

LOS CAZAFANTASMAS

# ¡A por el niño!

*Y seguimos con niños. Ahora, con un módulo de un juego del que hasta el momento no habíamos publicado ninguno. Pero que menos, en un número de esta revista dedicado al humor, que dedicarle unas páginas a este juego de inspiración cinematográfica, y más si la aventura vale la pena.*

por Rafa Cama

Un nuevo día brilla sobre nuestra querida ciudad, y nuestros héroes, los fabulosos cazafantasmas, se preparan para una nueva y dura jornada de trabajo, dispuestos a salvar al mundo de las más increíbles amenazas (y de paso ganar algún dinerillo, oye).

Está bien, seamos sinceros. Lo que los PJs quieren es un cliente que pague, a ver si así pueden hacer frente a alguna de las facturas que se les van acumulando.

El caso es que hoy el ambiente parece especial, y da la sensación de que de un momento a otro va a entrar por la puerta el cliente soñado.

## Un extraño cliente

La verdad es que el cliente soñado no es exactamente lo que nuestros héroes esperaban. Pero, desde luego, tampoco es un cliente normal. Se trata de un niño rubio de unos diez años, vestido con un impecable traje azul marino hecho a medida, camisa blanca, corbata roja de seda y zapatos de Armani, y que se está fumando un magnífico habano.

“¿Es éste el cuartel general de los cazafantasmas?” pregunta con el tono de quien está acostumbrado a dirigir las conversaciones (y la voz de un niño de 10 años, recordad). “Estupendo, tengo un trabajo para vosotros.”

Es de suponer que los PJs estarán sorprendidos viendo a un niño de 10 años que habla como un adulto, viste como un adulto, y fuma como un adulto. Un buen fantasmáster debería explotar al máximo las posibilidades de dicha situación. Finalmente, el niño se explicará:

“Miren, ya sé que parezco un niño, pero en realidad tengo 35 años. Me llamo Felipe de Andrés y soy el director del colegio Miguel de Cervantes. Mi estado actual es el resultado de una serie de extraños acontecimientos. Verán, esta mañana estaba en mi despacho cuando uno de los profesores vino a decirme que los niños se negaban a salir al recreo porque decían que había un fantasma. Como comprenderán, estaba bastante intrigado, así que pedí a tres de los profesores que me acompañaran al patio y allí nos encontramos algo increíble. Parecía un niño normal, pero era demasiado transparente, y además estaba flotando a 20 centímetros del suelo. No sabíamos qué hacer ni qué decir. Entonces, el niño nos miró y dijo: ¿Queréis jugar conmigo? Yo contesté: Es que ya somos muy mayores para jugar. Tienes razón, me contestó, y nos señaló. Nos convertimos en niños. Echamos a correr, y cuando estuvimos a salvo decidimos venir aquí y poner el asunto en sus manos.”

Por cierto, a Felipe, por muy niño que parezca, le molesta mucho que le interrumpan cuando está hablando.

Así pues, es de suponer que nuestros chicos cogerán su equipo y se dirigirán al colegio. Pero justo antes de marcharse, Felipe les dirá:

“Por cierto, chicos. Mi mujer no me deja entrar en casa porque no me reconoce. ¿Os importaría que me alojara aquí mientras tanto?” Si dicen que no hay problema, añadirá: “¡Está bien, muchachos, entrad!” y entrarán por la puerta otros tres niños, aunque vestidos de una manera mucho más modesta (son los tres profesores que acompañaron a Felipe al patio).

### Felipe de Andrés Director de colegio

• Coco	4
Saberse tu expediente académico	7
• Bíceps	1 (2)
(entre paréntesis, en estado adulto)	
Tirar de las orejas	4
• Acción	2
Pillar a los que no están en clase	5
• Aplomo	4
Llamar a los padres	7
• Objetivo: Llegar a ministro de Cultura.	
• Debilidades: Terror por las huelgas de profesores.	
• Marcas: Viste impecablemente y siempre fuma habanos.	

## La historia de Carlitos

Ya tenemos a nuestros PJs enfrascados en una nueva lucha contra las tinieblas. Pero dejadme presentaros a la primera estrella invitada de la noche. Se trata de Carlitos, un fantasma un poco joven y gamberro.

Carlitos fue un estudiante del Miguel de Cervantes hace unos tres años. Era un niño, por decirlo así, un poco especial. En realidad, era inaguantable. La gente a duras penas podía contenerse sin estrangularlo. Una delicia de chaval, vaya. Huelga decir que sus compañeros de colegio no le tenían mucho afecto, y en los recreos siempre andaba de un lugar para otro con su frase favorita: “¿Quieres jugar conmigo?”

El caso es que Carlitos y sus padres murieron en un accidente hace dos años y medio, y allí debería haberse



acabado su historia. Pero un malvado ente muy poderoso vio en él una plaga con la que infligir terror a los humanos, y le dio vida fantasmal.

Naturalmente, Carlitos volvió a su colegio e intentó encontrar compañeros de juego. Pero vio que los demás niños huían de él. Por eso cuando esos cuatro adultos se le acercaron, pensó que quizás los adultos serían la compañía perfecta. Aunque quizás eran un poco mayores. Afortunadamente, papá (Carlitos llama así al ente que lo revivió) le dio el maravilloso poder "Rana en Príncipe", con el que podía convertir a los adultos en niños. Ahora ha decidido convertir a todos los adultos en niños, y quizás cuando todo el mundo esté lleno de niños alguno quiera jugar con él.

Carlitos sólo tiene dos debilidades: adora los caramelos de fresa y odia los libros de matemáticas. De hecho, los caramelos de fresa son el único antídoto para su poder Rana-Príncipe. Pero Carlitos ignora esto.

Cuando el fantasmáster dé vida (quise decir represente) a Carlitos debe representar el papel de un chico absolutamente repelente con poderes fantasmales. Una terrorífica amenaza para la humanidad.

#### Carlitos

Fantasma de niño repelente

- Coco 3
- Contar chistes muy malos 6
- Aplomo 4
- Chivarse a "papá" 7
- Ectopresencia 10
- Poder 7
- Rana en Príncipe (mayor) Murphy
- Objetivo: conseguir que alguien juegue con él.
- Debilidades: no puede resistirse ante la tentación de un caramelo de fresa. Reacciona ante un libro de Matemáticas de la misma manera que un vampiro ante una cruz.
- Ataques especiales: Es exasperante, repelente, vaya, que no hay quien lo aguante.



no está precisamente en la mejor disposición para dar órdenes (recordemos que tiene 10 años).

Tras pasar este primer obstáculo (y espero que no hayan recurrido al asesinato), los PJs se encontrarán con algo mucho más terrorífico que Gozer el Gozeriano y el gran Cthulhu celebrando un picnic en el Retiro: ¡¡Es la hora de salida!! Nuestros héroes se verán en el camino de una estampida de 1D6x100 niños. Deberán pasar una tirada de Aplomo de Un Montón de dificultad o salir huyendo. Si la pasan, deberán hacer una tirada de Bíceps de Bastante dificultad para sobrevivir a la avalancha, o sufrir los daños correspondientes.

Después de esto, por fin se enfrentarán a Carlitos.

Si intentan hablar con el fantasma, éste sólo les dirá su nombre y les pedirá que

jueguen con él. Si le atacan, Carlitos utilizará su poder para transformar a los cazafantasmas en niños (el rasgo de Bíceps se reduce a 1 y no pueden usar los protónicos. ¿Por qué? ¿Cómo que por qué? Porque nos conviene para la historia y punto).

Mira, no sé como te las arreglarás, esto es cosa tuya, pero este combate tiene que acabar con los cazafantasmas convertidos en tiernos infantes, y emprendiendo la huida para pensar en otro plan.

#### De vuelta a la escuela

Este capítulo hay que centrarlo en dos campos: la búsqueda de datos sobre Carlitos y los problemas de hacer investigaciones cuando pareces un niño de diez años.

En primer lugar, los niños de diez años no

#### ¡Niños, al recreo!

Es de suponer que los cazafantasmas cojan su replivehículo y se dirijan al colegio, pensando en la rutina de siempre. Pues bien, se van a llevar varias sorpresas y se van a encontrar con varios obstáculos.

El primero es el portero. No dejará pasar a los PJs bajo ningún concepto. Si los personajes dicen que les ha contratado el director, el portero les dirá que don Felipe le hubiera avisado de la llegada de un grupo de chالados. Por cierto, don Felipe

pueden llevar protónicos. Son demasiado grandes para ellos. Tampoco pueden conducir, y menos un cacharro tan estropeado como el replivehículo (un intento de hacerlo puede acabar con los PJs en un hogar de infancia mientras la poli busca a sus padres). Por último, si alguno de tus jugadores se pone a fumar, ha que algún adulto que pase por allí le arrebatase el cigarrillo mientras dice que "¡Debería darte vergüenza fumar a tu edad!" (esto último contribuye a limpiar la atmósfera del área de juego).

En cuanto a la investigación, una vez consigan que los interesados respondan a las preguntas de "unos niños tan simpáticos" pueden investigar en varios sitios:

- En la secretaría del colegio. El único niño fallecido últimamente era Carlos Pimienta. Murió en un accidente. Sus padres también murieron. Su único pariente vivo es su tía Lorena. Su profesora era la señorita Clavel.
- La tía Lorena es una vieja solterona a la que le gustan mucho los niños (como por ejemplo los PJs) y les ofrecerá un buen tazón de chocolate y unas galletas. De su sobrino recuerda que lo que más le gustaba eran los caramelos de fresa, a pesar de lo malos que son para las caries. Habla de manera inconexa y parece un poco loca. En realidad está como una cabra.

#### Lorena Pimienta

Solterona amante de los niños, tía de Carlitos

- |   |   |
|---|---|
| • Coco                                    | 2 |
| Desvariar y salirse del tema              | 5 |
| • Biceps                                  | 1 |
| Dar capones cariñosos                     | 4 |
| • Acción                                  | 2 |
| Servir meriendas                          | 5 |
| • Aplomo                                  | 3 |
| Invitar a merendar                        | 6 |
| • Objetivo: Montar un jardín de infancia. |   |

#### Claudia Clavel

Profesora típica

- |  |   |
|--|---|
| • Coco   | 2 |
| Hacer preguntas con trampa   | 5 |
| • Biceps   | 3 |
| Tirar de las orejas  | 6 |
| • Acción   | 3 |
| Pillar a alguien hablando  | 6 |
| • Aplomo   | 3 |
| Mandar al despacho del director  | 6 |
| • Objetivo: Conservar su empleo.   |   |
| • Debilidades: Odia, odia, odia a los niños.                               |   |
| • Marcas: Se maquilla en exceso. Viste con ropa totalmente pasada de moda. |   |

- La señorita Clavel no es tan amable con



los niños como la tía Lorena. De hecho, tras veinte años de dedicación a la enseñanza, odia a los niños, y no se muestra muy dispuesta a contestar a las preguntas de unos mocosos. Si nuestros chicos consiguen convencerla, les dirá que el holgazán ese ha sido el peor alumno que ha tenido nunca, y que desde luego no iba camino de ser un científico. Además de insoportable, era una auténtica nulidad en matemáticas.

Una vez con todos estos datos, sólo queda...

#### El desafío final

Llegados aquí, sólo daremos unas cuantas directrices muy generales, ya que dependerá de como se lo monten los PJs.

El ambiente debe ser un poco apocalíptico,

con montones de fantasmas convocados por Carlitos, cuyo poder va creciendo, jugando al fútbol, a la comba, o a lo que sea, y molestando a los personajes.

Nuestros héroes deberán idear algún tipo de trampa para Carlitos. Pueden cubrir una fantatrapa con caramelos de fresa y abrirla cuando Carlitos esté dándose un banquetazo o acorralarle con libros de matemáticas. Ambas cosas funcionarán bastante bien. Deja que sean imaginativos.

Una vez Carlitos esté en la trampa, los otros fantasmas desaparecerán, pero no así el hechizo "Rana-Príncipe".

Felipe de Andrés no dará un duro hasta que los cazafantasmas rompan el conjuro. Si lo logran, será generoso.

Y por último, los cazafantasmas se habrán ganado un enemigo: el ente misterioso que reanimó a Carlitos. Pero la batalla acaba de empezar. ♦