

LA ESCARAMUZA DE LOS ESTRELLADOS

Por Chemo

Si tú creías que los módulos más demenciales y sangrientos pertenecían al universo Paranoia es que todavía no habías visto mucho mundo. Fanhunter te ofrece posibilidades infinitas en cuanto a diversión, sobre todo si tú eres el animador (¿o puede que sólo sí tú eres el animador?...

INTRO

El infame fanzine 'Haron' ha decidido salir nuevamente a la luz, desafiando la normativa del Papa Alejo. En la fotocopiadora de la imprenta está su número 0, dedicado exclusivamente al wonderfuloso juego 'Surgeons and Tragons'. El editor responde al nombre de Obi Juan Quenove.

Lo que no sabe Obi Juan Quenove (lo llamaremos Obi, con confianza, a partir de ahora) es que hay un traidor oculto entre sus editores. 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 con el seudónimo de Dark Water (o Darki, a secas, como lo llaman sus secuaces). Como primera muestra de su lealtad al Papa Alejo (o Emperador Oscuro, como prefiera pronunciarse) es detener la publicación de 'Haron' y acabar cuanto antes con Obi y su panda de maleantes.

Por su parte Obi está enfrascado en su chollo y no se entera de la que la va a caer encima. Como hace unos días que Anakim no aparece, ha decidido formado el equipo de editores con Juan Solo, Lucas Skicuate (el primo de Anakim) y un grupo de inútiles que tenía a mano (sí, lo has adivinado, son los Njs). Y es ahí donde empieza la tangana.

TOMA 1: LA EDITORIAL

La acción propiamente dicha comienza en la editorial de Obi, Ediciones Jevi S.M.L (Sociedad Muy Limitada). Se ubica en los sótanos de una óptica de la zona oeste del Ensanche en BNC y en realidad podemos decir que se compone tan sólo de un Paqué Compatible (uno de la generación 8088, por supuesto) y una fotocopiadora Polivetti. Se acabó. Lo demás son paquetes de folios (no reciclables, por supuesto), dos mesas y media docena de sillas. Hala, a editar fanzines. En realidad, si no fuese por la insistencia de Dark Water, Alejo ni siquiera se preocuparía por esta editorial. Esperaría simplemente a que Obi se quedara sin toner para la fotocopiadora y santas pascuas, pero al chico se le veía tan ilusionado y como los fanhunters llevaban una temporada sin entrenar...

El caso es que los Njs, ayudados por Lucas y el propio Obi, se enfrasan en la tarea de fotocopiar la 'Haron'. Es una tarea más compleja de lo que pudiera parecer, porque la Polvietti suele atascarse con suma facilidad (¿quién pasa un Manitas a nivel normal?) y en ocasiones estalla y lanza paquetes de folios (de 500 hojas, cerca de 4 kgs.), disparados a una velocidad considerable (Defensa a nivel fácil, 1D de Pupas). Mientras Juan Solo se sienta en una esquina del local, argumentando que a él sólo le pagan por trasladar la mercancía.

Tras un par de averías y explosiones alguien llama a la puerta. Solo se levantará de un salto diciendo eso de 'excelente, por fin la pizza que encargué'.

Cuando suba a la tienda los Njs escucharán un grito de sorpresa y una puerta que se cierra. Acto seguido aparecerá Solo gritando como un loco '¡Agua, agua, que son los fanhunters!'.

Caos y sorpresa. Obi tropieza con la Tolivetti, que responde disparando balas de papel. Solo saca su querida uzi y se precipita hacia la puerta trasera con una caja de fanzines bajo el brazo. Lo mismo hará Lucas. Si los Njs son algo pillos harán otro tanto. Hay varias uzis cargadas por el suelo, al menos una docena, que compró Obi en el rastro madrileño la

última vez que visitó la ciudad. Mientras los Nnjs descienden por las escaleras escucharán una voz metalizada que dice 'coged a los rebeldes'. Después sonará algo así como un paquete de folios estrellándose contra un estómago seguido de un juramento. Varios tiros y la voz de Obi: 'te has dejado seducir por el Lado Oscuro, mandrín, toma plomo'. Disparos. En esto los Nnjs llegarán a la calle. Si alguno retrocede plantamos una batalla campal en las escaleras del local. Dark Water viene con seis fanhunters, de los cuales dos quedan con él intentando reducir a Obi (que monta más gresca de lo habitual para un viejo ciego) mientras que los otros cuatro van a por los fuguillas.

En las escaleras sólo pueden pelearse de uno en uno, o tirotear de dos en dos. Por supuesto que los fanhunters escogerán esta última opción. De cualquier forma no debería ser muy difícil para los Njs llegar hasta la furgoneta de Solo para darse el piro. Esta escena es sólo para darle un poco de tono a la historia (ahora que, si tienes prisa por ir a cenar con la novia, unos tiros y a ducharse).

TOMA 2: PERSECUCION CALLEJERA

Y en esto que los Njs llegan hasta el 'Halcón Millonario'. Si todavía no se han dado cuenta del grupo de mantas con el que se han embarcado déjaselo bien claro ahora de una vez por todas. La furgalla es una verdadera antigüedad, que probablemente pasó la última ITV en 1984. Se trata de una Remol Tráfico, de color gris metalizado (quizás más bien oxidado), a la que le falta un faro delantero y los intermitentes de atrás se asemejan a una maquinilla del millón a punto de dar partida extra. Del tubo de escape mejor no hablamos, porque el ruido nos lo impide. Además, por los golpes que da Solo sobre el guardabarros parece que esto no arranca (aparte, con uno de los golpes ha caído el interruptor de las luces, por lo que los intermitentes se emocionan de tal manera que uno de ellos estalla con un bonito resplandor rojo).

Mientras los Nnjs montan en la parte de atrás, entre las cajas y sintiendo como la chapa inferior se dobla bajo su peso, verán como uno de los fanhunters asoma su hocico por la puerta. Espero una buena andanada de disparos, si los Nnjs son rebeldes que se precien. Cuando estén disparando, Lucas (que por cierto, se ha sentado delante el listillo), pondrá cara de yoghurt reconcentrado y cerrará los ojos. Por arte de magia (potagia) el coche (por llamarlo así) se encenderá y saldrá como una exhalación (tirada de Reflejos, nivel fácil, para evitar caer si la puerta de atrás estaba abierta).

Y así comienza la segunda parte del módulo. Mientras Juan Solo se jacta de que a su buga no lo pilla ni el coche fantástico con Michel Knight con éxtasis hasta las orejas, los Njs verán que un coche (con cinco fanhunters dentro) viene detrás. Hala, nuevo tiroteo. Las características de los vehículos son:

Halcón Millonario.

Velocidad máxima 100 km./h (forzándolo hasta que tiemble todo), Protección X18, Pupas 12.000.

Interceptor Fanhunter.

Velocidad máxima 140 km./h, Protección X18, Pupas 30.000.

Es un momento ideal para utilizar las reglas de persecución de vehículos del X-Pansión Kit. ¿No las tienes? Pues inventa la persecución, yo que culpa te tengo.

De los fanhunters sólo tres de ellos abrirán fuego con sus fusiles automáticos (3D de Pupas).

Hasta cuatro Njs podrán disparar (por las ventanillas de la furgalla, que algo bueno tendría que tener). Lucas también ayudará.

Juan Solo conduce demasiado bien y estará a punto de dejar atrás a los fanhunters, por lo que buscaremos una manera de solucionarlo y restarle protagonismo. Como no se me ocurrió otra cosa decidí que en la persecución se cruzarían dos motos de repartidores de pizza en pleno combate por un cliente (¿creías que lo de los taxis del suplemento de BNC era bestia?: no has visto como se lo gasta Pizza 'Xpress'). El caso es que una de las motos se ha puesto a un lado disparando con su uzi, mientras que la otra se escuda al lado

contrario usando su magnum para devolver el fuego. Así que la escena es bastante cruel. La furgoneta tiroteada por atrás, por la derecha y por la izquierda. Pensé en poner un trailer por delante, pero me pareció demasiado bestia y lo dejé para después.

Motarras (2), Disparo 3, Conducir (amoto) 4, Pupas 20.

Motos (trucadas), Velocidad máxima 100, Protección X12, Pupas 3.000.

Los Njs pueden eliminar a los motarras si lo desean (es conveniente), pero antes de que caiga alguno (en cuanto uno caiga el otro se las pira en busca del cliente) una de las balas alcanza a Juan Solo. Si no quieres manchar de sangre el coche y tienes una idea mejor, como un ataque de alergia galopante al papel de fotocopidora o que a Solo se le caiga una lentilla, tú mismo...

No será nada grave, sólo un tiro en las costillas que hará que la furgalla dé un trompo bestial, desconcertando a los fanhunters y casi lanzando a los Njs hacia un escaparate.

Afortunadamente Lucas toma el volante con rapidez, aunque sólo para mantenerlo derecho mientras dice la reconfortante frase esa de 'ino sé conducir!'.

Si alguno de los Njs sabe manejar un coche es el momento de lucirse. Si no... Bueno, creo que la historia acabará pronto. Ya podéis ir bajando a tomar algo al bar.

El Nj tardará un par de angustiosos asaltos en alcanzar el asiento de delante mientras Lucas recoge a Solo en sus brazos. Después continúa la fiesta de la persecución, igual que antes pero con más marcha. Entre los eventos que puede encontrarse un conductor habitual por Barna City están:

1. **Un trailer** (el que prometí antes) se salta un semáforo, no tiene frenos y se cruza justo por delante del 'Halcón'. Tirada de Conducción normal o cantazo. Dependiendo del fiasco podemos tener desde una abolladura en el 'Halcón' (200 Pupas pal coche y 7 para cada pasajero) hasta quedar reducido a la mitad cuando se empotre bajo sus ruedas (espero que los Reflejos de los Njs lleguen para saltar del vehículo, 4D de Pupas). Si lo que tenemos es un éxito podemos desde esquivarlo por los pelos hasta saltar por encima utilizando la boca de una alcantarilla como trampolín.
2. **Los fanhunters se ponen al lado del 'Halcón' e intentan golpearlo.** Véanse las reglas de Persecuciones del X-Pansión Kit.
3. **Una vieja cruza el paso de cebra.** Lo malo es que de su bolso sobresale la cabeza de un misil tierra-aire (no sabes lo difícil que es hacer la compra en BNC). Para esquivarla maniobra de fácil a chungu, dependiendo de lo rápido que vaya el coche. Si chocan la vieja saldrá por los aires, pero el misil no estallará porque era defectuoso (puedes reírte viendo la cara de susto de los jugadores).
4. **Una pelea de bandas motorizadas** (al más puro estilo Akira) se mezcla con la persecución de los protas. Golpes a la furgalla, a los fanhunters, entre las motos... Una fiesta que ni pa qué. Puedes tomar las estadísticas de los motarras anteriores para este combate, que yo no tengo ganas de romperme la cabeza.

Un Nj hábil intentará acabar con el Interceptor de los fanhunters con un par de maniobras. Si ves que lo consiguen demasiado rápido sácate otro de la manga para darle saborcillo al módulo (que sino te va a quedar en nada). Si el piloto se pone chulo, pues le metes dos guaguas y te ríes sarcásticamente.

TOMA 3: EL KIOSKO DE JOBA

Si los Njs se deshacen del Interceptor podrán llegar sin más problemas hasta el kiosco de contacto para la distribución del Fanzine (bueno, un par de encuentros más no le hacen mal a nadie, por eso de tener alta la adrenalina).

El kiosco se encuentra al otro lado el Ensanche (es mala leche, pero es que si no nos quedábamos sin aventura) y se camufla bajo la apariencia de un inocente puesto de cupones de la ONCE.

En su interior aguarda otro caballero Jevi, llamado Joba. Es bajito y con un asombros parecido a un antiguo político catalán de allá por los 90, bajito, medio calvo y con cara de marciano resabido.

Recogerá los fanzines y pagará a cada Nj 90 MD (intentará regatear hasta llegar a los 70 MD). Después, santas pascuas, que los Njs se larguen para donde quieran.

A todo esto, Solo sigue estando hecho un Cristo y Lucas insiste en volver a la editorial para saber que ha sido de Obi. Deja que los Njs discutan un rato con él o se alíen (si ves que le van a pegar dos tiros, Lucas utiliza un truco Jevi y se las pira llevándose a Solo, que tampoco quiero que me chafen a estos Njs por si hacen falta otro día). Mientras estén hablando que tiren todos Empatía a nivel normal. Los que lo saquen sentirán un repentino frío, anunciador de una presencia mala, pero que muy mala.

Dark Water aparecerá al fondo del callejón, sólo. Los Njs reconocerán a su antiguo compañero de juergas, Anakin, sólo que ahora va disfrazado con una bacinilla en la cabeza y viste todo de negro (camiseta del día de la Bestia y una banderola de ManoJuar como capa). En su mano derecha lleva un tubo de luz, de esos que se utilizan en los servicios públicos y en las oficinas, encendido gracias a una batería pequeña. En la izquierda lleva una pistola de juguete, que se asemeja a un arma láser, de esas que están cargadas de lucecitas (los Njs no tienen por qué saber que es de juguete). 'Por fin os he pillado, malandrines. Ahora probaréis la Potra del Lado Oscuro', dirá con su mejor acento de maloso.

Darki se lanzará a por los Njs con un impecable estilo de esgrima. Lástima que el tubo fluorescente estalle al primer impacto contra un Nj (eso sí, causándole 1D de Pupas). La pistola emitirá unas luces preciosas, pero nada más. Hala, que no se pueden divertir poco los Njs a costa de él (si han llegado hasta aquí se lo merecen, animalitos). El único problema es que dispara rayos de color rosa (está entrenando para que sean negros) por la punta de sus dedos. Pero tampoco será gran cosa para un grupo de Njs curtidos.

Cuando vea que las cosas van demasiado mal, Dark Water lanzará un terrible grito (sí, sí, también entrena para una llamada mental, pero por ahora...) y entonces aparecerán dos docenas de fanhunters de la boca de un callejón (está loco pero no es imbécil, que sólo quería fardar un poco delante de sus tropas).

Ahora es cuando les toca correr a los Njs. Espero que hayan aparcado el 'Halcón' cerca, por que si no... A lo mejor por las alcantarillas les va bien...

Tampoco es cuestión de que los elimines ahora aquí (aunque lo parezca, este módulo no es de Paranoia, puedes dejar alguno vivo). Solo unos cuantos tiros y anda, para casa (los fanhunters han aparcado mal sus interceptores, en doble fila, y se los ha llevado la grúa).

FINISH

Hala. Se acabó. Pasa los créditos y para fuera. Los Njs se han ganado un enemigo por vida y han cobrado una pasta. A Obi ya lo verán otro día... ¿o quizás no? Como gustes. Si te ha molado la historia (y es que hay pervertidos para todo) no te pierdas las secuelas: el Imperio contra Paca y el Retorno del Jevi.

La experiencia a gusto del master, pero deberías recompensar cualquier acción divertida (aunque empeorase la situación). En la partida de prueba a Lela le dió por llamarle 'pulgoso' a Chequevaca porque no acertaba ni un tiro durante la persecución. Cheque se picó un poco y utilizó a Lela como arma arrojadiza, lanzándola contra los fanhunters... Lela palmó, pero lo que nos reimos valió la pena, por eso le dí una buena recompensa en PX a Cheque (y unas palmaditas de consolación en la espalda a la jugadora que llevaba a Lela, claro).

STARRING

OBI JUAN QUENOVE

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

Habilidades: Defensa 4, Artes Marciales 1, Arrojar 1, Atletismo 1, Sigilo 2, Callejear 1, Intimidar 2, Investigar 2, Comecocos 2, Psicología 2, Observar 2, Talento (decir refranes) 1.

Poderes: Control mental 1, Radar 1.

Coñas y taras: Código de honor (Jevi), Archienemigo (Dark Water), Tara (es tan miope como Rompetechos).

Historia: Antes de la toma de Alejo del poder, Obi perteneció a un grupo de roleros llamados los Jevi, que se dedicaban a entrenar en cuerpo y alma para unos encuentros que se llamaban las Jen Com y conciertos de música ambiental de cámara (de torturas). Llegó a leer tantos manuales (de 'Surgeons and Tragons', por supuesto) que se quedó casi ciego. Lo peor de él es cuando se acuerda de los refranes que le soltaba su abuelo, porque a veces los confunde con los eslóganes publicitarios de la cadena 'Telezinco'. El más repetido es ese de 'que la potra te acompañe'.

JUAN SOLO

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

Habilidades: Defensa 2, Atletismo 2, Investigar 2, Comecocos 2, Arrojar 2, Sigilo 2, Callejear 4, Psicología 1, Intimidar 2, Conducir (furgoneta) 4, Artes Marciales 1, Farolear 2, Crimen (Contrabandista) 1.

Coñas y taras: Amigotes (contrabandistas), Sex appeal.

Historia: Juan (le llaman Solo porque siempre toma así el café) era un prometedor segureta del sector corporativo hasta que cayó en el vicio del juego (del póker y maquinitas, para ser exactos). Como pulía todas las pelás comenzó con eso del contrabando (de videojuegos de la Nontiendo). Un día abandonó el chollo de segureta y se pasó decididamente al contrabando (que daba más pelás), comprándose una furgalla a la que bautizó con el nombre de 'El Halcón Millonario', porque pensaba convertirse en un pastoso gracias a ella. Obi lo contrató para que lleve la 'Haron' hasta un punto de venta en el ensanche. Juan dice siempre que su Halcón trucado puede dejar atrás a cualquier vehículo fanhunter que aparezca.

LUCAS SKICUATE

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

Habilidades: Artes Marciales 1, Defensa 1, Arrojar 1, Atletismo 2, Sigilo 1, Investigar 1, Callejear 1, Comecocos 1, Psicología 1, Observar 2.

Poderes: Telekinesis 1.

Coñas y taras: Archienemigo (Dark Water), Código de Honor (Jevi), Estigma (palurdo).

Historia: Lucas es el primo del pueblo de Anakim. Vino recomendado por él para chollar en la editorial. En realidad es un muchacho un poco burdo (es una manera leve de definirlo). Suele sorprenderse por cualquier chorrada (como por ejemplo ver funcionar un co-procesador dobleinteligente de 2065 bites o ver arrancar a la furgoneta de Solo sin que haya caballos que tiren de ella). Con él en la editorial Anakim estaba seguro de que el proyecto de editar la 'Haron' se vendría abajo. Pero claro, Obi se encariño con él y le enseñó el código Jevi, con lo que el muchacho aprendió algunas cosillas y desarrolló el poder de telekinesis. Ahora está un poco más civilizado y ya no es tan bárbaro como al principio, pero sigue asombrándose de que el 'Halcón Millonario' arranque a la primera (en realidad, dicho suceso sorprende a todos por lo escaso de las ocasiones). De cualquier forma, la gente suele considerarlo a primera vista un poco palurdo (y a segunda también, para qué engañarnos).