

MODULO FANHUNTER El Imperio Contra Paca

TEXTO: CHEMO



¿Decías que La Guerra de los Estrellados era un mal módulo? ¿Pensaste que no se podía hacer peor? ¿De veras creíste que era un farol lo de la segunda parte? Pues sí no quieres sopa... ¡toma dos tazas! Aquí tenemos más cuerda que el Spielberg y Lucas juntos... y sino, al loro...

INTRO

Pues sí. Tras enfrentarse al malvado Dark Water los Njs se merecían unas buenas vacaciones, por lo que se fueron unos días de la ciudad de Barnacity. Pero ya están de vuelta, porque han recibido invitaciones... nada más y nada menos que para las JERSEI XXI (Jornadas de Estrategia, Rol, Simulación y Encuentros Informáticos), que habían dejado de celebrarse desde la caída del infame Krieg y su papado de nosecuantos días.

El organizador de tamaño evento no podría ser otro más que Obi Juan Quenove, el rolero miope y rebelde contra Alejo y su Imperio Oscuro. Le ayudan en la tarea ese palurdo conocido como Lucas Skicuate y su compinche Juan Solo. Che Vaca se encarga de la seguridad y las tortas, por supuesto, y R2P2 reparte los canapés. La princesa Lela pone la nota sexi y los invitados las ganas de jugar.

Las JERSEI son un acontecimiento internacional al que acuden rebeldes de todas partes del mundo. Se rumorea que el propio Kutulú vendrá en persona a presentar la decimonovena partida de *La Llama*

dao como mínimo mandará a su colega Nyarlatopepe para que suelte una conferencia y esas cosas... Los Njs no pueden perderse semejante tangana.

El problema fue ¿dónde meter a tanta peña jugando al rol, cambiando cartas y cromos, bebiendo cerveza y viendo pelis manga, sin que el malvado Alejo no se enterase? Tenía que ser un lugar grande, en el que los fanhunters no soliesen patrullar y fuese secreto... ¿Todavía no lo pillas? Pues hala, todo el mundo al submundo.

LAS ALCANTARILLAS

No me voy a romper el tarro describiendo las alcantarillas del submundo porque de eso se encargaron ya los manuales de Fanhunter, así que al grano.

La parte principal se desarrolla en una zona más o menos despejada, compuesta de varias cámaras amplias conectadas por túneles. El lugar está lo suficientemente seco para que los manuales no se mojen (el agua solo llega a la cintura) y además hay una toma de corriente que viene de una farola de fuera y gracias a la que podrás conectar el vídeo y la tele (para ver manga y pelis con mas explosiones que dialogo, claro).

Que los Njs lleguen cuando quieran tomando las precauciones que consideren necesarias. En BNC es muy normal ir a una fiesta armado con un lanzacohetes, por sí los fanhunters

LO QUE LOS NJS NO SABEN (PERO SOSPECHAN, SIN DUDA)

Claro que no todo va a ser tomar copas con los amigos. Eso lo sabe cualquier jugador medianamente avezado (¡jo, que palabra más chula y como farda). Los fanhunters se han enterado de la fiesta y también van a acudir para repartir confeti. ¿Que como lo supieron? Bueno, resulta que Water se enteró gracias a sus poderes extrasensoriales y a un extraño lazo de alma gemela que mantiene con Obi Juan. Ya se sabe: lo de la cara y la cruz, la parte oscura y la buena, los opuestos se atraen... historias de parapoderes que te cagas. Además a uno de los fanhunters le llegó una invitación para las JERSEI por equivocación y claro, el chico informa a Alejo.

PRIMERA ESCENA: LA VERBENA DE LA PALOMA

Así que cuando los Njs estén en medio de una partida de rol oirán unos disparos en uno de los túneles. En un principio nadie se mosquea, por que saben que Che Vaca estaba jugando al 'Surgeons and Tragos' y los Wookies se toman a muy mal el sacar un critico (con ellos no hay más que valga).

Pero cuando se escuche la primera explosión los mas pillos empezaran a sospechar algo. Sobre todo cuando alguien aparezca por el túnel disparando a todo trapo mientras grita 'Agua, agua... ¡Aquí vienen los fanhunters!' (esta escena me suena, creo que la copié del primer módulo).

Y entonces alegría y alboroto... Todo el mundo sonríe y saca sus armas automáticas, que la partida estaba siendo un muermo. Lo mejor será que los Njs les imiten e intenten escapar por los túneles.

En la escapada habrá unas cuantas escenas de tortas, para dar ambiente, antes de toparse con Juan Solo (siguiente punto de la partida).

FANHUNTERS. Una panda de 1d6 fanhunters armados con el equipo oficial y ganas de matar a los Njs rápido para ir a ducharse. Sus habilidades, al final del modulo.

POCEROS. Son un grupo de poceros de BNC que están hartos de tanto barullo en las alcantarillas. Van armados con uzis y tienen muy mala

leche, pero si los Njs utilizan su habilidad de Comecocos puede que no los frían a balazos. Suelen ir en pandas de 2d6 y sus habilidades de Cuerpo y Mente están en los 2 puntos.

NYARLATOPEPE. Este es un bicho con muy mala leche, procedente de los abismos de Estigia. Vino a presentar una nueva serie de aventuras de "La Llamada", pero cambio de opinión y como le entro hambre va a merendarse a unos cuantos narizones. Los Njs tienen buena pinta.

RATAS. Dan mucho asco, salen en troupes de unas 15, babeando y chillando. Muerden mucho y dejan la ropa hecha una mierda, toda llena de agujeros. Hacen 1D de pupas atacando a lo marabunta, y se piran cuando reciben 30 pupas. Tienen Combate 2 y Reflejos 2.

ESCENA SIGUIENTE: ME HAN CHORIZADO A MI CHICA

Y por fin los Njs salen de las alcantarillas. Van a dar a un callejón del ensanche justo en el momento en que un fanhunter un poco lelo lanza un misil tierra-tierra al lugar en que se encontraban, haciéndolo saltar todo por los aires.

Cuando se recuperen, entre una polvareda, oirán mas tiros. Nada, que la fiesta continua.

Juan Solo ha salido por una alcantarilla cercana, acompañado de Lela, pero con tan mala chorra que se ha dado de bruces con una patrulla de fanhunters que pasaba por allí. Una explosión le atontó un poco mas de lo que es y durante un despiste... ¡zas! le mangaron la churri. Ahora los fanhunters se la llevan entre risas por una fortaleza volante, montados en un aerodeslizante. No hay ningún aerotaxi cerca, por lo que Juan se queda gritando la mayor lista de insultos que ningún Nj ha llegado jamas a escuchar.

En cuanto vea a los jugadores les pedirá ayuda, por supuesto. Sabe donde hay un parking de aerodeslizadores y necesita a peña para eliminar a los fanhunters que lo vigilan. Después subirá a la fortaleza volante a por Lela. Si los Njs no son unas nenas, seguro que querrán acompañarlo. Si no... bueno, pues cierras el modulo y todo el mundo pal bar, que se acabó la partida. De experiencia nainas, por gallinas.



ESCENA NOSECUANTOS: AFANANDO BUGAS

Solo les lleva hasta un parking cercano, donde los fanhunters guardan los aerodeslizadores. Efectivamente se trata de una pequeña esplanada rodeada por una verja eléctrica y con una única entrada. En ella hay un puesto de guardia con tres fanhunters con cara de mala leche. Dentro del parking hay dos aerodeslizadores con capacidad para cuatro narizones cada uno.

Como entren los jugadores queda a su albedrío, pero me huelo que lo harán por la puerta grande, a lo Rambo. Sí, sí, ya sé que primero trazaran cincuenta planes de acción, pero al final todo dios acaba entrando a saco.

De cualquier modo, tres miserables fanhunters no han de ser problema para unos curtidos narizones.

ESCENA ¿?: ALCANZANDO LA FORTALEZA

Conseguidos los vehículos tan solo queda llegar hasta la fortaleza. Eso no es difícil, es bien visible desde BNC. Se trata de una especie de donuts gigante que se mueve impulsado por unos rotores similares a los de los helicópteros. El lugar es mas bien enano (no pasa de ser una casucha con complejo de paloma), pero esta bien defendido.

Nada mas acercarse sonara la radio del aerodeslizante y una voz metálica al estilo peli cutre de ciencia-ficción pedirá las identificaciones de los vehículos. Si tus jugadores no son excesivamente torpes, podrán aterrizar con una disculpa cualquiera (venimos de patrullar ahí abajo, traemos a un prisionero, somos los de Telepizza...). Si se ponen bordes: hala, al rico misilazo, que los fanhunters no se andan con tonterías.

ESCENA DE MUSHA ACCION: Y AHORA ¿QUE?

Dibújate tu mismo el mapa de una fortaleza de dos pisos. No me pongo a describirlo habitación por habitación porque soy muy vago, pero más o menos todo va en plan hi-tech lucasiano: paredes de metal, puertas que se abren por infrarrojos, robots de servicio de un lado para otro...

Distribuye varios puntos de guardia con par de fanhunters (cómo, ¿qué ya te lo esperabas?). Bastantes puertas estaran cerradas y solo se abren con llaves electrónicas (o un jugador un poco Manitas). ¿Qué donde están las llaves? Pues algún fanhunter las tendrá, yo que sé, que pregunten por ahí.

La zona final son las celdas y en la última estará Lela (que poco original ¿verdad?). Cuando los narizones logren abrir la celda en la que se encuentra llegaremos a...

LA ESCENA FINAL: EL REGRESO DE DARK WATER

¡Sí! ¡Es él! El malvado Dark Water vuelve para vengar al Lado Oscuro e imponer las reglas del Emperador (sigue con la manía de llamar así al Papa Alejo, en fin). Si no has jugado el primer modulo de esta desastrosa serie (La Escaramuza de los Estrellados, LÍDER 1) entonces nada, pasa al siguiente párrafo.

Pero si has tenido la desgracia de dirigir esa bazofia de módulo, puede que tus narizones hayan cosido a tiros a Dark Water antes de que tuviera oportunidad de lanzar sus rayos rosas (ahora ya los sabe lanzar verdes, algo es algo). Pues bueno, si te paso eso no te preocupes. Ahora vendrá metido en un cuerpo biónico creado por el Imperio y que funciona con pilas Cepasa, que dan mucha caña. ¿Qué te parece una forma burda de introducirlo de nuevo en la campaña? Pues peor fue lo de resucitar a Superman y la gente no dijo nada. Las quejas las mandáis a la sociedad, por atormentarnos así.

El caso es que Water está en medio del pasillo blandiendo su espada láser (está vez sí, una espada de verdad) mientras dice su famosa frase: 'Ahora si que os voy a dar caña, malandrines. Sucumbid al Lado Oscuro' y esos rollos. Lo chungo es que cuando un narizón le dispara, comprobaba que las balas rebotan en un campo de pichurrina que lo recubre. Con un 'Sentir el poder de la Potra' Darki se lanzara a por el narizón más cercano, intentando hacer de él un salami.

A Darki sólo le podrán zurrar con armas cuerpo a cuerpo (la pichurrina es de poca calidad y, puestos a elegir, es mejor un sartenazo que el impacto de un misil). Con él vienen unos cuantos fanhunters disfrazados de tropas imperiales. Se ve que les jode el disfraz y quieren acabar rápido, porque tirotean sin parar a los jugadores.

Deja que uno de ellos se enfrente a Darki en combate cuerpo a cuerpo (curiosamente la pichurrina también lo protege a él) mientras los demás se enzarzan a intercambiar disparos con las fuerzas papales.

Mantén la escena todo el tiempo que te parezca divertida (o hasta que la palmen todos los narizones, si eres sádico), pero en un determinado momento se oirá una explosión en la celda de Lela. Los de la Resistencia han oído lo del secuestro (¿cómo? es un secreto del guión) y vienen a evacuar a la peña. Así

que todos montaran en una furgoneta voladora conducida por Don Depresor (¡¡¡Horror!!!), que viene acompañado de Ridli Scott. Que monten los narizones con billete. Mientras huyen, Dark Water le corta una mano al narizón que combate con él (me suena esta escena...) mientras le dice eso de: '¿No lo entiendes? Tú eres... ¡mi sobrino!' y le intenta rebanar la garganta. Que el narizón logre escapar depende de lo rápido que se arrastre.

FINAL

Al final, todos para una base secreta de la resistencia, en las afueras de BCN. Solo y Lela estarán eternamente agradecidos a los narizones por su ayuda, la Resistencia los considerara unos machotes y todo eso... Ah, sí, el de la mano. A ese le cosen una mano nueva de metal que farda un mazo para ir de marcha, enseñársela a las nenas y contar la batallita. Además, como da morbo, igual alguna pica y... ¡ejem! la experiencia a gusto del director

PERSONAJILLOS

NYARLATOPEPE

Combate 4, Disparo 1, Músculos 4, Reflejos 2, Neuronas 2, Carisma Ná de ná (ni falta que le hace), Agallas 4, Empatía 2.

Habilidades: Talento (babear y hacer sonidos horripilantes) 5, Talento (dar mucho susto) 5, Talento (desaparecer en una explosión realmente asquerosa) 4, Defensa 2, Atletismo 1, Sigilo 1.

Poderes: Elasticidad

Cañas y taras: Estigma (es feo, feo, horrible, impensable), Amigotes (los adeptos de sus cultos).

Historia: Nyarlatopepe es un bicho salido de sabé dios que oscuro abismo, y junto a su colega Kutulú y una pandilla parecida se dedica a sembrar el caos y la destrucción allá por donde va. En fin, que es un memonio maloso. Su pinta es horrible, vamos, de esos de los que a tu madre le daría una lipotimia si sabe que es tu amigo: enorme, parece un caracol gigante de goma, con muchos ojos, orejas y tentáculos.

FANHUNTERS

Combate 3, Disparo 3, Músculos 3, Reflejos 3, Neuronas 3, Carisma 1, Agallas 4, Empatía 2.

Habilidades, historia y demás: Ver manual FH, página 63.

DARK WATER

(DARKI para los amigos, AKA Anakim Skicuate)

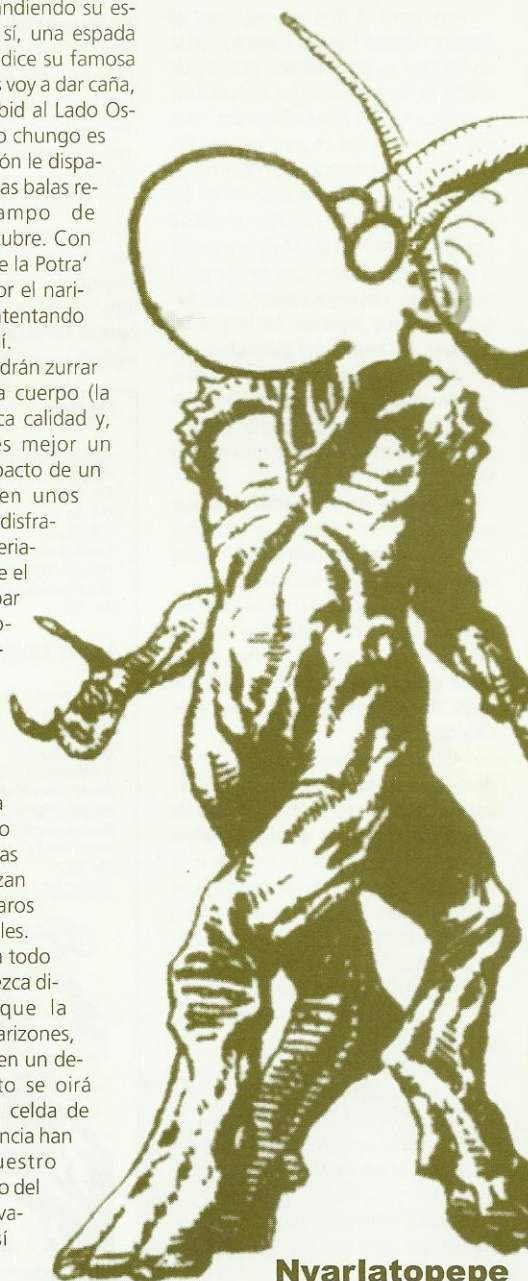
Combate 3, Disparo 4, Músculos 2, Reflejos 3, Neuronas 3, Carisma 2, Agallas 2, Empatía 3.

Habilidades: Defensa 1, Arrojar 2, Atletismo 1, Investigar 1, Callejear 1, Observar 1, Talento (hablar con voz metálica de maloso) 5.

Poderes: Rayo (verde) 2

Cañas y taras: Archienemigo (Obi Juan Quenove), Archienemigo (Lucas Skicuate), Código de Honor (Jevi Oscuro), Desdoblamiento (se cree un personaje de unas pelis viejas), Paranoia (su lucha entre el Lado Oscuro y el Lado Bueno de la Potra), Amigotes (Fanhunters).

Historia: Anakim Skicuate ha sucumbido al oscuro poder del Papa Alejo (al que insiste en llamar Emperador Oscuro, vete tú a saber por qué), y se ha convertido en un fanhunter bajo el seudónimo de Dark Water. Va vestido todo de negro con una camiseta de Iron Maiden y una bandera de Majouar como capa. Como casco lleva una bacinilla pintada de negro. Si los narizones ya lo frieron a tiros en una ocasión, ahora va mas tieso que Robocop gastándose un cuerpo de metal chachidegüai.



Nyarlatopepe
en las JERSEI'97