

El juego de rol épico decadente

FANHUNTER[®]

ULTIMATE

DOCUMENTO
DE DISEÑO

OPERACIÓN:

“EXTRAÑOS EN LA NOCHE”



Carta del narrador

Corría el año 1999, y las cosas que lo petaban en mi vida eran la Nintendo 64, Harry Potter, los Bionicle y los comics. Al igual posiblemente que la mayoría de la gente que ya peine alguna cana, tenga más de treinta y también viviese con relativa consciencia los años finales del siglo pasado. Así que coged un Welters Original y sentaros para que os cuente una batallita.

En aquella época llena de Internet a 56ks y tecnología analógica todo era un poco más complicado, incluido ser friki. Pero de eso, evidentemente si estás leyendo esto, ya sabes más que de sobra. Bien, por aquel entonces me empecé a aficionar a una serie de cómics muy mal dibujados, así como con narizones sin piernas llamados Fanhunter. Su autor, un joven Cels Piñol, se esforzaba en montar una especie de sumidero de subcultura donde todo aquello que por aquel entonces aún no se catalogaba como “*ocio alternativo*” abundaba. Sus obras eran un sin fin de guiños, analogías, crossovers y paridas que para un joven friki era como si le acabaran de dar las largas o como si una chica hubiese hablado con él durante más de 5 segundos seguidos (eran otros tiempos). Todas esas referencias, de las que no pillaba ni la mitad dada mi corta edad, fueron un aliciente para querer saber más del tema, quería poder pillar esas referencias a Lovecraft, a Marvel, a la nave Nostromo de Alien y un larguísimo etcétera. Le debo mucho a Cels Piñol y a Fanhunter.

Y eso es un poco lo que quiero que vivamos con esta partida, jugar con esa premisa maravillosa que Cels Piñol nos regaló con el universo de Fanhunter.

-Eugenio ML-

De qué va Fanhunter el juego de rol epicodecadente

Que buenísima pregunta y qué jodida de contestar. Ni el mismísimo Cels Piñol lo tiene del todo claro. Ya que todo empezó como por los 90 y estaba ambientado en el 2008, hasta que llegó el 2008 de verdad y todo se volvió aún más confuso.

Podríamos decir que el grueso de la historia transcurre en la Europa de Dick, una distopía creada por Alejo Cuervo, un ex librero demente y fanático de la obra de Philip K. Dick. El tal Alejo tras hacerse con el control del viejo continente, volar por los aires el Vaticano y autonombrarse Papa, instauró una férrea autocracia en la que los cómics, las películas decentes, el rol, las series de TV que merece la pena ver, los videojuegos que superasen en complejidad al candy crush y la subcultura en general están capitalmente prohibidas.

Más aún hay algo de esperanza y de chispa en el mundo, la Resistencia. Evidentemente si hay un tirano despótico en una realidad alternativa (o lejana) tiene que haber una Resistencia, se llama convención de género y a los humanos nos chifla. Los Imperiales y los Rebeldes, los Nazis y el Bando Aliado, la Pizza con Piña y la Pizza de verdad. Siempre hay polos opuestos. En esta ocasión, la Resistencia son todos esos Roleros, Metaleros, Gamers, Seriéfilos y frikis en general que se han negado a vivir en un mundo en el que los caramelos PEZ de Star Trek son un delito penal.

Esta panda de inconformistas y en mayor o menor medida héroes modernos se extiende a lo largo y ancho de todo el Reino de Dick saboteando, frikeando o salvando obras de valor incalculable para la humanidad.

Parafraseando al propio manual de mesa:

“Fanhunter es Arma Letal, y Star Wars, y Depredador, y el Teniente Blueberry, y los Cazafantasmas, y La Liga de la Justicia, y Valerian, y The Wire, y Superlópez, y Firefly, y Kill Bill, y Amanecer Zulu, y 1997: Rescate en Nueva York, y Locke & Key, y Perdidos (la primera temporada, cuando se entendía y era buena). Fanhunter es un compendio de todas las historias de ficción que molan, sucediendo a la vez en el mismo universo y con Mark Millar, Tarantino y Terry Pratchett como guionistas. Si no te diviertes es que te has muerto y no te lo han dicho”

De qué va esta partida

Evidentemente como buena saga que se precie y que se ha perpetrado durante más de tres décadas en el tiempo, Fanhunter es un follón que te cagas. Lleno de líneas temporales, cientos de personajes, lore para llenar varios trasteros y un sin fin de comics, recopilaciones, libros y novelas gráficas.

Obviamente el lore es muy denso y sesudo como para poder plasmarlo o peor aún, asimilarlo, en un one shot de cuatro horas. Así que jugando con las propias reglas de Fanhunter, vamos a montarnos una pequeña realidad vicaria en la que adaptaremos de forma resumida el lore de Fanhunter (del que ni el propio Cels Piñol tiene muy claro dónde empieza y dónde acaba) para moldearlo a nuestro propósito: divertirnos un buen rato y no calentarnos mucho la cabeza.

Para eso vamos a generar una especie de “Fanhunter Ultimate”, con un reboot en el que el golpe de estado de Alejo Cuervo sucede a principios del 2020, de esta manera podemos meter muchas más referencias y elementos cotidianos en nuestro roleo.

¿Y qué sucede con todas esas organizaciones, personajes emblemáticos y demás movidas?

Siguen ahí evidentemente. Jonh Konstantin, Don Depresor, la Batalla de Montjuïc, la Federación de Planetas Federados o los Fanpiros. Son elementos que existen en este mundo y que incluso vuestros personajes se han podido cruzar, pero no son relevantes para esta historia. Esta historia es vuestra y no habrá ninguna de las “caras” famosas de Fanhunter ahí para robaros protagonismo.

Lecturas Recomendadas

Como ya he dicho, si juntamos todas las obras con el título Fanhunter en la portada de las últimas décadas, tenemos suficiente para que un Fanpiro alcance la obesidad mórbida. Pero si que hay una serie de elementos que se recomiendan en el manual del rol de mesa, con los que coincido como buenos ejemplos de la estética y el lore. Algunos de ellos hasta se pueden adquirir en formato digital y gratuito desde [la web de Lektu](#).

La lista es la siguiente:

- Fanhunter: Drácula
- Fanhunter: Asalto a la Librería del Distrito 13
- Fanhunter: La batalla de Montjuïc
- Fanhunter Classics
- Fanhunter Almanaque 2000
- Fanhunter Essential
- Fanhunter: Battleground Barnacity
- Fanhunter: Rorke's Drift
- Fanhunter: Las Montañas de la Locura I y II (Novelas)
- Fanhunter: Fanboria

Evidentemente ninguna es obligatoria o necesaria para jugar esta partida. Es por si tenéis curiosidad o queréis medir el nivel de fanatismo en Fanhunter.

Fanhunter Ultimate: Operación Extraños en la Noche.

Ahora si, después de un par de apartados de chapa contextual de rigor, podemos empezar a hablar sobre el meollo de la cuestión, la puñetera partida.

¿La premisa de la partida?

Es simple, tres patrullas compuestas por cuatro miembros de la resistencia cada una han quedado en un punto concreto para que la patrulla de Zaragothan entregue un activo de vital importancia para la Resistencia, el nombre en clave de dicho sujeto es "Larry Night" y si no sabes como se llama realmente es porque o bien no necesitas saberlo, o bien porque los jefazos de la resistencia no se fían de ti del todo.

¿La misión?

Más simple aún que el modo cooperativo del Goldeneye en la Nintendo 64. La patrulla de Zaragothan trae a "Larry Night". La patrulla de la Zona Libre de Madrid recogerá al sujeto y lo escoltará hasta un enclave seguro. Mientras que la patrulla de Barnacity se ocupará del apoyo, la logística y los aperitivos.

¿El problema?

La patrulla de Zaragothan se presenta sin Larry Night, debido a una serie de "complicaciones". Sumado a que el enclave donde estáis ahora puede estar comprometido y/o rodeado de Fanhunter y Tintín Macutes.

Reglas especiales y arquetipos:

Para hacer todo esto un poco más divertido, vamos a adaptar mecánicas de los manuales de mesa a sistema rol en vivo.

El sistema los personajes, como veréis posteriormente en vuestras fichas, se estructuran mediante arquetipos, los cuales definen el sustrato sobre el que se construye el propio personaje y determina qué reglas especiales/poderes pueden usar.

Son los siguientes:

CEREBRITO: Se aplica a todo friki que dedique sus esfuerzos a explorar hasta el límite (y más allá) alguna rama de la ciencia, la tecnología o el conocimiento. Desde Macgyver a el Doctor Frankenstein encajan en este arquetipo.

Regla especial "EUREKA": Una vez durante la partida el personaje podrá intentar inventar algún cachivache o procedimiento revolucionario, que tenga coherencia con su preludio obviamente.

FANZINEROSO: Escritores de fantasía, dibujantes de cómics, guionistas de sitcom, narradores de rol en vivo, programadores de videojuegos... No es de extrañar que la resistencia tenga a rebosar tipos con gran talento creativo. Dada su capacidad para mover ideas o historias Alejo los considera enemigos públicos y los ha catalogado como "fanzineros" en el código penal papal.

Regla especial "LICENCIA ARTÍSTICA": Un fanzineroso puede usar su capacidad creativa para modificar la realidad (con ciertas limitaciones). Una vez durante la partida el jugador con este arquetipo podrá declarar que utiliza su licencia artística y a partir de ese instante tomará el control de la partida como narrador temporal de la misma.

INFLUENCER: Pese a las prohibiciones del régimen de Alejo, la Europa de Dick sigue padeciendo la plaga de los "influencers". Un atajo de cantamañanas que se auto-erigen como expertos sobre temas frikis diversos. La inmensa mayoría son militantes de la resistencia y suelen tener un punto importante como charlatanes o cuñados, pero siempre muestran un entusiasmo y optimismo que bordea lo suicida. No es raro verlos cargar contra una posición enemiga gritando mientras graba un reel para sus redes.

Regla especial "MIS DIESES": Este tipo de personajes tienen un talento innato para comerle el tarro a cualquiera que les escuche darle a la sinhuera.

INVESTIGADOR: Bajo este arquetipo englobamos a todos aquellos personajes que están más capacitados para resolver entuertos usando la mollera en vez de los puños. Al contrario que un buen "ataque implacable" del rol de Conan, estos personajes opinan que pensar antes de empezar a volar cosas por los aires y disparar a PNJ es un buen plan.

Regla especial "SABUESO": El personaje tiene una mente deductiva similar a la Sherlock Holmes o el Doctor. Por lo que una vez durante la partida pueden descubrir una pista de manera automática, mediante preguntas sagaces al narrador.

MEGAFAN: Estos son los frikis de a pie que, lejos de haber renunciado a los comics, series molonas y las dragonadas varias cuando el Papa Alejo accedió al poder, han seguido disfrutando de dichas aficiones en la clandestinidad mientras participan en la lucha activa para destronar al villano. Son, por decirlo de algún modo, la versión extrema de los fans, frikis tan obsesivos que pasan el día narrando partidas de Aquelarre, memorizando novelas de Pratchett para evitar que caigan en el olvido o liandola parda con acciones de terrorismo urbano (o rural, que el Reino de Dick vaciado esta ahí también). Ellos mantienen encendida la llama del vicio, la subcultura y el rocknroll en un mundo de tinieblas y música de ascensor.

Regla especial "FANBOYISMO/FANGIRLISMO": El personaje siente una pasión desmedida, rozando la enfermedad, por un tema friki concreto. Una vez durante la partida, el personaje puede justificar cualquier acción loca gracias a su afición desmedida.

Por ejemplo: “ *Puedes justificar que sabes usar una espada ropera de puta madre porque 7º Mar es tu vida*” o “ *Puedes hacer parkour como un dios por haberte pasado todos los Assassins Creed*”.

MERCENARIO: En la resistencia hasta el mas tonto sabe utilizar armas antitanque. Pero los personajes del arquetipo Mercenario van un paso más allá: son ese grupo de privilegiados que han sabido convertir el arte de liquidar al próximo en... bueno, en un arte. Son expertos en el manejo de todo tipo de armas y en el reparto de hostias como panes utilizando multitud de estilos de combate.

Regla especial “BATALLITAS”: Los mercenarios son gente curtida en mil batallas y de todas ellas han sacado enseñanzas útiles que pueden usar para salvar su culo un día más. Una vez por partida, el personaje puede justificar una acción loca, y que esta salga bien, si puede contar una batallita en la que hizo algo similar.

POLI: Los personajes de arquetipo Poli pertenecen, o han pertenecido, a alguna organización dedicada a la preservación de la ley, el orden y el buen rollo. Actualmente el personaje ha acabado poniendo sus habilidades, red de contactos y dotes al servicio de la resistencia.

Regla especial “AMIGOTES”: El personaje, una vez durante la partida, puede tirar de algún contacto para que le salve el culo a él o a sus conocidos. Siempre y cuando su prelude lo justifique. No puede ser un policía local de Argamasilla de Alba, en Ciudad Real, y llamar a un General de la plana mayor así como así. ¿O sí?

SUPER: Este es fácil. Un super es cualquier personaje que haya desarrollado superpoderes de algún tipo y haga un uso relativamente moderado de ellos para hacer el “bien” en la Resistencia. El motivo de esos superpoderes no importa, esto es Fanhunter no una peli de origen del MCU. Aunque, muchos supers son en realidad fans medio chalados que han mitificado con tanta intensidad mental sus fuentes de ocio, que sin darse cuenta han acabado generando esos poderes a sí mismos. Pobres diablos.

Regla especial “SUPERPODERES A TUTIPLÉN”: Una vez durante la partida el personaje podrá hacer uso de sus poderes para solventar algún problema o entuerto, siempre y cuando lo haga de forma coherente a su propio prelude. No vale que una tipa que se cree Jessica Jones se teletransporte, pues el mamporro con la pared será considerable.

Para el uso de todas las reglas especiales emplearemos el sistema *REALMENTE* (salvo los casos en los que evidentemente tenéis que tirar de narrador). El funcionamiento es sencillo, se dice “REALMENTE” y se narra o comenta lo que hace la habilidad. Veamos algunos ejemplos:

Ej 1. SUPERPODERES A TUTIPLÉN

“REALMENTE ves como de mi mano sale una bola de fuego - *pausa para encenderse un cigar con ella*- y se la lanzó a ese Fanhunter”

Ej 2. MIS DIESES.

“REALMENTE te digo que cuando los criptotazos caen hay que holdear como un campeón, así que deja el movil ahora mismo que te veo a punto de vender”

Y automáticamente el personaje que recibe esa regla especial, ya no puede vender sus criptotazos y se ve obligado a holderar. Pobre diablo.

Ej 3. LICENCIA ARTÍSTICA

“REALMENTE comienza a sonar Darude Sandstorm y los Funhunter dejan de dispararnos pues no pueden evitar bailar tremendo temazo”

Y evidentemente los Fanhunter bailan tremendo temazo.

Dramatis personae

★ Patrulla Zona Libre de Madrid:

- Victor Goti a.k.a “Capitán” (el Larper) JEFE DE PATRULLA
- Aurelio Perez a.k.a “Dado” (el Rolmesero)
- Julia José Martinez a.k.a “J.J” (la Seriéfila)
- Pedro Ramirez a.k.a “El zumbao ese de Matrix” (Fan de Matrix)

★ Patrulla Barnacity:

- Guillermina Echeverri a.k.a “Billy” (la Fanpiro) JEFE DE PATRULLA
- Jesús Menendez a.k.a “Gonzalo Fernández de Córdoba a.k.a El Gran Capitán” (el Recreacionista)
- Herminia Valles a.k.a “Herpulina” (la Potterhead)
- Natalia Lendinez a.k.a “Tasha” (la Trekkie)

★ Patrulla de Zaragotham:

- Juan Pedro Villanueva a.k.a “Doc” (el Warhammero) JEFE DE PATRULLA
- Tomas Martinez a.k.a “Hammer”/”Thormas” (el Metalero)
- Marco Ferreira a.k.a “Marcus” (el Gamer)
- “Larry Night” (el VIP)

**Todos los personajes son genderbender, excepto Larry Nigth y Jesús Menendez.*

Glosario de palabros:

Alejo Cuervo: también se lo conoce como "Alejo I" y "Alejo Fenicius". Exlibrero megalomano y fenicio que se hartó tanto de los fans decidió dar un golpe de estado, autonombrarse Papa y conquistar Europa para, entre otras cosas, librarse de ellos.

Dick: Philip K. Dick fue un novelista y escritor estadounidense de ciencia ficción bastante conocido, Minority Report, Blade Runner, el Show de Truman y un largo etcetera están basados en obras suyas. Alejo lo ha proclamado Dios y sus libros son de los pocos que se venden.

Reino de Dick: Conjunto de territorios bajo el yugo de Alejo, prácticamente todo occidente.

Megadick: Moneda de curso oficial en todo el Reino de Dick.

Glovejo: La app y empresa de reparto que sustituyó a Glovo y similares.

DickTV: el único canal de televisión que opera en el Reino de Dick.

Fanhunter: Las nuevas "fuerzas y cuerpos" de seguridad del Reino de Dick.

Tintín Macute: soldados clónicos fabricados en Francia, adoran las historietas de Tintín y no está bien claro a partir de qué son clonados. Junto con los Fanhunter forman las fuerzas de asalto y control de Alejo.

Pichurrina: energía mística-cósmica similar a la fuerza y comodín narrativo para justificar todo lo que tenga mínimamente que ver con la magia o los superpoderes.

La Resistencia: Fans organizados para defender sus ideas y evitar que la imaginación del mundo sea destruida.

M.O.R.T.A.D.E.L.O: Siglas del Mando de Operaciones de la Resistencia para Trajes, Atrezos, Disfraces, Espionaje y Larp Operacional.