenerados pero parecen gigantes de las fiestas. Si uno no les dura mucho sacaré 3 más.

En esta zona van a encontrar al resto del grupo salvo una niñita que ha decidido irse de exploración hacia el centro o casco viejo de la city.

6ª San jorge-Rochapea-Chantrea-Orvina: Aquí está plagado de gigancutes pero no hay nada salvo camorra.

7ªCasco viejo-Ensanche-San Juan.

En esta última zona solo hay una niñita que es más jodia que las demás. Cuando la encuentren (se llama Didee estropeaexperimentosdellaboratorio y solo la localizarán si gritan mucho) un rumor de estampida se irá acercando. Es un grupo de 6 tintimiuras que carga hacia ellos. Tendrán 3 asaltos antes de ser alcanzados o pueden correr (si no lo han hecho ya escagarrinados por el susto que dan los bichejos). Para correr el "encierro" hay que superar





atletismo contra el ídem de los tintimiuras durante 3 asaltos o luchar o hacer una nueva, esta vez con atletismo a nivel 6, ficha.

FINALIZANDO:

Cuando estén a punto de salir de la isla un grupo de pateras llenas de gente vestida de mozos (cada patera lleva la pancarta de una peña) llegará a la isla y comenzaran a divertirse estilo Sanfermin y las colegialas se unirán a la fiesta perdiéndose entre el gentío.

Todo esto deberá hacerles creer que sus esfuerzos no han servido para nada (como siempre) y el parque adquiere una nueva dimensión de macro fiesta eterna lo que atraerá muchísimos turistas. De todas formas pueden quedarse con el equipo y puntos de experiencia varios:

5 por acabar la aventura

3 por buen rollo y hacer reír

1 por hacer picadillo de carne con los bichejos que les saco

1 por invitarme a bebercio o papeo

PERSONAJES NO JUGADORES Y ESTORBOS VARIOS:

FANHUNTERS

Combate 3 Disparo 3 Músculos 3 Reflejos 3

Neuronas 3 Carisma 1 Agallas 4 Empatía 2

Habilidades: Atletismo 1, defensa 2, explosivos 2, callejear 2, investigar 1, conducir (vehículos terrestres y aéreos) 3, artes marciales 1, arrojar 2, nadar 1, sigilo 2, manitas 1, farolear 2, intimidar 4, observación 3, psicología 2, precisión (fusil)1

Historia: Soldados de élite de Alejo que forman el cuerpo de policía antifan. Persiguen y exterminan a los fans radicales con métodos expeditivos, no tienen sentimientos, nunca hacen coña y no comen lasaña.

FORALEITORS

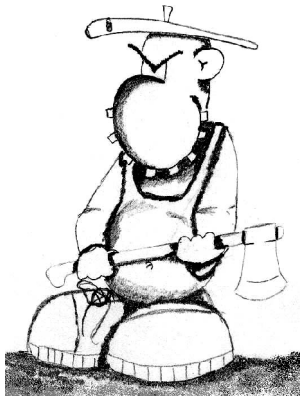
Combate 3 Disparo 1 Músculos 3 Reflejos 2

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!

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.

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 plantígrados con problemas capilares.

BUI TRESOVEJEROS

Combate 2 Disparo 1 Músculos 3 Reflejos 2





Neuronas 1 Carisma 1 Agallas 1 Empatía 2

Habilidades: Atletismo 1, defensa 2, arrojar 2, volar 3, sigilo 2, observación 3, maestría (garras y pico) 2 (destreza 3 pupas 1)

Poderes: Supermovimiento (vuelo)

Historia: Los buitres gigantes terror de las ovejas parecen ser que es un atractivo turístico para limitar de forma natural la población de visitantes.

Comen de todo y son bastante feos. (esto me suena)

GIGANCUTES

Combate 5 Disparo 1 Músculos 6 Reflejos 4

Neuronas 1 Carisma 1 Agallas 1 Empatía 1

Habilidades: Atletismo 2, defensa 2, arrojar 2, bailar 3.

Poderes: Regeneración

Historia: Estos gigantes mezcla de macute y gigante sanferminero van por toda la ciudad bailando y arrollando todo lo que ven. Van vestidos muy a lo casoso como en fiebre del sábado noche y adoran a travolta en sus años mozos. No soportan ver a alguien que no baile. En combate hay que recordar que las armas naturales que posee se deben tratar como si fuesen enormes (no seáis mal pensados...)

JODIAS COLEGI ALAS y PROFES

Mente 1 Cuerpo 2

Clásico grupo de niñas agguerosas y megasuperpijas además de plastas y de papis forradisimos. Van a incordiar a los nj's hasta que estos deseen pegarles un tiro (¡Dios mío, estos cabestros son capaces de hacerlo!) Los Profes son carne de psicoanalista por llevar años tratando con estas larvas de adulto moña.

I an MALCOM

Mente 4 Cuerpo 1

Está ahí para amenizar y meter la pata además de describir la "zoología" del parque. Como en la peli, vamos. Su frase: ¡Dios mío vamos a morir todos!

BATMANS y DEMÄS

Lo dejaré para la expansión de Papadoplona ya que no deben enfrentarse a ninguno por el momento.





Papadoplona Mayo de 2006 por Jesús Matheo.

P.D: Lo de sacar una expansión dedicada a esta ciudad de Papadoplona va en serio... temblad.

