

# Alejo Love And War

FADIXINCO

## INTRODUCCION

**H**ace un pоторro de años, en la galaxia «Nomeacuerdo», apareció una nueva forma de vida vagando por las corrientes estelares, a la espera de que su ruta les lleve a la órbita de un planeta. Armada de mucha paciencia y mucha mala leche la nueva forma de vida, planea su ataque, estudia la forma de vida original del planeta y se cuentan chistes de Chiquito de la Calzada entre ellos.

Hoy, 14 de Julio del 2009 de la Era de Dick por fin ha aparecido un planeta azul-marrón (asco de contaminación).

## PARA EL ANIMADOR

Esto no es un módulo en sí, sino una especie de aventura rara, a lo «Hay que salir de aquí cagando leches», y la cosa va así más o menos:

Hace tres días, un bicho espacial cayó en la Tierra, en concreto en un pueblecito costero llamado Sant Alejo de Mar. Se trata de uno de los terribles Rabillos Espaciales, unos bichos con forma de boina, que se colocan encima de la cabeza de su víctima como una boina normal, pero tienen la mala costumbre de apoderarse del cuerpo de la víctima. Cuando el Rabillo Espacial es arrancado de la cabeza de su víctima, ésta despierta, y lo último que recuerda es que se colocó (o le colocaron) la boina en la cabeza.

Arrancarse la boina de la cabeza no es tan fácil como parece: el Rabillo Espacial, al sentirse encima de una cabeza, segrega un moco, color moco, que en pocos asaltos (1D6) se pega a la cabeza, siendo necesario un che-

queo chungo de Fuerza para poder arrancárselo, con su tirada de pupas correspondiente (1D6) y la pérdida de cabello (o piel si el Narizón es calvo). Si se falla el chequeo, el Narizón se quedará rígido, pondrá cara de idiota y se quedará bajo el control del Rabillo Espacial.

\*17 de Julio del 2009 de la Era de Dick.-

16:05.- Un telescopio descubre una lluvia de meteoritos en la costa catalana. Se avisa a las autoridades papales.

17:45.- Científicos papales descubren la existencia de «formas de vida desconocidas» a bordo de los meteoritos.

23:12.- Los Rabillos Espaciales aterrizan en las afueras de Sant Alejo de Mar.

23:34.- Primeros infectados por los Rabillos Espaciales.

\*18 de Julio del 2009 de la Era de Dick.-

00:14.- Los astrónomos papales descubren el lugar aproximado del aterrizaje.

00:24.- Un equipo de Fanhunters se dirige al lugar. Equipo Perejil. 10 miembros.

03:56.- Se pierde contacto con

el Equipo Perejil.

Se envía un segundo equipo. Equipo Rico, Rico. 15 miembros.

05:55.- La resistencia organiza una misión secreta. La misión es llevada a cabo por los Njs. «Operación Borrego».

08:00.- Pérdida de contacto con el Equipo Rico, Rico. Se pone en marcha hacia el lugar un equipo de Fanhunters de Elite. Equipo Bellota. 35 miembros.

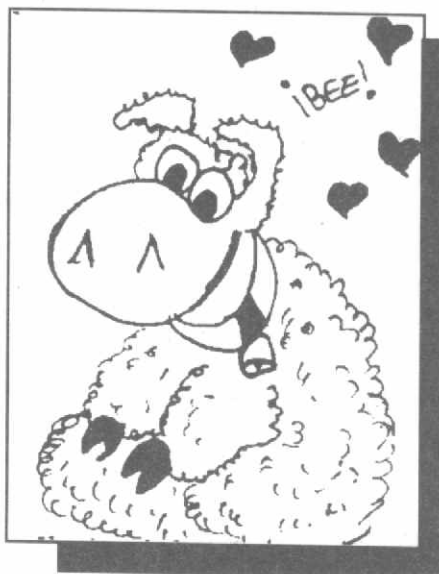
09:12.- Los Njs., disfrazados de borregos, se dirigen hacia Sant Alejo de Mar en misión secreta. Hora aproximada de llegada: 13:35.

## PARA LOS Njs.

Los Njs. son llamados para cumplir una misión. Según palabras del intrépido líder de la resistencia John Konstantin, se trata de una misión sencilla: disfrazarse de borrego, subirse a un camión de transporte de ganado con 198 borregos de verdad, e ir a un pueblecito costero llamado Sant Alejo de Mar. Una vez allí, cuando el camión entre en el matadero industrial, la resistencia local les sacará del camión antes de que los borregos sean transformados en bistecs y hamburguesas.

La misión consiste en llevar un CD con la última grabación de música máquina grabada antes de la subida de Alejo al poder en 1996.

Dentro de una semana es la fiesta mayor de Sant Alejo de Mar, y las autoridades locales, en un alarde de originalidad harán un baile en la plaza mayor (como cada año). Mientras tanto la resistencia local piensa cambiar la cinta de los últimos éxitos de los indios Tabalajara que sonará en el festival por una grabación de música máquina traída ex-profe-



de la capital (Barna City, para los recién llegados). Sólo tienen que esperar a que llegue el camión con los borregos, y una vez dentro del matadero esperar que el conductor (que está metido en el ajo y es de la resistencia) se quede solo y pueda sacar del camión a los Njs.

\*14 de Julio del 2009 de la Era de Dick.

23:56.- La resistencia de Sant Alejo de Mar se pone en contacto con la resistencia de Barna City y les informa de sus planes.

15 de Julio del 2009 de la Era de Dick.

05:55.- John Konstantín da el visto bueno a la petición de ayuda. Se empieza a preparar la «Misión Borrego».

09:12.- Los Njs. disfrazados de borregos se dirigen hacia Sant Alejo de Mar. Conductor del camión: Vivian Muchopelo.

#### Equipo de los Njs.

- 1 Traje de borrego.
- 1 Collar con un cencerro.
- 1 Pistola.
- 3 Cargadores.
- 1 Cuchillo.

-Un Nj. llevará el CD. Los Njs. que no lleven el CD, podrán llevar cualquier otra cosa a su elección de la siguiente lista:

- 1 Mini linterna.
- 1 Ristra de ajos.
- 1 Porra.
- 1 Juego de ganzúas.
- 1 Bote de mayonesa.
- 1 Kit médico.
- 100 Mega Dicks.
- 3 Cargadores adicionales.

#### ENCUENTROS.

Cosas (algunas un poco chorras) que pueden pasar en la carretera:

1ª.-Los Njs. deberán pasar un chequeo de carisma a nivel normal, si alguno lo falla deberá

tirar un D6; el número que salga serán los borregos que se habrán enamorado del Nj. Seguirán al Nj. a todas partes y le mirarán con ojillos tiernos. Si se prueba a dejarlos atrás o se les encierra, balarán con tanta fuerza que cualquiera en un radio de 30 metros podrá oírlos. Si se les dispara, o se les daña y están todos los borregos se producirá una estampida de borregos, y arrollarán a los Njs.

2ª.-Un grupo de vegetarianos radicales asalta el camión en plena marcha al grito de:

¡¡¡ Muerte a los comedores de hamburguesas!!! ¡¡¡Viva los Comeflores!!!.

Escena en plan Mad Max II, coches cargados de radicales intentando saltar al camión, el conductor del camión disparando su recortada y arrasando todo lo que se le pone delante del camión.

3ª.-Restos de una batalla entre Fanhunters, al lado de la carretera coches oficiales ardiendo, muertos por todos lados, cráteres y agujeros de bala, restos de explosiones...

Un chequeo fácil de Observar revelará que los Fanhunters se mataron entre ellos.

Para el animador: Tira 3D6, el resultado serán los Fanhunters que eran dominados por los Rabillos Espaciales, descríbelos con una especie de moco verde seco (en plan Aliens) en la cabeza (los Rabillos al morir sus anfitriones se largaron en busca de otros).

Si los Njs se dedican al saqueo (como buenos roleros) se podrán dar cuenta de un detalle curioso: no hay nada de equipo, ni un rifle, no podrán encontrar ni una triste navaja multiusos, pero estarán todos los efectos personales (carteras, relojes, pañuelos usados).

Este encuentro es aconseja-

ble para ir metiendo a los Njs. en el asunto.

#### LLEGADA AL PUEBLO

El camión llegará al pueblo que estará misteriosamente vacío, no se podrá ver un alma por la calle. El conductor les llevará al matadero, un gran edificio de varias plantas, muy antiguo y curiosamente pegado al cementerio local.

Una vez lleguen al matadero el conductor hará sonar el claxon, y dos trabajadores del matadero abrirán la puerta, entrará el camión y después los otros dos cerrarán la puerta.

Una tirada fácil de observar les hará notar algo raro en los dos carniceros, visten con un basto delantal, botas impermeables, un grueso jersey, pantalones de pana muy viejos y todo ello muy sucio y lleno de sangre, pero los dos llevan una flamante boina nueva (que no se quitan en ningún momento) y hablan mas bien poco, a decir verdad (desde que han aparecido en escena no han abierto la boca). El conductor, siguiendo las instrucciones de un tipejo con traje y corbata (y boina por supuesto) acompañará a éste a un despacho aparte. Desde dentro del camión los Njs. no podrán ver lo que hace el conductor, pero le oirán gritar, es más, también oirán ruidos de lucha, un par de disparos, un gritofinal desgarrador, algo así como: ¡¡¡No, por favooooorr !!! y después silencio, ruidos de pisadas alejándose por el pasillo, hacia el interior del matadero.

#### ¿QUE CARAJO OCURRE AQUI?

Lo que los Njs. no saben es que todo el pueblo está bajo el control de los Rabillos Espaciales. Al llegar al pueblo, los Njs controlados por los Rabillos les han estado acechando, nadie se acordaba de la misión de la resistencia, y por lo nadie de

la resistencia local les irá a buscar.

Una vez dentro del matadero los Nnjs, controlados por los Rabillos Espaciales, han seguido su papel a la perfección, el conductor ha seguido al tipo de las oficinas para que le firmen la entrega y ponerse en contacto con la resistencia, pero dentro de la oficina le esperaban 10 Rabillos Espaciales sin cuerpo, y tras una cruenta y corta batalla, ha sido dominado olvidando la misión, a los Njs y hasta a su suegra.

Luego tranquilamente se ha internado en alguna parte del matadero.

Si los Njs. deciden ayudarlo, tú como animador debes tener en cuenta estos detalles:

1º.-La puerta del camión está cerrada (¿algún Nj. tuvo la feliz idea de coger las ganchas?, no, pues que lástima). Siempre se puede intentar pegarle un tiro a la cerradura, pero recuérdales que hay dos carniceros cerca de la puerta, justo detrás suyo, y además con tanto ruido, uno no sabe nunca quién puede venir a cenar.

2º.-Algún Nj. falló su tirada de carisma, y tiene su peque-

ño harán particular de borregos. Bueno hombre, tranquilo, llévatelos contigo o tendrás un concierto de balidos en alta fidelidad y en estéreo, y si se pone por las malas (disparos, pegarles y otras marranadas) debe superar un chequeo Chungo de Intimidar, u obtendrá una estampida; también puede intentar calmarles y superar un chequeo Normal de Comecocos, o la estampida tendrá lugar igualmente.

Un chequeo Fácil de la Coña Empatía Animal también puede salvarla situación.

### ¿ Y AHORA QUE ?

Solucionado el tema borreguil, (y de paso, supongo que los Njs. habrán solucionado el tema de la puerta) toca explicar un par de cosas:

1º.- Dirige la acción.

Siempre que quieras que los Njs. vayan hacia una dirección, simplemente guíalos, utiliza el método de:

*Discretamente, el Narizón jefe ojeó la calle. A sus espaldas el resto de la compañía le oyó maldecir.*

*-Mierda, esto parecen las*

*Ramblas un domingo por la tarde.*

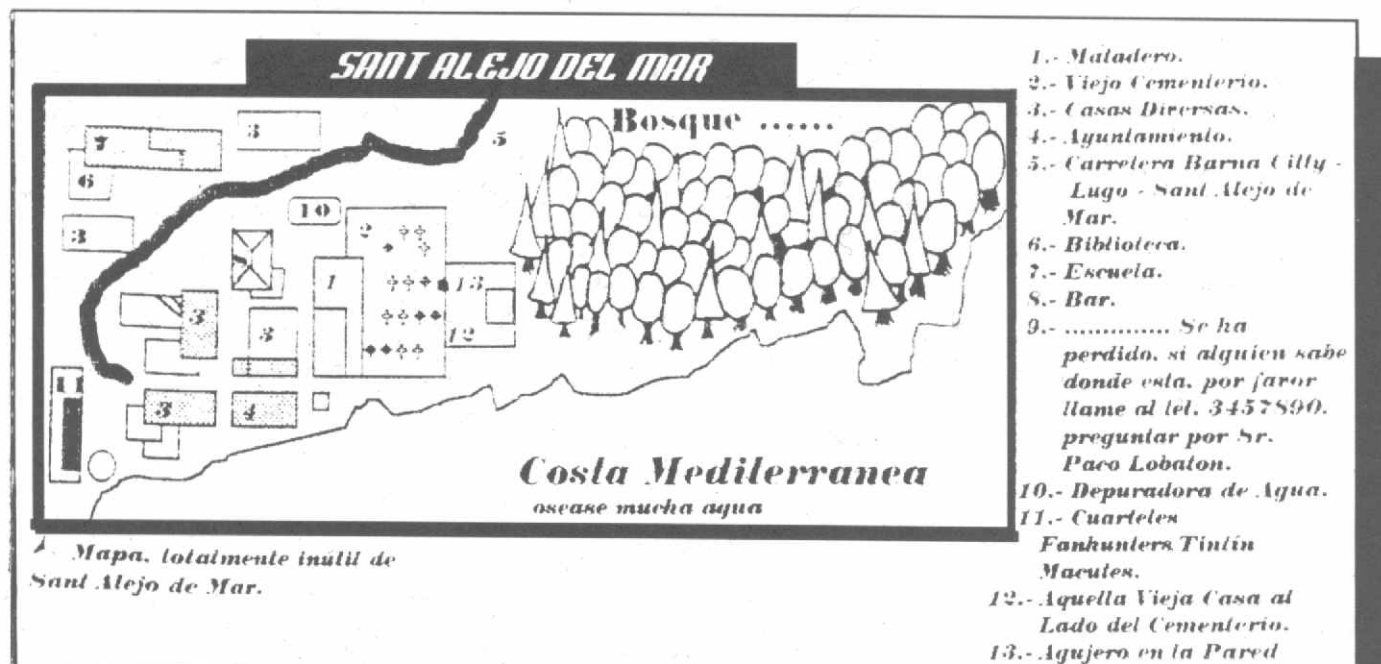
*A ambos lados de la calle, grupos de Rabillos Espaciales patrullaban la calle a la búsqueda de incautos.*

Para que te hagas una idea esto tiene que ser una mezcla de: Aliens II, La invasión de los ultracuerpos y La jungla de cristal.

### ENCUENTROS

1º.-Los Njs. están escondidos, pueden ver cómo varios Rabillos Espaciales sueltan a un Nnj., mientras otro se le acerca de frente, sujetando algo parecido a una alcachofa gigante. Al llegar a medio metro de la víctima, la levanta a la altura de la cara, la alcachofa tiembla, y de golpe se abre soltando un moco verde; un Rabillo Espacial sale disparado a la cabeza de la víctima... y en menos de 5 minutos todo ha acabado. Otro Narizón controlado por los Rabillos Espaciales.

2º.- Los Njs. se pasean por el cementerio o la casa al lado del





cementerio alegremente, pues nada, utiliza las fichas del Fanhunter, El Juego de Rol Epicodécadente para los encuentros:

Memonios (pag 64)

Zombis (pag 72)

Este encuentro no tiene nada que ver con la trama de este módulo, pero ¿qué esperabas? esto es Fanhunter.

En este encuentro puedes utilizar cualquier narizón de ultratumba (¿un Fredy Kruger narizón?).

3º.- Al internarse dentro del matadero, descubren una oficina bastante desordenada, y con rastros visibles de lucha y disparos, además de un cadáver con un agujero muy grande. ¿Oye, el conductor no llevaba una recortada?.

Algo verde con cositas negras está pegado a la pared (un Rabillo Espacial, al cual el conductor le ha pegado un tiro).

En esta oficina es donde el conductor «cambió» de bando (utiliza este encuentro antes que el número1).

4º.- Escondidos en un sótano (cualquier lado vale), un grupo de Fanhunters o Tintín Macutes, no controlados, intentan escapar. ¿Aliados a la fuerza?. La necesidad hace extraños compañeros de cama, aunque tal vez haya una ensalada de tiros, al fin y al cabo el mejor Fanhunter es el Fanhunter muerto (esta regla también es aplicable a los Tintín Macutes).

5º.- Visita turística a la depuradora de agua. Lugar de residencia de la mamá Rabillo Espacial. Vive en el sótano, entre las cañerías y las filtraciones de agua. Describe la escena más o menos así según tus gustos:

*Tras vencer a los cinco incautos de la puerta, bajamos por unas escaleras hacia el sótano; tenemos que encender las linternas.*



*Un fuerte olor nos asalta y oigo murmurar a un compañero a mis espaldas:*

*-¡Dios! ¿A qué huele aquí?*

*El agua nos llega a las rodillas y delante nuestro se abre una gran sala.*

*Exclamación general: -¡J\*d\*r estamos de mierda hasta el cuello!*

*Delante nuestro se abre un campo de alcachofas. Cuando nos acercamos las más grandes, vibran, algo se mueve a mi izquierda, disparo....*

*Corremos hacia la salida, ¡DIOS MIO!, algo grande se mueve en la oscuridad, mi compañero lo ilumina con la linterna, lo veo, ... ES LA BOINA MAS GRANDE QUE NUNCA HE VISTO, ¡Y VÍENE HACIA NOSOTROS!*

Este encuentro, viene a ser como el final de Aliens II, y de paso, es el último encuentro de este módulo-no módulo.

#### PARA EL ANIMADOR

Esta aventura puedes utilizarla de relleno de cualquier otra y es aconsejable que la moldees a tus Njs. Para repartir los puntos de experiencia, utiliza tu buen criterio, y también el comportamiento de los Njs; aquí van algunos ejemplos de cómo se portaron los míos:

-Como auténticos cobar-

des, intentaron huir desde el principio. Nada raro por cierto en este tipo de juego.

-Intentaron buscar al camiónero y salvarlo, pues era el quien conocía a la resistencia local.

-Intentaron «desboinar» al mayor número de Rabillos posible y organizar un motín.

-Muertos al intentar atrincherarse en el matadero (escena parecida a Amanecer Zulú).

También es aconsejable, hacer chequeos de Pupa Mental, según el encuentro a utilizar (recomendado especialmente en el de la mamá Rabillo Espacial).

Los Rabillos Espaciales son una raza parásita y nacen de unos huevos en forma de alcachofa grande. Los huevos son puestos por una mamá Rabillo Espacial muy grande (y con muy mala leche).

A los Rabillos Espaciales les importa un pimiento morrón la salud de sus huéspedes, si se mueren o les hieren (bueno, solo hay que buscar otro). En caso de que escaseen los narizones puedes borrar estas últimas líneas. Prefieren coger a sus víctimas vivas para poder ponerlas bajo su control, pero si la resistencia es mucha, pues pan y ajo, chaval; no les interesa la parte material, desprecian la pasta, los cómics (si, hijo, esto es duro, pero son exigencias del guión), etc... y solo recuperan la parte funcional del material capturado: armas, municiones, herramientas, etc...

Los Rabillos Espaciales casi no hablan entre ellos, solo lo imprescindible, y se alimentan de la sangre de la víctima (menos la Mamá Rabillo Espacial que se cruspe a un Narizón entero cada dos días).

La política papal y de la resistencia se la trae floja.

PERSONAJILLOS  
NO JUGADORES

Paisanos controlados por los Rabillos Espaciales. Pueden ser cualquier cosa, desde carteros asesinos hasta abuelitas armadas con M-16. Aquí van unos ejemplos:

Paco Cicerone, lechero

Combate 2 Disparo 1 Músculos 3 Reflejos 2 Neuronas 1 Carisma 3 Agallas 1 Empatía 2

HABILIDADES

Arrojar botellas de leche 1 Atletismo 2 Conducir furgón de reparto 2 Intimidar 1 Culturilla (sabe devacas y ovejas) 1 Observar 2 Comecocos 2 Farolear 3

ARMAS Bolsa de reparto con 6 botellas de leche. Pupas 2D.

Bartolo No Señor. Cazador.

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

HABILIDADES

Arrojar 2 Precisión (escopeta corredora) 3 Nadar 1 Atletismo 2 Sigilo

3 Intimidar 3 Farolear 2 Observar 3 Talento (imitar el gruñido del jabali) 3.

ARMAS Escopeta corredora.- Ver Fanhunter Ejred pag.49. PUPAS 20

Carniceros

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

HABILIDADES

Maestría (cuchillo carnicero) 3 Arrojar (huesos) 2 Atletismo 3 Nadar 1 Sigilo 3 Intimidar 3 Observar 2 Talento (destripar bichos) 2

ARMAS Cuchillo carnicero.-Peso 1Kg, Rareza 2, Destreza 3, Pupas 2, PVP 657MD. PUPAS 30.

Mamá Rabillo Espacial, (monstruo)

Combate 5 Disparo 3 Músculos 6 Reflejos 3 Neuronas 3 Agallas 4 Carisma ?? Empatía 2

HABILIDADES

Defensa 4 Arrojar (mocos verdes) 2 Atletismo 4 Nadar 6 Intimidar 4

Observar 2 Talento (gruñir) 2

PODERES

Toque paralizante Rayo sónico Regeneración Resistencia al frío Control mental.

TARAS

Estigma (muy feo) Paranoia (está convencida de que las Gorras del Espacio Exterior quieren matarla y suplantarla) PUPAS 60

Borregos

Combate 3 Disparo ¿? Músculos 2 Reflejos 2 Neuronas 1 Carisma 1 Agallas 1 Empatía 1

HABILIDADES

Artes Marciales (Técnica del borrego cojo) 3 Defensa 1 Atletismo 1 Nadar 1

Talento (producir cacas que parecen aceitunas negras y hacer BEEE) 1 PUPAS 20

Vegetarianos Radicales

Combate 3 Disparo 3 Músculos 3 Reflejos 3 Neuronas 1 Agallas 2 Carisma 1 Empatía 1

HABILIDADES

Defensa 2 Explosivos 2 Atletismo

1 Sigilo 1 Conducir (motos y coches) 3 Medicina naturista 1 Culturilla (cocina vegetariana) 1 Intimidar 2 Observar 1

ARMAS

Tirachinas de asalto -0.5K/1/15m./1/2/1/25MD. Fusil de asalto. -Descrito en Fanhunter Ejred.pag.49. PUPAS 30

Vivian Muchopelo, travesti, conductor de camiones

y rebelde a ratos libres.

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

HABILIDADES

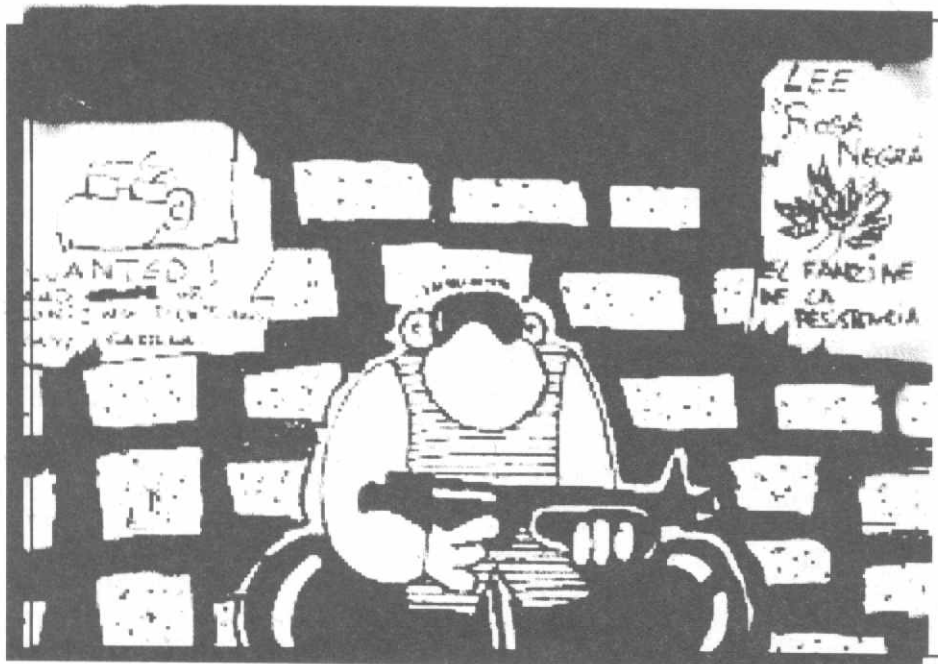
Defensa 1 Maestría (llave inglesa del 6) 2 Precisión (recortada del 12) 3 Atletismo 2

Nadar 1 Manitas 3 Conducir camiones 4 Culturilla (mecánica) 2 Talento (vestirse de mujer) 1

ARMAS Llave inglesa del 6.-

1Kg/2/4/2/175MD. Recortada del 12.- 2Kg/1/5/2/1/4/ 650MD. PUPAS 20.

AGUILA GARRAPIÑADA\*.



ROL PLAY  
c/ Suarez Enma, 3



TU TIENDA ESPECIALIZADA

Todo en:  
ROL  
COMICS  
CARTAS