

El Submarino Amarillo

Xols & El Merinita Loko

Aventura para Fanhunter por Héctor Martínez y Carles Agulló (aka Xols)

Antecedentes para el árbitro (o narrador, como quieras)

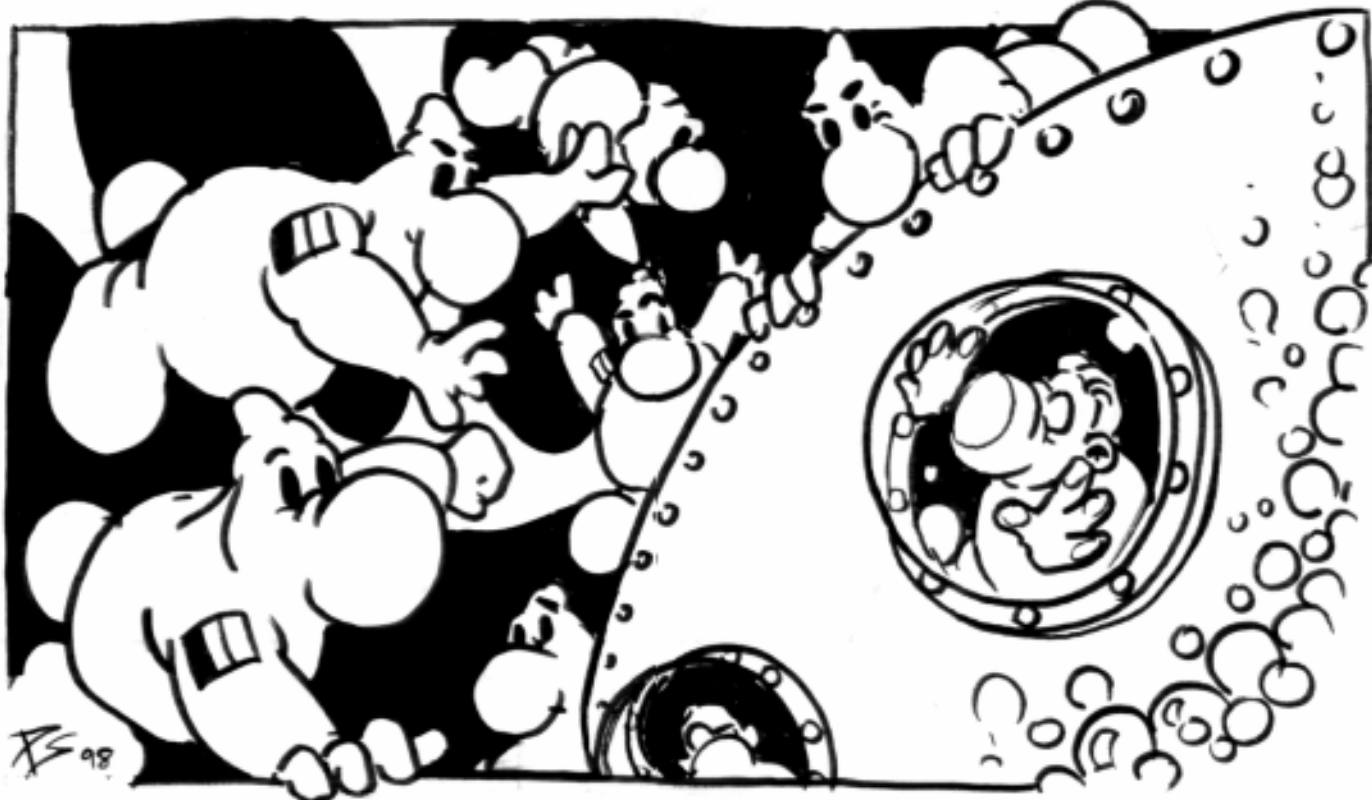
Hace unos días, un grupito de científicos simpatizantes de la Resistencia dieron una noticia importante a La Masia: el proyecto BURRO había finalizado. ¿Y qué es este proyecto? Se trata de la Búsqueda Única y Rápida para la Reducción de (h)Ombres (sí, son científicos y sabios, pero la ortografía nunca fue lo suyo) y consiste básicamente en reducir el tamaño de las cosas hasta tal punto que un bacilococo vulgar parezca Godzilla al lado del narizón reducido. El proyecto ha funcionado exitosamente en conejillos de laboratorio pero, sin embargo, nunca se ha puesto en práctica en humanos. Adivina quienes serán los primeros...

Muy bien. Ahora tenemos una máquina que en teoría reduce a la gente pero...¿eso para qué sirve? La Resistencia se pasó horas y horas estrujándose los sesos, pensando en eso

hasta que ¡Oh! les llegó la inspiración divina. ¿Y si metemos a las cobayas humanas en un submarino, el submarino dentro de Alejo durante su sermón de Pascua (este año se ha propuesto superar el discurso de Fidel Castro, con un sermón de 12 horas, con pausa para comer y echar la siesta) y que éste le trastoque las neuronas, haciendo que Alejo diga en voz alta ante todo el vez de meterle el pinchazo a Alejo se lo mete a un Tintín Macute que pasaba por allí. DD informará a la Resistencia diciendo que ha cumplido su misión con éxito. Vamos, que todo el mundo cree que están dentro de Alejo...

Cursillo acelerado de anatomía macute

Bueno... tenemos a los Njs metidos dentro del cuerpo de un macute, creyéndose que están dentro de Alejo. Para que te hagas una idea, los Njs empiezan en el trasero del macute, y tienen que subir hasta el cerebro. Evidentemente, las cosas no van a ser fáciles: la alarma del cuerpo ha sonado, y los njs serán incordiados durante





El Capitán Pescafina

Características

Combate	1	Carisma	3
Disparo	2	Neuronas	3
Músculos	2	Agallas	5
Reflejos	2	Empatía	3

Habilidades

Conducir (submarino)	4
Conducir (barcos)	3
Talento (canciones de marino)	5
Culturilla (mares y océanos)	5
Defensa	2
Farolear	5

Notas

Es el típico Viejo marinero de tropocientos años, con barba, pipa y gorra. Simpático y bonachón, es un gran amante de las batallitas y de las leyendas del mar. Sin embargo, se le empieza a notar la edad: hay momentos en los que actuará de forma extraña (y dolorosa para los Njs).

todo el viaje por glóbulos blancos (físicamente iguales a los macutes degenerados y con las mismas estadísticas, fíjate por donde). Arremeterán con fuerza contra el submarino, intentando hacer un agujero en el casco. Los Njs, si salen fuera a luchar contra ellos, deberían tener alguna penalización por combatir en el plasma.

No sólo eso, sino que hay un bastantes posibilidades de que los Njs se pierdan por el camino. El Nj encargado del mapa deberá hacer cuando le interese al árbitro chequeos de Neuronas de dificultad variable para evitar perderse. Y ya para acabar, aquí tienes una serie de eventos que pueden hacerte la sesión mucho más divertida (a costa de los Njs, evidentemente):

1- Capitán Pescafina senil del todo: al Capitán Pescafina se le han fundido definitivamente los plomos. No para de cantar cierta cancioncilla de los Beatles y balbucear "Teke-li-li" o algo así. Más vale que algún Njs sepa llevar los controles de un submarino o lo pasarán mal...

2- Macute infiltrao: Un antibiótico especial se ha infiltrado dentro del submarino por el hilo musical. El antibiótico es un macute normal, y no debería ser problema cepillárselo. El problema son los posibles desperfectos que

pueden causar en el submarino (la inundación es lo de menos, será peor el cabreo de Pescafina).

3- Corazón: Los Njs están dentro del corazón y pueden tener problemas de turbulencias debido a los latidos. Disfruta, disfruta...

4- Tráfico pesado: Ha habido un accidente en el que han chocado dos glóbulos rojos (macutecillos rojos) y se ha formado un embotellaje de glóbulos. A ver como salen de aquí. Hay un glóbulo blanco controlando el tráfico.

El cerebro

Tarde o temprano, los Njs llegarán al cerebro. Estará fuertemente vigilado por diversos glóbulos blancos. El cerebro de un macute es simplemente una enorme sala negra con un par de lucecillas en los lados (las orejas). "Arriba" hay un enorme Milú que atacará a la "idea" de los Macutes. Los Njs pueden meterle todo el plomo que quieran, pero no se lo cargarán, para "matarlo" se debe hacer algo bastante simple: soltar algo que tenga que ver con el mundillo del Fan en el vacío que es el cerebro del macute. Ejemplos: un dado de 10



El Profesor Bacterio

Características

Combate	1	Carisma	2
Disparo	1	Neuronas	6
Músculos	2	Agallas	3
Reflejos	1	Empatía	3

Habilidades

Culturillas varias	1-5
Talento (explicarse mal)	5
Talento (hacer inventos raros con efectos secundarios inesperados)	3

Notas

Como... ¿no sabes quién es el Profesor Bacterio? ¡¡¡Qué haces jugando a Fanhunter!!!

narrativo de Vampiro, una peli de Bruce Willis, un comic-book de los X-men, etc... Venga, conocemos a los Njs y se habrán traído montones de trastos para entretenerse en el viaje. Lo que pasará una vez tiren el objeto en el cerebro del Macute será espectacular: se transformará en algo que tenga que ver con el objeto lanzado (un comic de X-men en Lobežno, p. ej.) y luchará contra Milú. Como es lógico pensar, Milú perderá...

Lo que pasa entonces en el exterior es increíble. En medio del discurso de Alejo, el tintín macute se vuelve loco y empieza a vociferar en francés, nombrando la alineación de los Vengadores en el 2003, recitando la tabla de críticos del Rulemonster, y otras cosas no menos curiosas. Ante la mirada atónita de la multitud, es acibillado por los Fanhunters. Los Njs ya pueden marcharse con viento fresco, ya

que sólo habrán oído algo parecido a aplausos (los tiros). Si quieres amenizar la llegada hasta el mar, hazlo, pero no te pases, que ya han sufrido bastante. Una vez lleguen al agua, se oirá un ¡POF! y el submarino volverá a su tamaño normal.

Epilogo

Trucutrú Biolabs quedará profundamente sorprendida por la locura momentánea del Macute y empezará una investigación. Quién sabe si les conducirá hasta los Njs...

La Resistencia se preguntará durante muchos años como diantre se lo hicieron los Njs para acabar dentro de un macute.

Oh, por cierto, los Njs no recibirán ningún punto de experiencia. El objetivo era trastornar



"Milú"

Características

Combate	4	Carisma	—
Disparo	—	Neuronas	1
Músculos	<i>muchos</i>	Agallas	5
Reflejos	2	Empatía	1

Habilidades

Defensa	3
---------	---

Notas

"Milú" es un monstruo enorme vagamente parecido a un perro con grandes fauces y mucha mala gaita...

a Alejo y no a un Tintín Macute, ¡qué se han creído! (mejor que digas que es broma a los jugadores a menos que quieras acabar linchado).

El submarino (amarillo)

Es un submarino enteramente pintado de amarillo, bastante coquetuelo, pero un poco

tronado. Se le ha conectado un motor especial que le permite actuar como aeronave también. Es bastante cómodo, dispone de algunos lujos sencillos como nevera, fútbolín o servicios. El submarino incluye también 6 trajes de buzo y 6 rifles capaces de disparar en el agua. Como tripulación se necesita alguien a los mandos (que en principio será Pescafina), otro que le guíe con el mapa y un tercer que esté en la radio, en contacto directo con el laboratorio.

