



# EL CASO DEL ZUMOSOR

## FANHUNTER

Estamos en el 2.008 después de Jesucristo. Toda Europa está ocupada por los fanhunters...

¿Toda? ¡No! Un pequeño grupo de rebeldes formado por irreductibles roleros y fans de Bruce Willis resiste todavía y siempre al invasor.

Y la vida no es fácil para las guarniciones de fanhunters y tintín macutes de Barnacity...

POR RAFA CAMA

La jugra empieza cuando los NJs son llamados por su contacto con la resistencia para llevar a cabo una misión de vital importancia para acabar con el impío dominio del Papa Alejo.

La historia empezó antes de que Alejo se pusiera la mitra. Un pequeño convento de monjitas, desesperadas por las deudas, decidió meterse en el negocio de los zumos, aprovechando su huertecillo de naranjas. Así fue como salió al mercado "zumosor". En un principio, nadie les prestó atención (al fin y al cabo, otra marca más). Pero pronto se descubrió un extraño efecto del zumo. Los que lo bebían adquirían mayor fuerza y destreza durante 24 horas. Esto es debido a que el huerto de las monjas estaba ubicado sobre un yacimiento subterráneo de pichurrina, que afectó a las naranjas. En términos de juego, supondremos que todo aquel que se ventile un litro del susodicho zumo tirará un dado más en todas las acciones de combate y en todas aquellas que impliquen el uso de la fuerza física.

Naturalmente, tras el advenimiento del nuevo régimen, el "zumosor" ha pasado a ser ilegal y su precio en el mercado negro ha ido subiendo como la espuma (unos 500 megadicks el tetra-brick). La misión de los NJs es recuperar para la resistencia un cargamento de este preciado zumo que ha sido confiscado por los fanhunters y guardado en paradero desconocido. El "zumosor" puede ser muy útil para incrementar la eficacia en combate de los rebeldes.

### Mientras tanto

... el Papa Alejo, un poquitín cansado de la resistencia y de las molestias que le causa, ha mandado llamar a un famoso ex-general de la legión, Julio C. Sar (italiano para más datos), y le ha dado vía libre para que establezca sus planes para acabar con los que se le oponen.

... Killer Dog, molesto por verse sustituido por un italianucho cualquiera, ha hecho sus planes para que C. Sar fracase en su misión, momento en el que aparecerá él para solucionarlo todo y llevarse los honores.

... un grupo de aficionados ha organizado un partido de fútbol clandestino entre el Barnacity F.C. y el Vikings Club. Dado su carácter secreto, se jugará de noche y sin luces, por lo que el balón llevará cascabeles.

... un barman chalado planea poner una bomba de relojería en la casa de un ricacho que no le quiso dar propina.

¿Tiene esto algo que ver con la misión de nuestros muchachos? ¿Es sólo una manera de hacer que este módulo ocupe más espacio y parezca que ha costado mucho escribirlo? ¿Ganará el Vikings a su eterno rival? Sigán atentos a estas páginas.

### Primeras pesquisas

En fin, que nos encontramos con los NJs que tienen que recuperar un montón de zumo que no tienen ni idea de donde está guardado. Interesante, ¿eh? Pero no es demasiado problema, ya que en cuanto empiecen a hacer averiguaciones por ahí es probable que encuentren ayuda.

Y es que Killer Dog ha sido informado de que unos tipos están preguntando por el "zumosor", y planea que ese sea el primer fracaso de Julio, y su primer éxito (por supuesto, de Killer Dog, no del italiano). Para ello, va a atraer a los NJs a un almacén abandonado (donde por supuesto no hay ni "zumosor" ni nada de nada) para allí capturarlos (mejor vivos que muertos, pero tampoco es que le preocupe excesivamente).

Así, en cuanto empiecen a hacer alguna preguntita por ahí, un tipo con chupa de cuero y gafas negras se les acercará y les dirá: "Yo puedo daros la información que buscáis". Si alguno de los NJs pasa un chequeo de Observar a nivel chungo, se dará cuenta de que mientras el tipo de la chupa de cuero está hablando con ellos, otro tipo les está vigilando atentamente. Si van a por el espía, saldrá huyendo y no habrá quien lo atrape (es uno de los legionarios que trabajan con Julio C. Sar).

### NUEVA COÑA Mi primo, el de zumosor

(6 puntos) Tras pasar un chequeo de Carisma, el NJ podrá llamar a su primo, el de "zumosor". Dicho primo, que se cayó en un tanque de "zumosor" cuando era pequeño, es una mala bestia con un valor en todas las habilidades de combate de 5. Una vez llamado, se partirá el careto con un NNJ a definir por el NJ y se marchará por donde a venido. Sólo puede hacer un intento de esta coña por sesión.



Su informador les dirá que por unos 100 megadicks esa misma noche les llevará hasta las proximidades del almacén donde están guardados los tetrabricks que buscan. La mitad por adelantado.

### En el almacén

Esa noche, como ya hemos dicho, su informador irá a buscarles y les conducirá por las calles de Barnacity hasta un punto cercano al almacén. A partir de ahí, los NJs se las deberán arreglar solitos. Por cierto, ¿se han acordado de coger linternas?

El primer problema llegará cuando empiecen a dirigirse al almacén atravesando el descampado. En ese momento oirán ruidos de carreras y el sonido inquietante de unos cascabeles. Si dirigen una linterna hacia dicho sonido, verán que una extraña esfera volante se dirige hacia ellos, y que de ella salen unos sonidos metálicos. Si disparan, se oirá la explosión dramática del balón (¿os acordáis del partido?). 22 tipos vestidos con pantalón corto y 20D6 aficionados

empezarán a perseguir a los NJs con no muy buenas intenciones y gritos de *"¡Los que pinchan el balón, han de ir al paredón!"*.

La persecución estará amenizada con una granizada de objetos contundentes lanzados hábilmente por los aficionados. Los NJs deberán huir como buenamente puedan e intentar refugiarse en algún edificio, como por ejemplo, ese almacén que está delante.

Pero no todo podía ser tan fácil. Cuando consigan entrar en el almacén, las luces se encenderán y se encontrarán rodeados por 50 fanhunters armados hasta los dientes, que les ordenan deponer las armas. Es de suponer que los NJs las estén pasando canutas. Y también es de suponer que intenten algo a la desesperada. Si lo hacen así, creo que se merecen una pequeña ayuda.

Y es que cuando parezca que las cosas no tienen solución, se oirá una tremenda explosión, cuya onda expansiva hará caer una de las paredes del almacén directamente sobre el grueso de los fanhunters, quedando solo 2D6 de ellos en pie. Si los NJs no aprovechan todo esto para escapar, peor para ellos.

Cuando por fin hayan conseguido escapar, se encontrarán con que son iluminados por un reflector que está colocado encima de un jeep ocupado por tres tipos con ropas paramilitares de diseño. Efectivamente, se trata de Julio C. Sar y dos de sus legionarios, que por fin han conseguido llegar hasta el lugar de la trampa.

La persecución, posterior combate, etc..., son cosa tuya. El caso es que este capítulo seguramente acabará con que los NJs estarán libres, pero tan lejos de conseguir su objetivo como al principio de la aventura. Es en ese momento cuando uno de ellos, cansado, se apoyará en una puerta que cederá para dar entrada a...

### El almacén de zumosor

*Nota del autor: ya sé que la forma de llegar hasta el verdadero almacén no ha sido ni la más original ni la más interesante, pero ¿verdad que es fácil de arbitrar y nos evita un montón de tiempo perdido?*

Así que ya tenemos a nuestros muchachos donde los queríamos, en el almacén del "zumo-



sor". Cuando alguno de nuestros chicos encienda las luces, se encontrará con una gigantesca nave (como el almacén del final de "En busca del arca perdida") con montones y montones de tetrabricks apilados. El caso es que, según la resistencia, el cargamento de "zumosor" confiscado era de sólo 100 tetrabricks, y aquí hay miles. Y por supuesto, ninguno tiene nada parecido a una etiqueta, así que parece que no va a haber más remedio que probarlos todos. Naturalmente, los demás tetrabricks están llenos de un vinillo rosado que sienta estupidamente, con lo que creo que la búsqueda va a ser un poco larga y bastante alegre (por supuesto, los de "zumosor" serán los últimos que

miren, pero tú tira muchos dados, como si la suerte tuviera algo que ver). Cuando llegue el caso, que sepas que un narizón borracho, aparte de reírse por cualquier cosa, tiene una penalización de -2D a todas sus acciones. Así aprenderán a no dejarse llevar por el vicio. Y cuando estén llegando ya a los verdaderos tetrabricks, se abrirá la puerta y entrarán 20 legionarios armados hasta los dientes y disparando como locos. Los primeros disparos reventarán un montón de tetrabricks, lo que, además de dejarlos llenos de salpicones sus horribles trajes de diseño, convertirá el suelo del almacén en una trampa resbaladiza. Quizá sea el momento de probar el efecto del

"zumosor". Espero que a los NJs se les ocurra. Pase lo que pase, sólo van a poder salvar de los disparos 5D6 litros del preciado brebaje. Si las cosas se les ponen difíciles, una tirada chungu de Observar puede hacer que uno de los NJs encuentre un camión en la parte trasera del almacén y se le ocurra cogerlo. Por cierto, ¿es que los narizones no saben que no se debe conducir borrachos?

Si cogen el camión, puedes organizar una persecución a cargo de dos de los jeps de los legionarios de C. Sar. Si escapan, la resistencia estará muy contenta y se encargará de premiarles por su valentía y arrojo en el cumplimiento del deber.



### FUTBOLISTAS Y AFICIONADOS

Combate	2
Disparo	3
Músculos	3
Reflejos	4
Neuronas	2
Carisma	2
Agallas	1
Empatía	3
Habilidades: Defensa 1, Arrojar 3, Atletismo 5, Culturilla (fútbol) 4, Farolear 3, Observar 3.	
Coñas y taras: Popularidad, Empatía animal.	

### JULIO C. SAR

Combate	4
Disparo	3
Músculos	2
Reflejos	2
Neuronas	3
Carisma	1
Agallas	3
Empatía	2
Habilidades: Defensa 3, Arrojar 2, Atletismo 1, Sigilo 1, Investigar 2, Callejear 1, Observar 1, Artes marciales 1, Explosivos 2, Maestría (armas cortas) 2, Precisión (pistolas) 4, Conducir (terrestres) 2, Idiomas (italiano) 4.	
Coñas y taras: Fobia (galos), Paranoia (sus colaboradores le traicionan).	

### LECIONARIOS

Combate	5
Disparo	4
Músculos	2
Reflejos	2
Neuronas	1
Carisma	1
Agallas	4
Empatía	2
Habilidades: Defensa 3, Arrojar 3, Atletismo 2, Sigilo 1, Observar 2, Artes marciales 1, Explosivos 1, Maestría (armas largas) 2, Precisión (subfusiles) 3, Conducir (terrestres) 3.	
Coñas y taras: Cenizo.	