

**Lejías del espacio - Brujas Atómicas**

# **Misión: La muerte desde el cielo**

Una trepidante aventura de las “Brujas Atómicas” escrita por Miguel A. (Cable)



## **Créditos**

**Idea original de la línea y corrección:**

*Juan Fernando Martín (Doctor Alban)*

**Texto y maquetación:**

*Miguel Angel (Cable)*

**Agradecimientos:**

Un agradecimiento especial a *Jesús Magaña “Rolero”*, que amablemente nos dio permiso para referenciar su obra “Nexus” y algunos terminos propios de la ambientación citados en la misma, que se utilizan en esta aventura a modo de pequeño homenaje.

*Nexus*, creado y desarrollado por *Jesús Magaña “Rolero”*, y sus ilustraciones, realizada por *Xabier Huici Roda* y *Néstor Solano Grima*, están bajo una licencia de *Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional*.

<https://rolero.es/nexus-rol/>

*“Somos brujas lejonarias, azote de los ingleses, los orcos y los franceses.*

*Somos brujas lejonarias, las más nobles en combate y unas fieras en el catre, a quien pueda interesar.*

*Cara al sol de un nuevo día, a dios vamos rezando, escote y piernas enseñando, luciendo la soltería.*

*No hay hombre que nos ate, ni enemigo que nos mate, somos brujas lejonarias, azote de los ingleses, los orcos y los franceses.”*

*Himno de batalla de las Brujas Atómicas*

## **Sobre las Brujas Atómicas**

Las Brujas Atómicas es uno de los cuerpos de artillería nuclear femeninos del ejército español, más prominentes en el universo de lejías del espacio, ¡pero que digo cuerpo, es un cuerpo oiga!, ¡La élite!, ¡La crème de la crème!

Las brujas estuvieron formadas en sus orígenes por *Camila “Muerte al alba”*, primera Matriarca entre las Brujas atómicas, que cierto día como hoy y con unas copas de más después de que la dejara su novio, detonó por accidente una bomba de 10.000 gigatonnes, en la zona fronteriza del espacio español que hoy día se conoce como sector radioactivo.

La cosa es que al hacerlo, aparte de auto suicidarse a sí misma junto a buena parte de la flota estelar española de la zona, destruyendo fragatas tan emblemáticas como la “*Don Braulio*”, “*La Niña de mis Ojos*” o “*La Capullito de Alelí*”, *Camila* terminó aniquilando en el proceso y por pura chiripa a un ejército de cuatro mil trillones de Orcos, que a bordo de naves camufladas pretendían realizar una incursión hostil en territorio español, como parte de su 14ª violenta cruzada y media contra la humanidad.

El sacrificio realizado por Camila, según llevan vendiendo las fuentes oficiales desde entonces, no pasó inadvertido y para conmemorar el evento, el ejército decidió crear una unidad de elite femenina, las Brujas Atómicas, que desde entonces protegerían las fronteras del espacio galáctico frente a cualquier posible amenaza nacional o extranjera.

### ***Matriarcas de las Brujas***

Las responsable de mayor graduación entre las Brujas Atómicas recibe el título de "Matriarca", la madre de todas. Esta es una lista de algunas de las matriarcas más conocidas de la unidad y sus gestas, desde sus orígenes, hasta la fecha:

#### **Camila "Muerte al Alba"**

Primera Matriarca de las brujas, azote de Orcos en la batalla de Ojete Prime.

#### **Dorotea "La exploradora"**

Segunda Matriarca de las Brujas, paso 27 años explorando el espacio profundo salvaje y estableció contacto con varias razas alienígenas, como los famosos extraterrestres Trompeteros o los alienígenas casi desconocidos llamados Cabezones.

#### **Dominga "La Pechotes"**

Tercera Matriarca de las Brujas, primera de su promoción en lucir una talla 180 copa D. Destacó valientemente en la batalla de Anisete contra los Franchutes.

#### **Juanita "La Queso Bola"**

Cuarta Matriarca de las Brujas, Capitana de la fragata "La Moreneta". Tuvo un papel crucial en la firma del tratado de paz de Magallanes, donde aplastó a los enemigos del imperio español, literalmente, al resbalar desde un palco y caer encima de los dignatarios Franceses rivales.

#### **Itziar "La Medio Orca"**

Quinta Matriarca de las Brujas, que como su propio pseudónimo indica, no era demasiado agraciada. Fue retirada del servicio por fea, incluso para los cánones de las brujas, que no son muy pallá. Se retiró al planeta Waterloo con su churri.

### **Penélope "Gatillo Fácil" Valdés**

Sexta Matriarca de las Brujas, diagnosticada con esquizofrenia y manía persecutoria, le disparaba a todo lo que se moviera. Durante 25 años mantuvo la paz absoluta en la frontera espacial española, nadie se atrevía a acercarse, ni siquiera otros buques españoles.

### **Asunción "Matarile" Rodríguez**

Septima Matriarca de las brujas, natural de Villaconejos de Arriba. Adquirió cierta fama por envenenar a sus amantes a los que acusaba de ser espías ingleses. Investigaciones internas demostraron que tenía razón en lo de los espías, porque nadie en su sano juicio hubiera querido acercarse a semejante callo ni con un palo, ni con uno muy largo.

### **Lurdes "la Megatones"**

Octava Matriarca de las Brujas, salvó varias lunas colonia españolas en la frontera espacial de la completa aniquilación. Cuando una lluvia de enormes meteoritos clase "Apocalipsis", se dirigía hacia estas en ruta de colisión, Lurdes lanzó un ataque preventivo nuclear con su fragata, "la Nazarena", que redujo los meteoritos a polvo galáctico.

### **Manuela "La Bombi"**

Novena Matriarca de las brujas, que harta del por culo que solían dar los canijos de los Orcos en la frontera con incursiones día si, día también, se lanzó ni corta ni perezosa a cargarse su planeta natal: *Orkus Prime*.

Manuela bombardeó durante siete meses consecutivos Orkus Prime con bombas nucleares del tamaño de una ciudad. Desgraciadamente es bien sabido que los orkos absorben la radioactividad para hacerse más fuertes y se convirtieron desde entonces en algo así como Hulks ciclados de 2 metros.

### **Sarita "La Terminator"**

Décima y última Matriarca de las Brujas, según dice viene del futuro para salvarnos a todos de no sé qué máquina psicópata y con mala breva.





**MUJER, ESPAÑA  
TE NECESITA**

**ALISTATE AHORA**



## El fregao...

Cuando hace 2 años un grupo de colonos y trabajadores de la corporación Vegetales Pozuelo S.A., se asentaron en el planeta Vegano 1, ubicado en algún lugar de la Ruta Gastronómica, nada hacía presagiar el caos y el horror que estaba a punto de desencadenarse.

Al parecer la corporación Vegetales Pozuelo S.A. había trasteado con algunos hilillos del ADN de las cepas de varias hortalizas y frutas, especies que pretendían cultivar en el planeta, no solo haciéndolas más fuertes, resistentes a condiciones extremas y enfermedades, sino dotándolas, accidentalmente en el proceso, de cierta consciencia e inteligencia.

Al principio, esto pasó totalmente desapercibido, pero varias generaciones de cultivos después la evolución siguió su curso, y la inteligencia de las cepas aumentó considerablemente.

No pasaron muchas semanas hasta que algunas tomateras y sandías lograron adquirir consciencia y se organizaron, rebelándose violentamente contra sus esclavistas y torturadores amos veganos humanos.

Pronto comenzaron a sucederse las desapariciones de algunos trabajadores que las cepas de tomatera o bien devoraban directamente, o secuestraban para usarlos como nutrientes de las nuevas generaciones por lo que cuando esto fue descubierto, se lió la marimorena.

Como no hay nada más horrible y aterrador para un vegano que verse devorado por su propia tomatera como en una pesadilla, los colonos no se lo pensaron dos veces y llamaron al ejército español cagando leches.

Ahora el ejército ha mandado a una unidad de élite de lejías, las Bruja Atómicas a bordo de la fragata "Estrellita Castro", para salvar a los posibles supervivientes del genocidio en Vegano-1, y barrer luego, ipso facto, el planeta con bombas atómicas de 50.000 megatones.

El ejército espera así eliminar la amenaza biológica que supone la existencia y posible propagación de estos cultivos, modificados genéticamente por Vegetales Pozuelo S.A.

## Al lío

La acción sitúa a los personajes en la piel de un cuerpo femenino de élite, incluso entre los lejías: Las Brujas Atómicas. Las lejías llevan apenas unas horas en el planeta Vegano-1 y se encontrarán en medio de una acción frenética, luchando por su vida en un entorno hostil sobre la superficie del planeta, huyendo de plantas, vegetales, frutas y hortalizas caníbales a través de un laberinto de invernaderos en alguna de las zonas de cultivo.

Las señales termales habían mostrado erróneamente, presencia humana en los escáneres de las lejías, lo que hacía presuponer que aún podían quedar algunos supervivientes en el emplazamiento, pero solo era una trampa tendida por un grupo radical de tomates Cherry, que decidieron auto inmolarse antes de ser atrapados vivos.

## Invernadero C-13: La huerta del infierno

Las lejías corren a través del invernadero C-13, dejando atrás un laberinto de salas y pasillos con paredes y techos de plástico, tratando de alcanzar el punto de reunión más cercano justo en el exterior del invernadero.

En su camino encontrarán una oposición constante de enemigos vegetales que ralentizarán su avance (1D6), por lo que tendrán que combatir contra ellos para abrirse paso, aunque algunos turnos después llegarán finalmente y sin mayores problemas al citado punto de reunión.



## Tomatera Canibal

- **Atributos:** Agilidad d4, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d4.
- **Habilidades:** Intimidar d4, Notar d8, Pelear d4.
- **Paso: 4; Parada: 4; Dureza: 4**
- **Habilidades especiales:**
  - **Mordisco:** Fuerza + 6
  - **Latigazo de raíces:** Fuerza + 4
  - **Doble ataque:** Las tomateras pueden atacar en el mismo turno con mordisco y latigazo sin penalizaciones.
  - **Impávido:** Son inmunes al miedo y usos de Intimidar.
  - **Enredar:** Solo contra enemigos aturcidos. Las raíces de tomatera rodean y envuelven a sus víctimas dejándolas inmóviles.
  - **Desventaja (Fuego):** Las tomateras son especialmente sensibles al fuego. Las tomateras reciben el doble de daño de los ataques con fuego.

Una vez en el punto de reunión, sobre las cabezas de las lejías, descenderá inmediatamente una pequeña nave esquiife que tomará tierra. La compuerta lateral de la nave se abrirá para que los personajes puedan aborlarla.

Tras ella aparecerá Amparito “la Contrahecha” una de las insignes miembros de las Bruja Atómicas blandiendo un cañón de plasma pesado, que abrirá fuego de cobertura para las lejías al grito de:

- 1- ¡Mascad plasmaaa gilipichiiiiis!
- 2- ¡Sayonara zanahorias babyyy!
- 3- ¡Ostras mi madre que tomatinaaa!
- 4- ¡Hoy no me llevaréis al huertooo!
- 5- ¿Quién es la perita en dulce ahora? ¿Eh?
- 6- ¿Queréis mi sangre? ¡Tomad mi sangre!

Algunas sandías gigantes (1D6) entrarán en escena en ese momento rodando desde diferentes direcciones, y comenzarán a escupir sus pepitas como balas hacia la nave, atravesando el fuselaje del esquiife como si fuera de papel de fumar.

Amparito las mantendrá a raya de momento con su cañón de plasma, pero las lejías deberán darse prisa mientras tratan de solucionar un problemilla de última hora que se les acaba de presentar.

## La baliza del chino

Con las prisas nadie se ha acordado de colocar una baliza, y hay que hacerlo en un sitio alto, alto de cojones. Las balizas Huanwei que usan las lejías, de origen chino porque salen más baratas, sirven para dirigir de forma segura y sin posibilidad de error las bombas atómicas desde la Estrellita Castro hacia su objetivo, en este caso el planeta Vegano -1.

Así las cosas, las lejías deberán escoger un cabeza de turco por el método que deseen... Estooo, quería decir una aguerrida y valiente lejía, que con abierto menosprecio por su seguridad y la vida misma, coloque la baliza en una torre de comunicaciones cercana al invernadero, que parece tener la altura suficiente.

La elegida deberá escalar la torre entre el fuego cruzado y una vez en la cima colocar la baliza. Solo cuando coloque la baliza Huanwei, la lejía encargada de hacerlo comprobará, con estupefacción, que el aparato no funciona correctamente y no emite ninguna señal.

En este punto la lejía podrá intentar arreglarla, para lo que podrá gastar un Beni y consultar el manual de las instrucciones del aparato, que contiene un texto mal traducido del chino tradicional al español, y que por supuesto no le ayudará en nada.

Las instrucciones dirán algo así:

### Huanwei Balizator 6000



¡Atención Hierro caliente!  
Dejar reposar comienza cuándo.  
No tocar niños recomienda.  
Para Lavar, mantener seco.  
Reparación mano puede quemar,  
usar condón mejor.  
Mucha tecnología última,  
alto funciona.  
¡Conduzca con cuidado!



Finalmente sin más opciones, la lejía deberá re- tener mentalmente la serie de 8 cifras dobles que determinan la ubicación exacta a bombardear y que le mostrará, durante un breve lapso de tiempo: 10 segundos, la pantalla del pequeño ordenador que lleva incorporada la baliza.

La serie de números en cuestión será:

18 - 69 - 90 - 60 - 90 - 22 - 22 - 22

Una vez en la Estrellita Castro, la lejía en cuestión deberá introducir manualmente en el teclado del ordenador de la nave la cadena de números completa, para poder proceder así al bombardeo de Vegano-1, y que Dios nos coja confesados si se equivoca.

### ***Volando voy, volando vengo***

Una vez colocada la baliza y memorizados los números, las lejías podrán reunirse nuevamente, siendo libres de abandonar el planeta. Una vez a bordo de la Estrellita Castro en la órbita de Vegano -1, podrán proceder a la destrucción de ese mundo.

En este punto, si el jugador encargado de introducir los números no los recordara con exactitud o tuviera dudas, siempre podría gastar un Beni por cada par para refrescar su memoria.

Muerto el perro se acabó la rabia: Vegano-1 pasara a convertirse en polvo estelar tras un destello cegador y una enorme y silenciosa explosión en el vacío espacial.

Los personajes habrán completado su misión como un rotundo éxito, y así lo reconocerán sus propios mandos cuando les envíen el informe de misión.

### ***Estación Minera de 4 Caminos***

Semanas de viaje después de los sucesos de Vegano-1, los personajes harán un alto para repostar combustible en la conocidísima estación minera de 4 Caminos, nexo de civilizaciones.

Las cosas han estado un tanto revueltas desde hace un tiempo en la estación espacial, que vive actualmente un periodo de tensa calma chicha.

En los últimos años viene produciéndose una importante fractura social entre dos facciones antagonicas y enfrentadas de la población del complejo, la Harmonía y los Re-verdes.

La Harmonía está formada en su mayoría por un nutrido grupo de pelotas, burócratas y grises funcionarios que quieren seguir a pies juntillas todas las directrices y normas de la corporación minera Benito y Cía.

Los Re-verdes por su parte, son en su mayoría mineros descontentos, un grupo de convencidos eco-terroristas que desde el anonimato denuncian sistemáticamente daños irreparables en los ecosistemas planetarios, sobreexplotación de los nodos de extracción y las precarias condiciones, tanto laborales, como del equipo utilizado por los mineros. Nada nuevo bajo el sol.

La principal función de los mineros de 4 caminos es la obtención de abrilio: un raro mineral mil veces más potente que el marzio, del que deben cubrir una cuota mensual de extracción que no deja de incrementarse, mes tras mes, lo que está obligando a los mineros a realizar extenuantes jornadas de trabajo de entre 18 y 20 horas diarias.

La llegada de los personajes será acogida sin pena ni gloria por la directora de la estación, una experta ingeniera de minas de nombre Mariola, que dirige el enclave con puño de hierro cuando puede y la dejan.

Los mineros, muchos de los cuales llevan casi un año sin ver a ninguna mujer que no sea la directora, se mostrarán por el contrario, "frenéticos y entusiasmados" con la imponente presencia de las lejías en 4 Caminos, cuya entrada en la estación percibirán como a cámara lenta y con una pegadiza y cañera canción sonando de fondo, aunque claro, todo esto serán alucinaciones suyas.

### ***El Incidente***

Poco después de que los personajes se presenten en la estación, cierta conmoción sacudirá la aparente tranquilidad del asentamiento cuando se active súbitamente una estridente alarma de seguridad.

Al parecer, el último grupo de mineros que ha regresado a la estación tras su turno de trabajo en una pequeña luna cercana sin nombre, se ha visto comprometido de alguna manera.

Un rápido escaneo de seguridad de los ordenadores mientras los mineros permanezcan retenidos en la cámara estanca de uno de los muelles, revelará la presencia en sus trajes de una amenaza biológica mortal para la vida humana, algún tipo de hongo bacilo virus vacilonus o algo así.

Normalmente y según las ordenanzas, el oficial de mayor graduación al mando de los cuerpos de seguridad de la estación, en este caso el jefe de los seguratas del complejo, se encargará de la situación, algo que la directora de la estación no discutirá demasiado, aunque la presencia de las lejías lo cambiara todo.

En situaciones de riesgo para la integridad de la población de una colonia o estación espacial, como en este caso, el oficial militar de mayor rango presente en dicha localización será el encargado de gestionar la crisis, con lo que el marrón pasará directamente de los seguratas a... ¡premio! Las lejías.

Los protocolos de seguridad sobre anti-contaminación de la estación también recogen que no habría mayor problema que someter a los infectados a una purga bacteriológica, que duraría unos segundos en la misma cámara estanca, para luego someterlos a un periodo no inferior de 48 horas de cuarentena en las dependencias médicas, solo por precaución.

Sin embargo, en Benito y Cía. no creyeron que montar un sistema anti-contaminación tan caro fuera algo imprescindible para una estación minera, así que decidieron ahorrarse un dinerillo y no montaron el sistema.

Las lejías se enfrentarán entonces a una disyuntiva lacrimógena a tope que el director de juego podrá explotar narrativamente a su antojo, promoviendo el drama en la interacción de las lejías con los mineros retenidos.

Toda la estación estará con el alma en vilo durante el evento como si fuera un gran hermano, ya sea viéndolo en directo por las pantallas de seguridad o bien escuchándolo por los altavoces repartidos por todo el complejo. La tensión y la preocupación por sus compañeros mineros inundará todos y cada uno de los rincones de la estación.

El destino final de los mineros de la cámara estanca será bastante chungo, ya que todos palmarán de una manera horrible, ya sea al ser “flotados”, es decir arrojados al espacio por las lejías o suicidándose ellos mismos cuando desesperados se despojen de sus trajes y terminen convertidos en gelatina de fresa espacial a causa del cambio de presión de la cámara estanca.

Lo más humano por parte de las lejías, por mucho que intenten desesperadamente salvarlos en un primer momento, será darles matarile rapidito, aunque claro, entonces no sería todo tan divertido.

## ***24 horas desesperadas***

No habrá funeral para los mineros, aunque alguno de las lejías podría dedicarle unas palabras a los que acaban de estirar la pata o acordar algún otro tipo de acto con Mariola. Si alguna de las lejías insiste en organizar algún tipo de acto en su recuerdo y consigue que este sea llevado a cabo, un director de juego sabio podría optar por recompensar al jugador de esa lejía con un Beni por su gran corazón... O no.

Han pasado ya 23h y 50m desde el suceso, tiempo en el cual las lejías habrán tenido tiempo para explorar la estación, confraternizar con la población local, jugar al cincillo holográfico, ver el último capítulo de su novela favorita “*Pasión de Truhanes*” o aburrirse hasta la extenuación. Lo mismo da.

La estación ha permanecido cerrada a cal y canto durante todo este tiempo, como medida automática de seguridad, y en cuestión de minutos las lejías tendrán acceso al muelle y serán libres de marcharse con su nave, la Estrellita Castro, completamente reabastecida de combustible y en óptimo estado de funcionamiento.

Sin embargo justo cuando vayan a partir sonará de nuevo la estridente alarma biológica de contaminación alertando de la presencia del bacilo virus vacilonus, aunque esta vez la fuente de origen será un bar del interior de la estación en la cubierta 21.

¿Cómo demonios se ha metido el virus vacilon en la estación?



## **Mal rollo y hombres champiñón en la cubierta 21**

Las leñas acudirán a la cubierta 21 sin saber muy bien que van a encontrar porque los sistemas de seguridad, las video pantallas y cámaras de la zona, están totalmente fuera de servicio.

La razón por la que fallan, y que descubrirán las leñas nada más llegar al lugar si realizan una sencilla tirada de Notar o simplemente si tienen ojos en la cara, no será otra que haber sido saboteadas como indicarán los cables arrancados de manera poco elegante en varios paneles.

Si las leñas buscan algún indicio más de sabotaje, deberán realizar otra sencilla tirada de notar y de superarla descubrirán algunos mensajes escritos por las paredes, con una pintura verde fluorescente y cantosa, con eslóganes tan imaginativos como:

- 1- “¡Avajo el poder Colporativo!
- 2 - “Semos los Re-verdes”
- 3 - “Los disléxicos también semos persianas con sentimientos”
- 4 - “Queremo mejoras seriales”
- 5 - “Semos peligrosos, ojo con nusotros”
- 6 - “Te quiero Mariola, hasme tullo”
- 7 - “Mierda, he tocao el hongo ese...”
- 8 - “Tengo setas en la cara”
- 9 - “Miguelito, deja de juga con el biru”
- 10- “¡Bamos a morir todos!”
- 11- “Vendo clon del fary”
- 12- “Busco Churri”

Obviamente, esto dejará de manifiesto que de alguna manera los Re-verdes se han hecho con el hongo vacilonus, seguramente para tratar de forzar a la compañía a acceder a sus pretensiones y demandas creando un pequeño incidente en la estación, aunque parece que la cosa se les fue un poco-mucho de las manos y la han terminado liando parda.

Si el director de juego lo estima oportuno, las leñas serán capaces de encontrar a alguno de los Re-verdes infectados medio vivo en la cubierta 21, que aún será capaz de explicar brevemente lo sucedido en el bar, cómo consiguieron el virus y qué pretendían con ello, si es que tienen interés en conocer estos detalles que realmente son insignificantes en la aventura.

Una vez accedan al bar de la cubierta 21 (el “*Casa Paco*”) donde se registra la contaminación biológica, las leñas se encontraran (1D6) hombres champiñón, es decir mineros zombis con hongos por todo el cuerpo, que se abalanzaran violentamente sobre las leñas, tan pronto sean conscientes de su presencia.

### **Hombres Champiñón**

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d10, Fuerza d8, Vigor d8.
- **Habilidades:** Notar d8, Pelear d6.
- **Paso:** 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 6
- **Habilidades especiales:**
  - **Mordisco/Arañazo:** Fuerza +2
  - **Equipo:** Variable
  - **Impávido:** Son inmunes al miedo y usos de Intimidar.
  - **Rápido:** Los hombres champiñón tienen un paso de 8 y lanzan un d8 cuando corren o huyen.
  - **Berseker:** Los hombres champiñón se comportan como un berseker a tiempo completo. Su Parada se ve reducida en -2, pero también añade +2 a todas sus tiradas de Pelear, Fuerza, de daño por los ataques cuerpo a cuerpo y Dureza. El hombre champiñón ignorará todos los modificadores por heridas que sufra, pero no puede emplear ninguna habilidad, ventaja o maniobra que requiera de concentración.
  - **Infecioso:** Cualquier arañazo o herida que sea causada por el ataque de algún hombre champiñón, dará como resultado el contagio del herido con el peligroso bacilo virus vacilonus.

Tras un duro combate y solo una vez superada la amenaza, las leñas podrán ahora respirar tranquilas... estoooo, ¡Error! El hongo vacilonus se transmite por el aire, y hay muchas posibilidades de que si las leñas no tomaron precauciones previamente, hayan terminado contrayendo el virus.



C-21

MIT

Maricola

HOSNE TULLO

VENDO CLO  
DEL FARY

BUSCO CHURRI  
662-33-24-91

TENGO SETAS  
EN LA CARA...

LOS DISLÉXICOS TAMBIÉN  
SEMOS PERSONAS CON  
SENTIMIENTOS

SEMOS LOS RE-VERDES





El director de juego deberá sacar en este momento una carta de la baraja y colocarla frente a él boca arriba. El número que muestre esta carta será el nivel de amenaza de contaminación en la sala.

Inmediatamente después, cada lejíja que no haya tomado medidas de protección deberá sacar también una carta de la baraja. Si el número que obtiene es inferior al que muestra la carta de la sala, no pasará nada y no se habrán infectado. Sin embargo si el número de la carta de la lejíja es igual o superior, el hongo vacionus estará ya en su sistema y la lejíja estará infectada. Si aparece el joker, volver a barajar.

Pese al pánico inicial y el comprensible temor a convertirse en una seta, el director de juego les recordará a las lejíjas que la Estrellita Castro cuenta con un sistema propio de purga bacteriológica funcional, por lo que podrán someterse a él en cuanto lo crean necesario.

Por supuesto el director de juego haría bien en revelar esta información preferiblemente después de que algunos niscalos y champiñones hayan comenzado ya a aparecer por las orejas de alguna de las lejíjas infectadas.

### ***Seguimos para bingo***

Sin demasiado tiempo para reponerse de este incidente, la alarma de amenaza biológica volverá a sonar como loca, esta vez alertando de infecciones en la cubierta 22, 23, 24 y 25 e inmediatamente después, en las cubiertas de la 17 a la 20.

La alarma continuará sonando y anunciando cubiertas infectadas a un ritmo vertiginoso, hasta que finalmente pocos minutos después toda la estación se encuentre comprometida. ¡La infección está propagándose rápidamente por las rejillas de ventilación!

La estación se cerrará de nuevo a cal y canto, por lo que las lejíjas deberán buscar la forma de anular o burlar la seguridad de la estación para lograr acceder a la Estrellita Castro, su nave, que permanece atracada en los muelles para poder abandonar con ella el complejo.

Solo aquellas lejíjas que tengan la habilidad de Conocimiento (tecnología o informática) podrán intentar burlar la seguridad de la estación.

Para ello tendrán que acceder a cualquier panel de control en funcionamiento y piratear el sistema, lo que requerirá superar al menos 3 tiradas con una dificultad variable a criterio del director.

Una vez pirateado el sistema tendrán vía libre de escape, pero deberán darse prisa porque el protocolo de autodestrucción de la estación se ha activado automáticamente al detectar la amenaza y el pirateo poco sutil de las lejíjas, siendo completamente imposible detenerlo.

Una voz femenina y muy sexy anunciará una cuenta atrás regresiva (Europe 4ever) de 10 minutos en ese preciso momento, tras lo cual la estación se volatilizará.

Durante la huida de las lejíjas a través de la estación tratando de alcanzar el muelle, podrán utilizar normalmente los sensores de la estación para acceder a diferentes cubiertas, en las que el director de juego podrá utilizar esta tabla de eventos, para establecer algunos encuentros "interesantes". Se puede lanzar 1D12 o no.

## ***Eventos en las cubiertas***

**1-Cubierta de esparcimiento: Sushi bar.** Dos cocineros asiáticos intentan reducir a un hombre champiñón y meterlo en una olla de salsa de soja hirviendo, huele que alimenta. No hay amenazas.

**2- Cubierta de ingeniería: Sala de corte del abrilio.** En esta cubierta los cristales de abrilio se cortan y pulen para maximizar su eficiencia energética. Desafortunadamente para las lejíjas, los láseres de la cinta transportadora de los cristales se han vuelto locos, y apuntan a todas direcciones cortándolo todo. Las lejíjas deberán superar una o varias tiradas de Agilidad a criterio del director de juego para cruzar la cubierta o los láseres las cortaran en taquitos.

**3-Cubierta estándar.** En esta cubierta hay gente corriendo por todas partes, alguien pasa cerca de las lejíjas a toda prisa ataviado con un casco similar a una palangana y llevando en las manos algo parecido a una ensaladera. Un grupo de seguratas sale de un pequeño ascensor de servicio. Uno de ellos da un cabezazo accidental en el marco de la puerta metálica del ascensor y queda inconsciente. No hay amenazas.



**4- Cubierta de esparcimiento: Museo de arte contemporáneo.** En esta cubierta un grupo de mineros vascos (1D4) reconvertidos en hombres champiñón, esperan a las lejías. Las criaturas intentan atravesar a cabezas el cristal de seguridad que protege a una obra de arte contemporáneo titulada: "Truño" de Raphael de la Guetto, y que muestra una pirámide de estiércol de casi 3 metros de altura.

**5- Cubierta de esparcimiento: Piscina.** Algunos hombres champiñón (1D6) se han concentrado aquí para remojar sus raíces. Atacarán a las lejías de inmediato.

**6- Cubierta estándar: Discoteca.** En esta cubierta las lejías atraviesan una sala a oscuras repleta de gente amontonada intentando entrar en un pequeño ascensor, alguien lame a alguna de las lejías, le toca el culo o le corta un mechón de pelo. No hay amenazas, excepto algún tío raro con gabardina que no deja de mirar insistentemente a alguna de las lejías.

**7- Cubierta estándar.** Esta cubierta esta vacía y la mar de tranquila. Por megafonía suena una pegadiza y relajante melodía de guitarra, cantada por unas simpáticas monjas francesas: "Dominique, nique, nique..." No hay amenazas.

**8- Cubierta de ingeniería: Taller mecánico.** Las lejías encontrarán en esta cubierta a una mecánica llamada Ripley, una mujer algo tirillas armada con un soplete, que trata de defenderse como puede de (1D6) hombres champiñón.

**9- Cubierta estándar: Pasillo en atmósfera 0.** Esta cubierta ha perdido la gravedad y las lejías flotarán en el aire.

Todas las lejías deberán superar una prueba de Agilidad a criterio del director de juego, para esquivar al único enemigo de la sala: un hombre champiñón sexagenario y sin dientes bastante desagradable que va chocando con todo en una trayectoria caótica e impredecible (es decir, como al director de juego le dé la gana).

**10- Cubierta estándar.** Esta cubierta se encuentra llena de manchas de sangre por todas partes. Una legión de pequeños robots de limpieza Ruumba trata de dejarlo todo impoluto. No hay amenazas.

**11- Cubierta de esparcimiento: Sala del rol.** En esta cubierta un grupo de veteranos mineros ajenos a todo, se entretienen jugando a una partida de "Lejías del Espacio" tras un cristal blindado, un tal Tiberio parece dirigir todo el cotarro.

Hay un hombre Champiñón sentado con ellos, pero tranquilos solo es una fan del juego, una tal María luciendo un cosplay. No hay amenazas.

**12- Cubierta de relax: Sala fetichista.** Esta cubierta esta iluminada por neones y una tibia luz rojiza. Hay látigos y cadenas por todas partes. Multitud de mineros enfundados en trajes de látex se han reconvertido en hombres champiñón. Por fortuna todos están atados o encadenados. No hay amenazas.

## ***Abordando la Estrellita Castro***

Finalmente las lejías lograrán acceder al muelle y podrán abandonar la estación justo dentro del tiempo límite para que esta se auto-destruya, salvándose por los pelos, dejando atrás a miles de mineros infectados y con cara de lelos, por los que no habrán podido hacer absolutamente nada.

Sin embargo, estando ya a una distancia considerable de la estación y finalizada la cuenta atrás sucede lo impensable y la estación no se destruye.

La compañía Benito y Cía. fue bastante rúcana a la hora de construir las instalaciones mineras. ¿Se imaginan las lejías que otra cosa no instalaron para ahorrarse unos milloncitos, aparte claro está, del sistema de purga bacteriológica? Exacto: el sistema de autodestrucción de la estación.

Así pues las lejías resolverán que hay que bombardearla con alguna de las bombas atómicas de su nave para hacerla desaparecer, pero según el ordenador hay dos problemones.

El primero, tal y como sucedió anteriormente en la última misión, es que hay que colocar una baliza en la estación. En cristiano: que una vez más alguien tendrá que acercarse lo suficiente al complejo para colocarla.

El segundo será la presencia del abrilio como fuente de energía. Las ingentes toneladas del mineral almacenadas en la estación multiplicarían la potencia de la explosión por 1000, con lo que si las lejías tiran una bomba nuclear, así a lo loco, literalmente pueden cargarse parte del universo y media docena de planetas adyacentes en los que habitan chispa más o menos de 80.000.000.000.000 de personas o así.

Por lo tanto será imprescindible que alguien libere la carga de abrilio de la estación, lanzándola al espacio, antes del bombardeo masivo.

### ***Un trabajito... fino, fino, filipino***

Llegados a este punto lo ideal es que las lejías formaran dos equipos de acción. Uno de los equipos se encargará de colocar la baliza y el otro liberará el abrilio.

Las lejías no necesitarán entrar en la estación de nuevo, podrán realizar ambas operaciones desde el exterior de la misma utilizando dos pequeños vehículos espaciales, ambos dotados con sendos brazos articulables.

Estos vehículos que usan brazos articulables deberán ser pilotados por dos lejías cada uno, ni más ni menos, ya que solo caben dos personas en ellos.

Cada lejía además, controlará de manera independiente uno de los dos brazos articulables de su vehículo, así que a la hora de realizar las tareas, ambos ocupantes deberán sincronizarse, dando lugar a un pequeño mini juego que usará las cartas de la baraja salvaje como se explica a continuación.

### ***Mini juego del Robot***

El director de juego debe retirar 16 cartas de la baraja salvaje, las correspondientes a los números que van desde 1 al 8 de un palo cualquiera, y de nuevo hacer lo mismo con las que van del 1 al 8 de otro palo diferente. Estas cartas simbolizarán de manera abstracta los movimientos de los brazos del vehículo robot.

El director de juego colocará ahora cada uno de estos grupos de 8 cartas frente a cada equipo de dos jugadores. Una vez hecho esto, puede proceder a barajar cada mazo de manera independiente.

Frente a cada equipo de jugadores, el director de juego dispondrá ahora las cartas del mazo que tienen delante formando dos filas de 4 cartas, que permanecerán en todo momento siempre boca abajo y sin posibilidad de que los jugadores puedan verlas.

Al mismo tiempo, cada equipo de dos jugadores deberá colocar en el centro de la mesa en un montón todos los Benis que aún les quedaran, si es que les quedaba alguno, separados estos de los del otro equipo.

Por turnos, ambos integrantes de cada equipo deberán voltear a su elección una de las 8 cartas que tienen delante, debiendo, las cartas volteadas, sumar un número objetivo concreto dentro de una serie, que simulará la coordinación de ambas lejías manejando los brazos articulados.

Las lejías podrán hablar normalmente entre ellas durante todo el proceso, sin embargo, cada vez que fallen al tratar de obtener el número objetivo, deberán colocar las cartas volteadas de nuevo boca abajo en su lugar correspondiente, tras lo que el director de juego podrá intercambiar la posición de 2 cartas cualesquiera, en la misma o diferentes filas.

Los jugadores dispondrán de 6 intentos para conseguir los números objetivos de su correspondiente serie, cada fallo adicional después de estos, consumirá 1 medida de oxígeno (1 Beni de su montón en el centro de la mesa).

Si las lejías se quedan sin oxígeno, es decir sin Benis, fallarán la prueba y se asfixiarán muriendo miserablemente, atrapadas en una lata de sardinas espacial.

Los números objetivos para lograr colocar la baliza correctamente serán: 5, 12, 7 y 9.

Los números Objetivo para lograr liberar el abrilio serán 9, 5, 12 y 7.





## ***¡Después de un trabajito bien hecha, cigarrito p'al pecho!***

Superado el mini juego del robot, habiendo colocado la baliza (que esta vez funcionará sin problemas) y liberado el abrillo, las lejías podrán volver con sus compañeras a la Estrellita Castro y bombardear la estación con bombas nucleares a montones, en un hermoso y a la par terrorífico espectáculo de fuegos artificiales.

Una vez destruida la estación las lejías podrán relajarse continuando su camino y sus aventuras allá donde sean requeridas, sin que sus superiores les den mucho la murga con lo sucedido con la estación de 4 Caminos.

Por su parte, Benito y Cía. puede ser un interesante enemigo corporativo para las lejías en futuras aventuras. Con seguridad en la compañía no estarán del todo contentos con el desarrollo de los acontecimientos, que finalmente y en tiempo record, han llevado a la destrucción de una carísima estación minera.

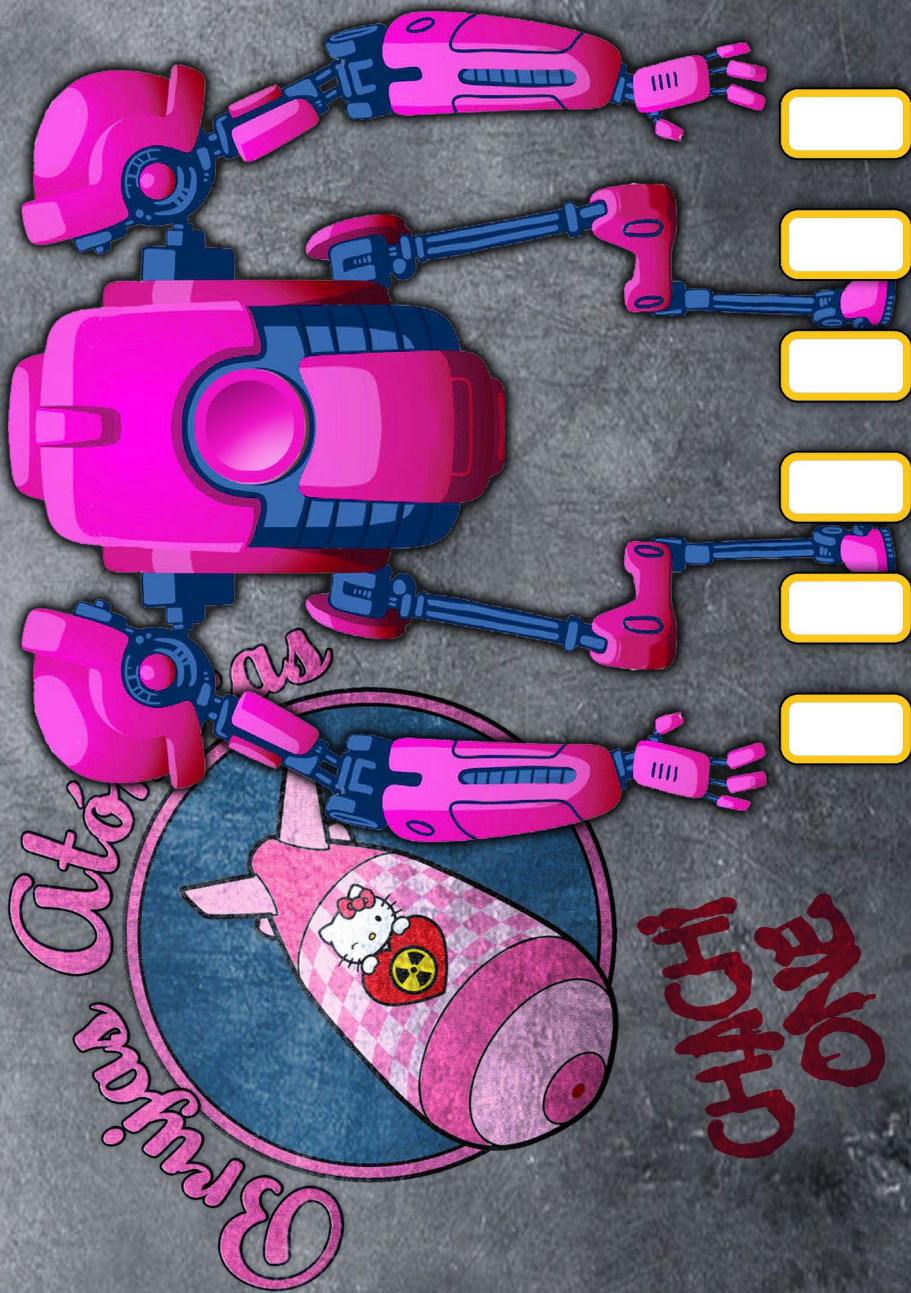
Es posible que en breve Benito y Cía. tome acciones legales pidiendo daños y perjuicios contra las lejías y el ejército español argumentando mala praxis, o que incluso planeen vengarse de las lejías de cualquier otra manera ruin, retorcida y deleznable que el director de juego logre concebir, como enviando un meteorito de carbón contra su nave en navidad o vetándolas de por vida en la compra de piedra pómez para cepillarse los callos de los pies. ¿Quién sabe de qué puedan llegar a ser capaces?



*Cristales de Abrillo*



O <sub>2</sub>								
----------------	--	--	--	--	--	--	--	--





O <sub>2</sub>								
----------------	--	--	--	--	--	--	--	--

