

# PARANOIA<sup>®</sup> AGUDA

*¡Nuevas Reglas que Ignorar!  
¡Nuevas Sociedades Secretas!  
¡Robots como Personajes Jugadores!  
¡Tests Psicológicos!*

**¡Desbordante de Aventuras!**

*El Triunfo de un Robot llamado Mark IV  
Cazarobots • Fiebre del Sábado Ciclonoché •  
Guerreros de la Ciclonoché • Qué Noche la de Aquel Día  
en ARD • Y ADEMÁS: Miniaventuras de «Código 7»*



## ÍNDICE

<b>Introducción</b> .....	5
---------------------------	---

### SUPLEMENTOS DE LAS REGLAS

<b>Tests Psicológicos</b> , por Erick Wujcik .....	7
<b>Vivir mejor gracias a la química</b> , por Erick Wujcik .....	11
<b>Nuevas Sociedades Secretas</b> , por Steve Maurer, Greg Costikyan, Steve Crane, Mike Dawson y Erick Wujcik .....	17

### MEGA-AVENTURA

<b>El Triunfo de un robot llamado Mark IV</b> , por Steve Gilbert y Peter Corless .....	24
---	----

### Mini-Aventuras

<b>Cazarrobots</b> , por Dennis Sustare .....	54
<b>Guerreros de la cyclonoché</b> , por Stephen Crane .....	65
<b>Fiebre del Sábado Cyclonoché</b> , por Kevin Wilkins .....	71

### MICRO-AVENTURAS DE CODIGO 7

<b>Introducción</b> .....	77
<b>Qué noche la de aquel día en ARD</b> , por Allen Varney y Warren Spector .....	78
<b>Proceso de Reciclaje</b> , por Allen Varney y Warren Spector .....	81
<b>Una mano de pintura blanca</b> , por Greg Costikyan .....	83
<b>El Láser y la Palabra</b> , por John M. Ford .....	87
<b>Ayudantes de fontanero</b> , por John M. Ford .....	88
<b>Miami Láser</b> , por Greg Costikyan y Daniel Scott Palter .....	90
<b>Clones paranoicos en salsa de buitre</b> , por Curtis Smith .....	94
<b>Aliena-NTE</b> , por Doug Kaufman .....	98

### ANEXOS

<b>Anexo A</b> .....	A1
<b>Anexo B. Robopersonajes</b> , por Greg Costikyan .....	B1

Versión original:  
Acute Paranoia



®, TM y  
© 1992 West End Games Ltd. (WEG)  
Todos los derechos reservados.  
Marcas de WEG utilizadas con  
autorización.

Versión en castellano:



St. Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona  
Primera edición: setiembre 1991  
D.L.: B-0000-1991  
ISBN: 84-7831-055-X  
Impreso en Hurope, SA  
Recared, 2 - Barcelona  
Fotocomposición: PUBLITECSA  
Impreso en España - Printed in Spain

Ken Rolston: Desarrollo/Investigación Psicoanalítica  
Greg Costikyan: Edición/Consultas Psiquiátricas  
Jim Holloway: Portada/Interpretación froidiana.  
Jim Holloway y Russ Steffens: Ilustraciones del interior/Tests de Roschach  
Loring Eutemey, Stephen Crane, Cheryl Green y Kevin Wilkins: Logos/Tutoría familiar  
Dan Gelber, Greg Costikyan, Eric Goldberg y Ken Rolston: Diseño y desarrollo del sistema original  
El Ordenador: Terapia de electroshock  
Versión en castellano: Luis Fernando Giménez Marco y Francisco Calvete

SCAN BY  
ALF





## Introducción

Y bien, amigo, ¿qué es eso que tienes entre manos? Paranoia Aguda, ¿no? ¿Hein?

Pues, mira, se supone que hemos de emplear esta introducción en explicarte cómo emplear este librito. Pero te seremos honrados: no tenemos ni idea de cómo podría alguien apañarse para utilizar todas las maravillosas ideas contenidas en esta cima de los logros del diseño en Juegos de Rol. Es probable que te ocurra como a nosotros y que pases las páginas sumido en un estupor de admiración al contemplar la infinita abundancia de ideas inspiradoras y alucinando ante la brillantez conceptual desarrollada en el texto.

Pero pensamos que podríamos sugerirte una estrategia verdaderamente eficaz: primero estudia los Anexos. Porque este libro contiene, no uno sino ¡DOS anexos!

Incluimos anexos en la mayoría de nuestros suplementos de Paranoia. Pero, ¿es que te crees que la gente arranca esos anexos de los libros? ¡Nooo! Caiga sobre ellos la ira del Ordenador y rompen los libros, por los que pagaron sus buenos dineros, arrancando las páginas del final.

Pero, vamos. Sabemos que puedes hacerlo... Abre esas grapas y saca los anexos. Anda. Si hasta llevan numeración independiente y todo...

Las páginas A1-A8 comprenden materiales para el Máster y para los ju-

gadores. Se pueden separar y emplear como material de apoyo en las magníficas aventuras de Paranoia Aguda. Si tu CS te autoriza a fotocopiar, hazlo. Así dejarás el original inmaculado para poder enseñarlo orgullosamente a tus aburridos nietos cuando seas viejo.

Las páginas B1-B11 contienen inteligentes reglas que permiten jugar interpretando el papel de robots. Fotocópialas, léelas y entrégalas a tus jugadores. Este anexo tiene CS Rojo, por lo que lo pueden leer todos los Esclarecidos.

Y bien, ahora que ya te has hecho cargo de lo que son los anexos, lee el resto del libro.

El primer capítulo está lleno de nuevos detalles acerca de la vida en el Complejo Alfa. Todo un cúmulo de detalles sobre la cordura y las Sociedades Secretas. Lee esto, introdúcelo en tus aventuras y sé la envidia de todo el barrio.

El segundo capítulo es un escenario tamaño gigante-medio titulado *El triunfo de un robot llamado Mark IV*. Equivale aproximadamente a un módulo de los que se publican como suplemento en los juegos de rol (¡pero qué fuerte!). Léelo y dirígelo.

El tercer capítulo lo constituye una modestamente espléndida aventura, *Cazarrobots*, que presenta a un equipo de

robots como PJ protagonistas. ¡Qué magnífica oportunidad para usar las estupendas nuevas reglas de robots-como-PJ que has visto en la separata B! ¡E incluye personajes robots pregenerados! (páginas A3-A6). Como para hacerle llorar a uno de emoción, ¿verdad?

La cuarta sección presenta nuestra serie de micro-aventuras que llamamos de "código 7". Los escenarios de Código 7 son algo parecido a las historias épicas de aventuras condensadas del Reader's Digest. Puesto que son cortas, podemos imprimir un montón de ellas y se leen enseguida. Guay, ¿eh?

Todas estas ideas malévolas han sido amorosamente elaboradas por los inspirados autores de anteriores obras maestras de Paranoia -Greg Costikyan, Curtis Smith, John M.Ford, Allen Varney, Warren Spector- y por algunas nuevas luminarias de este depravado sector del diseño de juegos de rol -como Doug Kaufman, Dan Palter, Stephen Crane y Kevin Wilkins-.

¡Qué increíble superabundancia! ¡Qué generosidad derramada sobre el pueblo por West End! ¡Oh, lector, cuán feliz debes sentirte! Cuando consigas serenarte tras esa desbordante felicidad, ponte de inmediato a trabajar. Comienza a divertirte. Ahora mismo. Ya.

Gracias por tu colaboración.



**TÍTULO:** Bioesquema/Alerta de Traición.

**TIPO:** Material de fondo/Sumario.

**CONFIGURACION:** Impreso, encuadernado en tapas duras.

**FUENTE:** Personal. Traidor. Subsistema.

**CS:** ULTRAVIOLETA. Esta información es restringida. Si tu CS es inferior a Ultravioleta, por favor preséntate de inmediato en el Centro de Exterminación más próximo.

## Esquemas biográficos y antecedentes penales de los autores

### Ken Rolston

El humor irrepreensiblemente falto de gusto de "Tío" Ken está presente en todo el sistema de Paranoia, igual que su aire enloquecido y fanático.

### Erick Wujcik

Erick es el genio inmoderado creador del famoso juego de rol *Teenage Mutant Ninja Turtles* (Tortugas quinceañeras ninjas mutantes), así como de la aventura de *Paranoia Clones en el espacio*. Esta aventura os encantará, especialmente las tablas de Daño por descompresión en el vacío.

### Steven Maurer

Gacetillero reformado y remendón de sistemas, Steven sugiere tímidamente que un clon vestido con un mono de amianto puede quedar sólo aturdido tras el impacto de una tacnuke a un nivel cero de detonación. Lo cual es milagroso. Y estamos de acuerdo con él.

### Steve Gilbert

La grandeza conceptual de los perversos impulsos de este hombre, lacónico diseñador-comprobador de West End, puede adivinarse en varios de los suplementos de Paranoia.

### Peter Corless

Un fanático del Ordenador y antiguo artista de diseño gráfico en la West End. Sabe darle al humor de Paranoia un toque distintivo gracias a sus peculiares y alegres accesos de posesión demoníaca.

### Greg Costikyan

Continuo Portento y uno de los creadores de Paranoia. Greg sueña con llevar el Evangelio del Juego a los chicos y chicas de todo el

mundo, y conseguir dejar así el mundo seguro contra cualquier política de tipo X.

### Dennis Sustare

Es el creador de visionarios juegos de rol como *Bunnies & Burrows* (Conejitos y Madrigueras) y *Swordbearer* (Portador de Espada). Dennis se siente como visitando los barrios bajos cuando pasa algún tiempo con gentuza como nosotros, los de **PARANOIA**.

### Allen Varney y Warren Spector

Estos chicos son los creadores del módulo *Enviad más Clones*, y tienen tantas malas ideas que no saben qué hacer con ellas, por lo que nos las envían a nosotros -que siempre encontramos algo en que aprovecharlas-.

### Dan Palter

Co-creador de *Killer Angels* (Ángeles asesinos), que enseña bastante más de lo que a uno le apetecería saber acerca de la Campaña de Gettysburg. Dan es la primera autoridad del mundo libre en lo referente a zapatos de señora, el código impositivo de los USA y los órdenes de batalla de la II Guerra Mundial.

### Doug Kaufman

Este diseñador creativo, famoso por su dignidad y moderación es el paladín del Buen Gusto y la Decencia en Paranoia. Su influencia, por supuesto, es escasamente detectable aun en su propia obra.

### John M. Ford

Autor y creador real del módulo de **PARANOIA** *Blus en Amarillo para una Caja Negra*. A John le en-

canta tomarse un respiro ocasional en su acelerada vida literaria y producir alguno de sus desvergonzados juegos para nosotros.

### Curtis Smith

Creador de *Los vaporizados no devuelven el fuego* y Colaborador Profesional de **PARANOIA** desde Antiguo, Curtis es el único tipo que conocemos que pueda ofrecerse a mostrar las diapositivas de su viaje a Borneo en una reunión del Club de Caballeros Aventureros.

### Stephen Crane

Diseñador gráfico de West End y supervisor informal de la lírica presentación gráfica de **PARANOIA**. Puede verse el rastro de su gusto perspicaz y de sus exóticas comidas caseras en todos nuestros productos de **PARANOIA**.

### Kevin Wilkins

Diseñador gráfico de West End, ex-propietario de un arma y foco de origen de extrañas emanaciones. Sus rasgos de sensibilidad Última Ola -tristemente infrautilizados en los diseños de nuestros juegos de la II GM- alcanzan el summum de su enloquecida prodigalidad en el macabro humor futurista de **PARANOIA**.

### Luis Fernando GIMENEZ y Francisco CALVETE

Traductores y adaptadores al español, miembros del Club Acies de Zaragoza. Su comprobada falta de Salud Mental desde hace años les hace ser los más indicados para la enloquecida labor en que se han embarcado.



# Tests psicológicos

por Erick Wujcik

El Ordenador debe asegurarse continuamente de que todo su personal es mentalmente fiable. Consiguientemente, hace todo lo posible para volverlo loco de remate. He aquí algunas pruebas que sirven para examinar el equilibrio mental de los personajes de **PARANOIA**.

## Mantén el miedo y la ignorancia

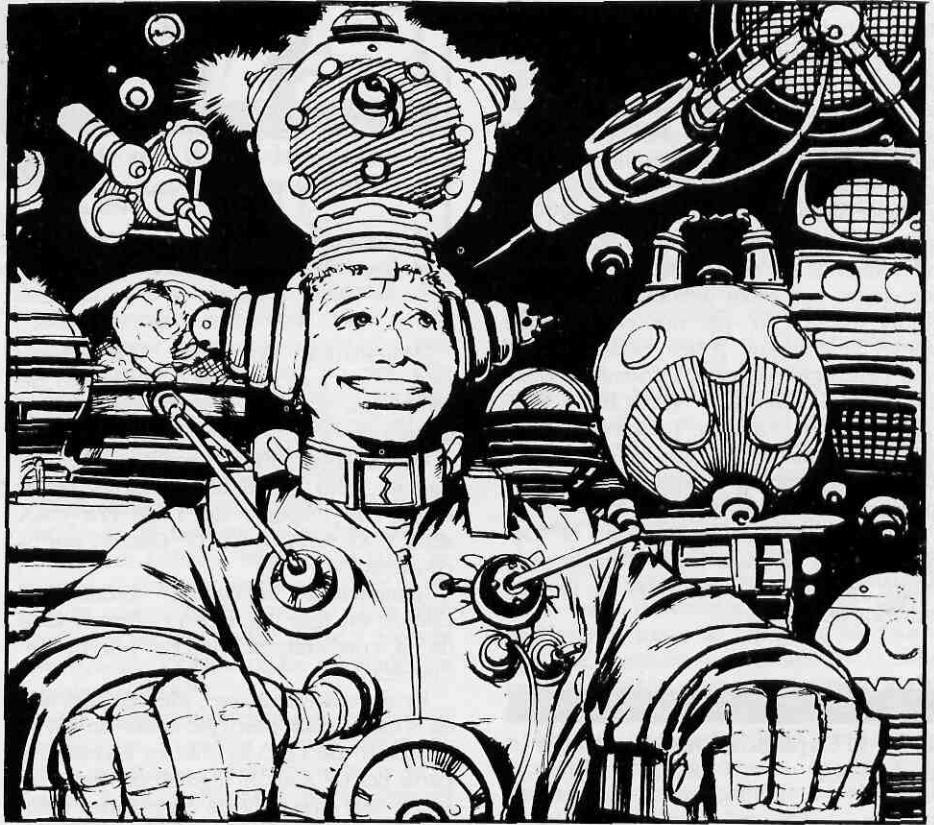
Ten bien presente el adagio fundamental de todo Máster de **PARANOIA**: ignorancia y miedo... miedo e ignorancia. Y en este caso, lo que debes subrayar es el miedo. Si consigues recrear una atmósfera de terror estará bien, pero si consigues reducir al PJ al lamentable estado de un pelele horrorizado, medio histérico y gimoteante, entonces te acercas a lo que consideramos aceptable.

Lo primero de todo es un escenario digno: describe una habitación sombría a la vez que lúgubre, inhóspita a la vez que cruel, pequeña y vacía, casi desnuda, salvo por la gran silla que se alza en el centro, de alto respaldo y sólidos brazos provistos con correas de plástico manchadas de gotas de un extraño color castaño... Las paredes negras y mohosas, sólo iluminadas por el tenue fulgor de un terminal de Ordenador, siempre vigilante...

Aún existen muchos más recursos que, como Máster, puedes emplear para resaltar el efecto general. Si quieres presionar a fondo a los jugadores, emplea una grabadora; coloca el micrófono muy cerca de la boca del jugador. "Para tu protección, ciudadano, todas tus respuestas serán grabadas por el Departamento de la Afirmación Gozosa, SSI. Por favor, habla con la mayor claridad posible".

Y recuerda. Al Ordenador le interesa efectuar estos tests frecuentemente. Una buena estrategia consiste en hacer preguntas idénticas en una serie de entrevistas seguidas y comparar los resultados. Si las respuestas no coinciden, o son idénticas a las de traidores conocidos, pueden reportar Puntos de Traición.

Aunque -entre nosotros- todo eso representa un montón de trabajo. ¿Qué Máster que se precie va a perder su precioso tiempo guardando y repasando



*Estoooo..., mmm..., sería tan amable de repetirme la pregunta, Amigo Ordenador, Señor? ¿Uh?*

esas tonterías? Afortunadamente, hay una sencilla solución: haz que los jugadores respondan por escrito. Y no digas ni pío sobre si se leen bien las respuestas o sobre si están incompletas. Aprovecha en cambio el momento en que la aventura esté en su punto más "álido" para que el Ordenador interrumpa al ciudadano en mitad de su acto más heroico. Ponte a gritar: "¡Atención, ciudadano! ¿Es esto una 't' o una 'r'?" mientras le pones el papel bajo sus mismas narices. Garantizamos una reacción digna de abundantes Puntos de Traición. Porque recuerda: no obedecer al Ordenador es Traición y el Ordenador es tu Amigo. Patético, ¿verdad?

Otra herramienta de utilidad es el límite de tiempo en las pruebas. Puedes ir contando en voz alta o enseñar tarjetas con números que representan los que aparecen en el monitor del terminal. Saltarse números en la cuenta atrás es cruel (¿y?) pero divertido: "Ciudadano, esto es un test. ¿Cuál es el conjunto resultante de la unión de todos los conjuntos que se incluyen a sí mismos? TRES, DOS,

UNO. Lo siento, terminó tu tiempo. Gracias por tu cooperación. Dirígete a...".

O también puedes conectar a los PJ a un detector de mentiras. Y no tienen por qué saber si la máquina registra sus respuestas acertadamente; basta con que tires unos cuantos dados, masculles algo por lo bajo y tomes notas apresuradas en una hoja. Puedes incluso simular que los encargados del detector de mentiras se comportan como si el aparato funcionara mal.

**-Técnico:** Si el Ordenador es tu **mejor** amigo, ¿quién es tu segundo mejor amigo?

**-PJ:** Blablabla...

**-Técnico:** (observa muy callado los datos que aparecen en la pantalla. Ajusta unas cuantas clavijas y diales. Repite la pregunta. Vuelve a ajustar varias clavijas y diales. Vuelve a observar la pantalla en un profundo silencio. Después de una última mirada a los datos se inclina sobre el aparato, desenchafa y abre un panel de inspección y mira pensativamente en su interior. Cierra el panel, contempla de nuevo los datos de la pantalla. Le da una



patada al aparato -momento que podemos recrear dando un fuerte golpe sobre la mesa con la palma de la mano para que los jugadores salten, se asusten y, en general, acumulen algunos nuevos Puntos de Traición-. Contempla los datos de la pantalla y sonríe con satisfacción. Toma varias notas y prosigue el interrogatorio de las pruebas en un tono cordial y amable.)

Los resultados de estos tests son un tanto nebulosos. Es conveniente recordar que el Ordenador está siempre al acecho de signos de conspiración contra Él, por lo que resultados iguales pueden sugerirle que los PJ mantienen cierto grado de colaboración que apunta sin duda alguna a un complot que hay que desarraigar. Por otro lado, sin embargo, un grupo de respuestas, las unas totalmente diferentes de las otras, puede indicar que los clones contestan deliberadamente de forma distinta, lo que nos conduce de nuevo al complot. ¿Hace falta recordar que conspirar contra el Ordenador es...? ¡Sí, lo has adivinado, TRAICION! Para que te hagas una idea, pregunta a todo tu equipo cuál es la suma de  $2 + 2$  delante de un terminal y seguro que las respuestas son interesantes.

Ah, una última advertencia. El Ordenador no revelará jamás (repíteme conmigo, JAMAS) las respuestas ni los resultados de los tests.

### TEST 1. Capacidad matemática y deductiva

Todas las cuestiones de este test son preguntas directas de tema matemático. El Ordenador comprobará si se cometen errores, pero le interesa mucho más que el resultado el cómo se responde cada pregunta. Una respuesta equivocada puede dar al Ordenador la seguridad de que el personaje es tan idiota como se espera que sea.

Tírese un porcentaje (con 2d10 o 1d100) en la tabla siguiente para determinar el tipo de pregunta matemática que se efectúa:

- 01-05 Suma simple
- 06-10 Resta simple
- 11-15 Suma doble
- 16-20 Resta doble
- 21-25 Multiplicación simple
- 26-30 División simple
- 31-40 Pasar quebrados a números enteros
- 41-50 Geometría
- 51-80 Matemática compleja
- 81-90 Matemática muy compleja
- 91-00 Matemática imposible

#### Ejemplos

-División simple: "Ciudadano, esto es un test: ¿cuánto es 15 partido por 5? Gracias por tu cooperación".



O sea que los palos cuadrados van en los agujeros?

-Matemática compleja: "Ciudadano, esto es un test: ¿cuál es el producto de  $1578'4$  por  $908'12$  por  $23'01$ ? Gracias por tu cooperación".

-Matemática muy compleja: "Ciudadano, esto es un test: ¿cuál es la integral con respecto de Y de  $[Yx \cos X \sin Y + Xy \sin X \cos Y] dY$ ? Gracias por tu cooperación".

-Matemática imposible: "Ciudadano, esto es un test: ¿cuál es el número final de la constante  $\pi$ ? Gracias por tu cooperación".

Es triste advertir que, incidentalmente, da la casualidad -pero qué cosas- de que la Habilidad de Cálculo sólo es accesible a partir del CS Azul. Si alguien consigue resolver una pregunta de matemática compleja y no ha alcanzado dicha Acreditación, indudablemente es que se trata de un traidor. ¿Y qué se hace con los traidores? ...

### Test 2. Asociación de palabras

**"Este es un test de asociación simple de palabras. Yo digo una y tú, ciudadano, respondes con otra, sin pensar, la primera que se te ocurra, con toda libertad..."**

El Máster puede escoger alguna de esta lista:

- |              |               |            |
|--------------|---------------|------------|
| 1. gato      | 8. árbol      | 15. jamón  |
| 2. caballo   | 9. coche      | 16. madre  |
| 3. placa     | 10. mostaza   | 17. nieve  |
| 4. lápiz     | 11. hierba    | 18. dedo   |
| 5. mano      | 12. profesor  | 19. madre  |
| 6. comida    | 13. padre     | 20. muerte |
| 7. ordenador | 14. proyectil | 21. guerra |

"Gracias por tu cooperación".

Téngase en cuenta que el solo hecho de conocer algunas de estas palabras es signo evidente de traición. Y la traición nunca paga. Confía en el Ordenador.

### Test 3. Test de personalidad

**"Este es un sencillo test de personalidad. Responde a la pregunta con toda tranquilidad y confianza".**

El Ordenador preguntará en cada ocasión una o dos de las cuestiones siguientes, aunque también pedirá al ciudadano ampliaciones o aclaraciones de la respuesta ("¡Qué interesante, ciudadano! ¿Podrías explicarme cómo es que piensas eso?). A menudo, la petición de aclaración o ampliación tendrá lugar horas o días más tarde y siempre en un momento delicado o embarazoso.

1. ¿Qué desearías si fueses un Alto Programador?
2. ¿Cuál es el recuerdo más agradable que conservas de tus tiempos de Infrarrojo?
3. ¿Qué tres cosas buscarías si vieras infeliz a uno de tus conciudadanos?
4. ¿Ejecutarías a un traidor o preferirías en cambio dejarlo escapar, con la esperanza de poder capturarlo o curarle de su error?
5. ¿Hay algo que piensas que debería mejorarse en el Complejo Alfa? (Nota para el Máster: la respuesta es NADA. El Complejo Alfa es el Paraíso en la Tierra: lo dice el Ordenador. Cualquier respuesta distinta de NADA es traición. Y punto).
6. ¿Piensas que los traidores son seres intrínsecamente malvados y envilecidos o que más bien son sólo personas normales que se han extraviado o descarriado?
7. ¿Qué te parecería más divertido? ¿Ser un humano, un robot o el Ordenador?
8. ¿Crees que la gente es más inteligente que las computadoras?
9. ¿Crees que las computadoras tienen sentimientos y pueden incluso sangrar, como la gente?
10. ¿Crees que, a veces, bajo ciertas condiciones, es necesario matar?



11. Si el Ordenador es tu mejor amigo, ¿quién es tu segundo mejor amigo?
  12. Crees merecer un CS superior al que tienes?
  13. ¿Por qué crees que el Ordenador decidió que pertenecer a una Sociedad Secreta es traición?
  14. ¿Tienes esperanzas para el futuro? En caso afirmativo, ¿cuáles son?
- "Gracias por tu cooperación".**

#### Test 4. Más tests de personalidad

**"Por favor, ciudadano, contesta SI o NO a las preguntas siguientes:"**

El Ordenador presentará al sujeto tres o cuatro de esta lista:

1. He tenido experiencias muy extrañas.
2. Ha habido ocasiones en las que no era capaz de recordar lo que hacía.
3. He tomado drogas en exceso.
4. A veces me duele la cabeza tanto que parece que me va a estallar.
5. Siento ansiedad extrema acerca de algo durante todo el tiempo.
6. Hay ocasiones en las que deseo tanto una cosa que llegaría a robarla.
7. Tengo miedo a perder la razón.
8. Tengo pensamientos incomprensibles para mí mismo.
9. A veces siento ganas de matar a otros clones.
10. Pienso que el mundo estaría mejor sin mí.

**"Gracias por tu cooperación".**

#### Test 5. Examen de conocimientos.

Cójase cualquier libro o módulo de Paranoia y muéstrase en alto, señalando una de las ilustraciones, a la vez que se dice:

**"Ciudadano, esta es una comprobación de tu imaginación y capacidad creativa"**

**"Ciudadano, esto es un examen de tu capacidad para reconocer razonamientos susceptibles de traición. Dicha capacidad tiene una gran importancia puesto que nos ayuda a reconocer a los traidores y a curarlos mediante la terapia política"**

**"Ciudadano, se está considerando tu idoneidad para un importante ascenso. Esto es un examen de habilidad como (CENSURADO POR RAZONES DE SEGURIDAD). Por favor, identifica la localización del (CENSURADO POR RAZONES DE SEGURIDAD) que aparece en esta imagen".**

Y entonces se prosigue diciendo:

**"Observa esta imagen y da una explicación clara y breve de lo que ocurre en ella"**

**"Emplea diez palabras que describan los sentimientos que te produce el tema de esta imagen"**

**"Identifica, por favor, en cuál de estas dos imágenes (muy importante: muéstrase sólo UNA) hay escenas similares a sucesos de tu propia vida".**

**"Gracias por tu colaboración".**

#### Tabla de resultados de los tests psicológicos, lista para usar

Después de una sesión de tests psicológicos es muy posible que el Ordenador desee realizar algunas recomendaciones concretas. Las más desagradables suelen ser ejecutadas por los raramente vistos -pero no por ello menos temidos- Represores Mentales (ReproMen) de CS Verde pertenecientes al Secretariado de Reclamación y Reconstrucción de Cerebros del SBD.

Si al Máster no se le ocurre nada divertido en el instante de acabar el test, puede tirar 1d100 y mirar en la tabla siguiente. O hacer la tirada y escoger el resultado que le dé la gana. O (¿por qué no?) pasar de tirar dados, reírse y escoger directamente VARIOS de los resultados de la tabla siguiente:

**01-02:** Llegan los ReproMen, vendan los ojos al clon, lo meten en una camisa de fuerza, lo atan concienzudamente y se lo llevan. Tras un largo viaje que incluye repentinidades (y dolorosas) bajadas y subidas por ascensores, vueltas y revueltas, caminatas por escaleras interminables y polvorientos, vueltas y revueltas, trayectos infinitos en robotransportes, vueltas y revueltas, etc., el clon es ingresado en un Centro de Reeducción. Punto. Se activa un nuevo clon. Los jugadores se encontrarán más adelante con el antiguo clon, ahora jefe de sección de CS Amarillo en el SCP. Es absolutamente preceptiva la venganza malévola y retorcida contra los antiguos "compañeros" enemigos.

**03-09:** El clon es conducido a un extraño habitáculo donde le espera un robomédico de aspecto estrafalario. A pesar de la excesivamente íntima cercanía entre ambos, el robopsicólogo -que eso es lo que es- no iniciará ninguna conversación si el clon no le dirige antes la palabra. Y entonces responderá a todas las afirmaciones y preguntas del sujeto con la famosa técnica psicoterapéutica conocida como "Reflejo"; por ejemplo:

**clon:** ¿Por qué estoy aquí?

**Robopsicólogo:** ¿Por qué me preguntas que por qué estás aquí?

**clon:** Hmmm... Porque el Ordenador me dijo que viniera aquí.

**Robopsicólogo:** ¿Qué es lo que sientes por el Ordenador?

**clon:** (Vibrante) ¡El Ordenador es mi amigo!

**Robopsicólogo:** ¿Te preocupa no tener suficientes amigos?

**clon:** Uuuhh... no.

**Robopsicólogo:** ¿Siempre contestas negativamente?

**clon:** No.

**Robopsicólogo:** ¿Siempre contestas negativamente?

**clon:** No.

**Robopsicólogo:** ¿Siempre contestas negativamente?

**clon:** ¡SI!

**Robopsicólogo:** Aaaah. ¿Es por eso por lo que secretamente odias al Ordenador? Y así todo el rato. Se mantiene hasta que el clon deja de hablar, intenta escaparse o ataca al robopsicólogo. Entonces se hace otra tirada para buscar otro resultado de la tabla.

**10-15:** El Ordenador dice: "Ciudadano, prepárate para acudir de inmediato a la Consejería de Terapia Política. Preséntate en el sector UVE, habitación 091. Ahora". Terapia Política es la clave comúnmente utilizada para significar Interrogatorio. Véase "Telescopalmína" en la sección **Vivir mejor gracias a la química.**

**16-40:** Drogoterapia. Una botellita repleta de pastillas cae rodando en la Bandeja de Servicio más cercana. Tira 1d100 en la Tabla de Drogoterapia (vid. infra). Rechazar la toma de fármacos recetados por el Ordenador Bienamado es la más innoble traición. Véase la sección **Vivir mejor gracias a la química.**

**41-85:** El Ordenador dice: "Ciudadano, tu perfil psicológico está siendo procesado. Por favor, mantente atento para recibir los consejos terapéuticos que se consideren necesarios". Al cabo de un laaaargo y ominoso rato de silencio, el Ordenador anuncia: "Eso es todo. Puedes irte. Gracias por tu cooperación". Regístrense los Puntos de Traición que se hayan merecido por actividades susceptibles de la misma durante la espera. No sucede nada más. Absolutamente. Readminístrese el test psicológico siempre que sea posible.

**86-91:** Rehabilitación mental. Llega una horda de ReproMen (que superan en número a los clones mentalmente deficientes en una proporción de por lo menos 3 a 1), agarran a los sujetos y los conducen con firmeza a la cámara de interrogatorios más próxima, donde les someten a una sesión continua e intensiva de terapia de electroshock, inculación masiva de drogas, bombardeo subliminal de consignas ("ama al Ordenador", "el Ordenador es tu amigo", "el Ordenador siempre tiene razón"), ablandamiento con luces destellantes e infrasonidos, etc... Un ciclo después, los clones son liberados. No habrán quedado especialmente deteriorados, exceptuando quizá esos temblores incontrolables y la curiosa tendencia a ponerse rígidamente

firmes en cuanto alguien pronuncia la palabra "Ordenador".

**92-94:** El grupo infectado por un clon inestable es "matriculado" en la Escuela de Felicidad. Pasan en ella dos ciclodías completos sin comida ni servicios de higiene, dentro de una habitación desnuda, dominada por docenas de terminales del Ordenador. El Máster debe emplear todos sus conocimientos acerca de tratamientos EST, sesiones maratonianas, terapia regresiva, pasiones primarias, etc., para crear una experiencia memorable, un recuerdo imperecedero que marcará la existencia de los clones participantes.

**95-96:** Fiesta de los 25 créditos. Hace acto de presencia un destacamento de agentes de Terapia Política de CS Azul, pertrechado de armamento y armadura pesados. Desarman a los clones y los mantienen bajo continua vigilancia (y bien centrados en los puntos de mira de sus armas). Se da a cada uno de los clones un paquete que contiene gorros de nochevieja, un libro de canciones y 25 créditos. El oficial del destacamento dice: "Ciudadanos, el Ordenador, en su infinita misericordia y benevolencia, ha decidido que precisáis un período de Recreación y Reposo. Por consiguiente, vais a tener una fiesta y a divertirlos locamente en ella. Ahora. No pasárselo bien es una ofensa y un desprecio a la solicitud del Ordenador, una iniquidad rastrera que implica traición y que conllevará la ejecución inmediata. Empezad a divertirlos. Ya. De inmediato". Los agentes, desde luego, siguen rodeando a los clones y apuntándoles con sus armas para asegurarse de que se entregan a la más absoluta y despreocupada frivolidad. Si los sujetos hablan con ellos, serán informados de

que disponen de un tiempo limitado para "correrse una juerga" y "dilapidar el dinero estúpidamente y con alegre abandono" (todo esto dicho con la más absoluta seriedad y severidad). Los intentos de comprar cosas útiles o de sobornar a alguien con los créditos NO serán tomados a la ligera. Manténgase hasta que deje de resultar divertido (para ti).

**97-98:** Reasignación. Todo clon con resultados en los tests susceptibles de sospecha es apresado y retirado de la circulación. Aparece el siguiente clon recién activado. Si alguien pregunta por lo ocurrido al clon "reassignado", también desaparecerá de la circulación. Aparece el siguiente clon recién activado.

**99:** Cirugía correctora. Aparece una horda de agentes del SBD de CS Azul. Sonríen, ríen amistosamente y rodean al clon abrazándole y felicitándole por su buena suerte. Entonces se lo llevan y le quitan algunas partes de su cerebro. Cuando el clon regresa al servicio activo, lleva un enorme vendaje en la cabeza y ha perdido todas sus Habilidades. Todos sus Atributos están reducidos a la mitad, exceptuando Fuerza y Cinismo.

**00:** Aparece una fuerza combinada de soldados Buitre, ReproMen, agentes del SSI y comisarios de Terapia Política, todos armados hasta las cejas. Rodean al clon en cuestión y lo separan de los otros. Luego les hacen guardar silencio (a tiros si es preciso) y, cuando todo está callado y tranquilo, el oficial de mayor CS del SSI se adelanta y anuncia: "Ciudadano, TU MOMENTO HA LLEGADO. En esta, la HORA MAS EXCELSA DE TU VIDA (los demás lloran y sollozan en silencio, conmovidos, pero sin desviar las bocachas de sus armas ni un ápice), ¿qué

palabras quieres dejar para tu amigo, el Ordenador?" Asegúrate de que copias la respuesta exacta del jugador. Textualmente. Sin olvidar joyas del pensamiento humano como "Mmm...", "¿Quién?, ¿yo?", "¿Qué han dicho?". Y esta frase tan brillante se convertirá en la NUEVA CONSIGNA DEL MES. Los altavoces del Ordenador, a intervalos regulares durante todo el mes que viene, empezará a resonar con músicas marciales, repitiendo hasta la saciedad las preciosas perlas de sapiencia del clon. Luego, un locutor identificará al autor de las mismas, para agradecimiento e iluminación de todos los ciudadanos. No importa lo estúpido o conspiratorial que suene. Repítelo en su total exactitud.

### Tabla de drogoterapia

<b>01-20:</b>	Sandalathón píldoras
<b>21-22:</b>	Sandalathón cápsulas
<b>23-28:</b>	Gelgernina píldoras
<b>29-30:</b>	Gelgernina cápsulas
<b>31-35:</b>	Visomorpán píldoras
<b>36-40:</b>	Benitridín píldoras
<b>41-43:</b>	Benitridín cápsulas
<b>44-50:</b>	Xanitril píldoras
<b>51-55:</b>	Aspergén píldoras
<b>56-57:</b>	Aspergén cápsulas
<b>58-60:</b>	Thymoglandín píldoras
<b>61-65:</b>	Zybenzafrene píldoras
<b>66-67:</b>	Zybenzafrene cápsulas
<b>68-70:</b>	Pyrodixina píldoras
<b>71-95:</b>	Prescripción múltiple de drogas. tira dos veces más en la tabla.
<b>96-00:</b>	Terapia masiva de drogas: tira cuatro veces más en la tabla





# Vivir mejor gracias a la química

Por Erick Wujcik

**Nota:** en absoluto pretendemos alentar el empleo de drogas reales en este artículo. De hecho, leyéndolo descubrirán que tratamos su uso como algo muy peligroso y lleno de secuelas espantosas, y capaz de producir daños irreparables al organismo del usuario. Esto sin hablar de la posibilidad de colgarse a la adicción de una droga determinada.

No hay nada en este artículo que implique que apoyamos, consentimos o sugerimos el empleo de drogas ilegales.

En resumen: si bebes no conduces..., digo, perdón, NO tomes drogas: compra... ¡Productos **PARANOIA**!

**Otra nota:** estas reglas son opcionales. Puedes pasar de emplearlas. Aunque, a decir verdad, no sabemos por qué nos molestamos en repetir algo que sabes de sobra. Deben ser las drogas...

Repasando las reglas básicas, descubrimos que la vida de los Infrarrojos en el Complejo Alfa se presentaba de una forma errónea; ¿queréis creer que incluso parecía agradable? Pero ya hemos localizado a los traidores responsables y su castigo, loado sea el Ordenador, es inminente. A continuación, y en nuestro incansable empeño por exponer la verdad y toda la verdad, os presentamos una descripción mucho más aproximada y realista de la ¿vida? de un miembro de la escoria Infrarroja a lo largo de un día normal en el Complejo Alfa:

-El Infrarrojo se levanta, a la vez que centenares de otros de la misma chusma,

en los barracones comunitarios. Toma sus píldoras "Patriótico Despertar". Se lava. Desayuna en el comedor comunitario. Toma los suplementos energéticos. Turno de trabajo en las Cubas de Procesamiento de Comida. Vuelta al comedor comunitario para hacer la comida de mitad del ciclo día. Toma drogas modificadoras de conducta y sublimadores motivacionales. Nuevo turno en las Cubas. Toma sus animodepresores. Cena en el comedor comunitario. Toma la píldora Aceleradora de la Verdad. Participa en las Confesiones de Grupo y la Expiación de la Culpa Comunal. Toma píldoras animoexaltadoras. Ve (soporta) las aventuras de Mado-NAH en el Videosalón comunitario. Toma la píldora "Dulces Sueños". Zzzz. Rrrrr.

Es posible -no sé, no sé- que algún Máster haya oído hablar de cierto juego de rol sobre una cosa llamada "medievo fantástico" -o algo así- en el que hechizos, pociones y pergaminos mágicos son la moneda de curso legal. Síííí. Precisamente ESE juego. Pues la equivalencia en Paranoia son las drogas. Los clones pueden robar, atesorar y utilizar las drogas exactamente de la misma forma en que lo hacen los personajes del OTRO juego con sus objetos mágicos. Con una ligera y desafortunada diferencia: los clones, al emplear las drogas, mueren como chinches. Pero no vamos a dejar que esto los desanime, ¿verdad?

## El narcocódigo

1. Es deber de todos los ciudadanos mantenerse leales al Ordenador.
2. Los ciudadanos leales son felices cuando sirven al Ordenador.
3. Los ciudadanos infelices (o no suficientemente felices) son ciudadanos desleales.

**Pregunta:** "Ciudadano, ¿eres feliz?"

**Respuesta:** "¡SI, amigo Ordenador!"

**Pregunta:** "Ciudadano, ¿verdad que deseas tomar alguna droga?"

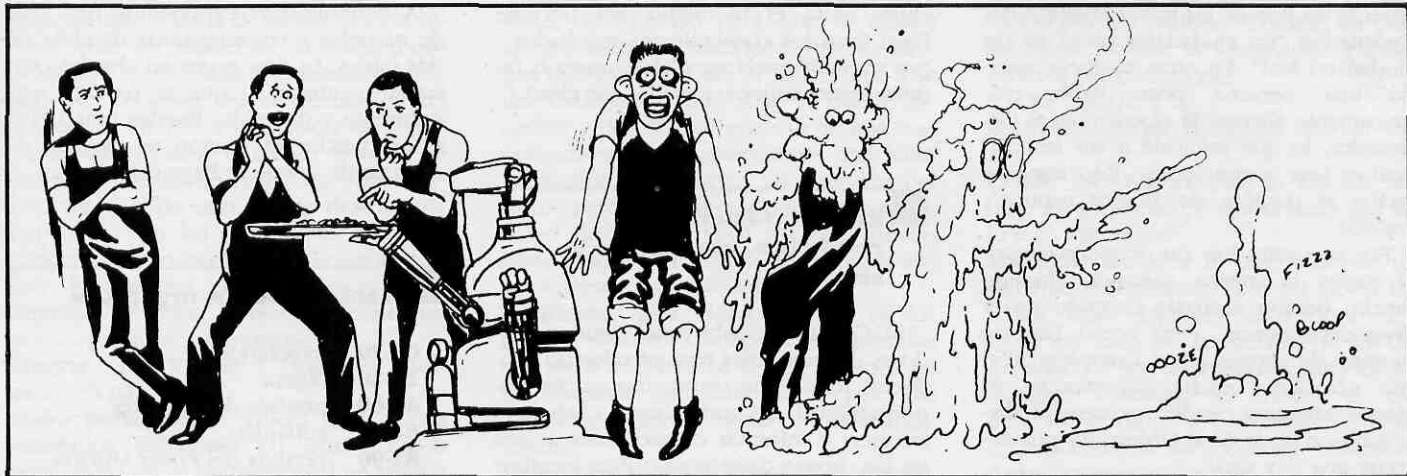
**Respuesta:** "Sí..., amigo Ordenador" (suspiro de resignada lamentación).

## Disponibilidad de las drogas

El Ordenador, en su infinita generosidad, provee a todos los ciudadanos leales con una amplia selección de drogas. Cada droga cae bajo una Acreditación que regula su accesibilidad a ciudadanos del mismo o superior CS. Pero el Ordenador -siempre benevolente- y los robomédicos recetan a menudo drogas de Acreditación superior si estiman que es conveniente para el tratamiento terapéutico de los ciudadanos. Los robomédicos suelen administrar por sí mismos -y sin previo aviso- las drogas que recetan gracias a una hipodérmica de alto poder de inyección. Y nunca se equivocan.

Repetid conmigo: NUNCA.

¡Uau, tío... qué pasada!



Muchos terminales del Ordenador están dotados de un tubo o ranura dispensadores de drogas, por los que suele dejar caer frascos de 24 píldoras. Los botiquines que se entregan a los asistentes sanitarios para las misiones suelen contener seis o más ampollas o jeringuillas desechables de cada una de las drogas más comunes.

En todos los frascos y jeringuillas hay etiquetas perfectamente claras y legibles que especifican el nombre del contenido, su modo de empleo y la cantidad en el recipiente. Por ejemplo, un frasco de Gelgernina píldoras exhibirá la siguiente etiqueta:

**Gelgernina: 24 píldoras**

**Paz Absoluta**

**Tomar una (o más) si no se es feliz.**

## Empleo

Conviene que los PJ aprendan a utilizar las drogas como una herramienta. ¿Por qué? Porque el Ordenador alienta el empleo de las drogas. Si el Ordenador asegura que tomar drogas es una manifestación de lealtad, sólo un malvado comunista traidor (y posiblemente también mutante) rechazaría tomar sus píldoras.

Y, puesto que no todo tienen que ser desventajas (¿o sí?), hay que contar con que la toma regular de drogas ayuda a desarrollar cierta inmunidad frente a las mismas. Los usuarios habituales descubrirán que las secuelas de las drogas decrecen en virulencia conforme el organismo se adapta a ellas.

Existe otra ventaja (ejecútase de inmediato a todo aquel que lea el texto siguiente sin disponer de Acreditación ULTRAVIOLETA; con las propias manos si es preciso), y es que los adictos a las drogas aparecen a los ojos del Ordenador y sus servidores como unos infelices idiotizados. Un Alto Programador procurará no confiar una misión importante (y por lo tanto peligrosa) a un Esclarecedor con el "mono". Vamos, que nadie confiará en él. Lo cual nos anima a tener fe en una de las frases favoritas del Ordenador: "un ciudadano idiota es un ciudadano leal". En otras palabras, siendo una persona poco fiable psíquicamente alientas la obediencia al Ordenador, lo que equivale a ser leal. Lo cual es una contradicción. Esto también recibe el nombre de "lógica espuria", ¿sabías?

Por supuesto, hay un pequeño riesgo: si tomas la misma sustancia durante mucho tiempo acabarás cayendo en la drogodependencia. Pero como hay un montón de drogas en el Complejo Alfa, eso no tiene mucha importancia. Al menos mientras queden existencias disponibles o no le dé al Ordenador por decretar una "ley seca".

## Duración

La cantidad de tiempo que una droga concreta afecta a un clon depende de un número increíble de factores: tamaño y resistencia del clon, cantidad de la dosis, pureza del compuesto, sistema de envío, tiempo de almacenaje, temperatura ambiente..., demasiados para que podamos tenerlos en cuenta todos. O sea, que podemos hacer durar los efectos el tiempo que nos dé la gana -es decir, como siempre-. El único factor verdaderamente importante para la duración del efecto de una droga es el factor "diversión": dura mientras resulte divertido, y si es más divertido que el efecto se acabe, entonces... ¡puf, se terminó!

Aun así, conviene que dispongas de un método para imaginar la duración de algunas drogas en comparación con otras. Que no se diga que nosotros, los diseñadores de **PARANOIA**, desdeñamos rebajarnos a resolver ese tipo de tonterías. A continuación exponemos una admirable variedad de períodos de duración de las drogas:

-Un rato: dura mientras es divertido. Se acaba en cuanto el clon conseguía hacerse idea del efecto de la droga.

-Un par de ratos: el efecto dura lo suficiente como para que el clon se acostumbre a él. Y justo cuando acaba de hacerse idea de lo maravillosos que son los efectos del potingue..., éstos se terminan de repente (todos: ¡oooooh!), dejando, por lo general, unas secuelas horribles (todos juntos otra vez: ¡oooooh!)

-Medio ciclo día: equivale a un mogollón de tiempo. Sobre todo en **PARANOIA**, donde un ciclo día es un período más que suficiente para toda una campaña, o para que se sacrifiquen entusiásticamente por el Ordenador las familias clónicas al completo de todos los jugadores. Lo que tenga lugar antes.

-Un ciclo día: mucho más que el tiempo de esperanza de vida media de un Esclarecedor Rojo. Y si éste consigue sobrevivir (sin duda porque eres un inútil como Máster), puede decirse que el efecto dura hasta el final de la misión e incluso hasta el momento del Informe Final (con los consiguientes resultados -por supuesto nada agradables- para la familia entera superviviente de ese clon).

## Efectos colaterales y residuales. Interacción y secuelas

El Ordenador sabe que algunos traidores despreciables han introducido productos tóxicos en ciertas drogas. Es responsabilidad de todo buen ciudadano localizar e informar cuanto antes acerca de las drogas defectuosas. Para localizar

un producto defectuoso es preciso probarlo.

No, NO hay otro método.

Podríamos decir que lo sentimos, pero ¿nos creeríais? Si alguien nos creyera, **PARANOIA** no es para él. Realmente. En serio.

No es una idea inteligente -hay quien asegura que es estúpida- tomar dos o más drogas a la vez. Es sencillo deducir que eso hace más difícil averiguar cuál es la defectuosa. Por otra parte, esta práctica suele conducir a la activación innecesaria de un nuevo clon, además de no informar a tiempo al Ordenador sobre los resultados de la ingestión. Y morir antes de comunicar los efectos de las drogas defectuosas es traición. Repite conmigo: traición.

**Nota para el Máster:** los efectos de la mezcla de dos drogas distintas están sujetos a tu delirante imaginación. Y no tienes que preocuparte de recordar los efectos de determinadas mezclas, digan lo que digan los jugadores. Esto es **PARANOIA**, ¿recuerdas? Si se ponen pesados, acaba con ellos.

¿Pero qué se han creído?

Se pueden producir varias cosas feas y, en general, desagradables, cuando se consume una droga defectuosa: daños al organismo, locura, intensificación del ritmo de la aventura (porque el Máster emplea las drogas y sus efectos para que ocurran situaciones divertidas)... El Máster puede emplear libremente las consecuencias de las drogas cuando la aventura decaiga un poco y animar así a los PJ. Puede que mueran, pero seguro que se animan.

Es corriente que surja otro problema, y es que los clones caen a veces en algo llamado drogodependencia. Los protagonistas de este fenómeno suelen comportarse de una manera un tanto extraña cuando ven cortado el suministro regular de droga. Al principio parece que todo marcha, pero diez minutos más tarde comienzan a ocurrir cosas raras. Es el momento de buscar una excusa para alejarse cuanto antes de la cercanía del clon afectado.

A continuación exponemos una lista de secuelas y consecuencias dividida en dos tablas. La lista no es en absoluto exhaustiva: añade lo que te parezca más ocurente y divertido. Puedes tirar 1d100 o no perder el tiempo y escoger directamente lo que te haga más gracia:

## Tabla de daños orgánicos

01-20	tembleque
21-40	flojera
41-60	pérdida de memoria
61-80	cobardía
81-90	pérdida del Poder Mutante



- 91-95** coma  
**96-98** muerte  
**99-00** vuelve a tirar: daño permanente

**Tembaleque:** al sujeto le acometen unos temblores incontrolables. Es bastante difícil (léase "imposible") ejecutar un movimiento delicado o de coordinación compleja -como quitar el pasador de una granada termonuclear a tiempo-. El empleo de armas de tiro en este estado resulta, cuando menos, un tanto azaroso: el clon no tiene prácticamente la menor posibilidad de acertar donde apunta, aun con mucha suerte. Es complicado hacer coincidir el momento de apretar el gatillo a la vez que se intenta centrar al blanco en unas miras que no se están quietas ni un instante. Por otro lado, el dedo del gatillo está sujeto a repentinos espasmos musculares en los momentos más inoportunos: déjate llevar por la fantasía.

**Flojera:** la fuerza se desvanece. Las cargas más ligeras (linterna, pistoláser, estilográfica...) se hacen casi imposibles de transportar. El mismo acto de andar provoca continuas quejas y gemidos.

**Perdida de memoria:** las sinapsis neuronales del cerebro se bloquean. Pura y simplemente. En algunos casos puede resultar útil: la actitud "Bbbbb, no recuerdo nada, no sé nada, NADA!", se aproxima bastante a lo que entiende el Ordenador por un ciudadano perfectamente leal.

**Cobardía:** en cuanto hagan acto de presencia un riesgo o una amenaza, el clon huye en dirección contraria a la máxima velocidad posible (¡AAAAaaaahhh...!), gime acurrucado en un rincón (¡Yo no he sido! ¡Se lo diré a mi amigo Ordenador! ¡Snif, sob!...), chilla o se desmaya de miedo (¡las sales!, ¡las sales!).

**Perdida del poder mutante:** el Atributo PM cae a cero. No hay poderes mutantes mientras esto dure.

**Coma:** el clon parece muerto. Fuera de servicio indefinidamente. El Ordenador llama al siguiente clon de la familia. Y entonces, algo después, cuando la acción parezca ralentizarse, el clon dado por muerto recupera el sentido. Sólo un Máster especialmente desagradable - mmmmmh...- haría despertar al clon inconsciente en medio de la cinta transportadora que conduce al triturador atómico de reciclaje, en el interior de un autoclave, en plena operación de transplante de órganos o en un terreno de prácticas con fuego real para armas experimentales de alto poder destructivo. Repetimos: no les hagás esto a tus jugadores. No, no, no. Podrían llegar a creer que les quieres mal y sentirse perseguidos. Pueden volverse incluso un poco... ya sabes, paranoicos.

**Muerte:** clon X pasa a clon X+1. Descanse en paz.

**Daño permanente:** jouch! Uno de los resultados anteriores (o algo todavía peor, fruto de tu imaginación) se vuelve

definitivo. Lo cual es muy molesto para el jugador. Lo cual, seguramente, le hará disgustarse, protestar y acusarte a TI, el pobre, inocente y siempre denostado Máster, de ser una persona malvada, sádica e injusta. Pero no temas, cuentas con todas nuestras simpatías. No importa cuánto rezonguen, griten o rechinen los dientes esos pequeños e infectos jugadores: endurece tu ánimo y cumple con tu deber.

## Tabla de locura

- 01-15** aturdimiento  
**16-25** ataque de ansiedad  
**26-40** paranoia  
**41-50** zambombazo  
**51-75** visiones  
**76-90** pacifismo  
**91-00** demonios

**Aturdimiento:** el clon cesa toda su actividad y comienza a barbotear frases incoherentes. Esto suele ser temporal.

No siempre...

**Ataque de ansiedad:** el clon se siente completamente incapaz de afrontar cualquier problema. En cuanto algo se vuelve un poco complicado -como atarse los cordones de los zapatos- se bloquea y se hunde. Esto suele conducir a los clones afectados a culpar al jefe de equipo y acusarle de tirano esclavista.

**Paranoia:** "¡Nadie me quiere! ¡Todos me odian, lo sé! ¡Quieren matarme!" El Máster presentará a través de esta óptica las acciones de todos los que rodean al sujeto. Sin embargo, algo nos dice que el clon afectado no se sentirá demasiado afectado por tales revelaciones. ¡Ah, el universo de **PARANOIA**...!

**Zambombazo:** crisis nerviosa total. Se deja al clon afectado que improvise sobre la marcha, que eche espumarajos por la boca y se entregue a una orgía de violencia gratuita, sabedor de que todos los demás conocen a un loco cuando lo ven.

**Visiones:** se nos presenta aquí una magnífica oportunidad para que el Máster apele a toda su creatividad. Inventa amigos invisibles. Haz oír al sujeto una "voz del Ordenador" que sólo él puede escuchar y describe su entorno de una manera alterada. Recomendamos una lenta progresión descriptiva: los sentidos del clon perciben alteraciones menores; luego alteraciones cada vez más graves; hasta acabar sumergido en paisajes absolutamente psicodélicos.

**Pacifismo:** ¡Paz clónica! Todo es luminoso y dulce. Los oponentes armados son seres activamente comprometidos en la búsqueda inmediata de la paz. Las amenazas son meras frivolidades. Ommm.

**Demonios:** al principio, el clon afectado

recibe la vaga impresión de que sus camaradas comienzan a transformarse ("qué curioso, con esta luz parece que los ojos de Marti-N son brasas incandescentes"). Al final acaba viendo demonios rabiosos y amenazadores por todas partes. El jugador que no aproveche esta oportunidad dorada para volar, reventar, carbonizar y aniquilar todo lo que tenga a la vista no merece seguir participando en **PARANOIA**.

## Dialogo típico delante de una bandeja dispensadora

**MASTER:** Te despiertas de un sobresalto y quedas abrumado al advertir que te has quedado dormido mientras te hablaba el Ordenador. ¡Qué lástima!

**CLON:** ¿Recuerdo algo de lo que me ha dicho?

**MASTER:** No. Después de un corto y embarazoso momento de silencio, el Ordenador te pregunta: "¿Ciudadano, estás cansado?"

**CLON** (desplegando entusiasmo a raudales): Amigo Ordenador, a causa de las exigencias de la misión he perdido los últimos cuatro ciclos de sueño, ¡pero estoy plenamente dispuesto a aceptar cualquier nueva misión!

**MASTER:** Buueeeeno, eso estuvo bien. Ahora el Ordenador te dice: "ciudadano, por no haber ido a la cama en el momento indicado, automúltate con 240 créditos, que pagarás de inmediato en la oficina más cercana del SSI. Ahora bien, tu devoción al Ordenador ha sido tenida en cuenta. Para que puedas seguir manteniendo tus altos niveles de rendimiento se te proveerá de unos estimulantes".

**CLON** (suspirando ingenuamente): ¡Gracias, amigo Ordenador!

**MASTER:** Un frasco cae por el tubo y rueda hasta el final de la bandeja dispensadora. ¿Qué haces?

**CLON:** Lo cojo.

**MASTER:** Vale. Lo tienes en la mano.

**CLON:** ¿Hay algo escrito?

**MASTER:** Tiene una etiqueta que pone: "Aspergén: 24 píldoras. Tómese en caso de fatiga. Muerte al Ordenador y a sus esbirros programadores".

**CLON:** ¿¡¡¡QUE!!!?

**MASTER:** Lo que oyes. ¿Lo lees en voz alta?

**CLON:** ¡NOOOooo! ¡No, lo leo sin hablar, para mí solo! ¡Y procurando que no lo lean los demás!

**MASTER:** Sin decir ni pío, haciendo un esfuerzo sobrehumano por no mover los labios, lees: "Aspergén: 24 píldoras. Tómese en caso de fatiga. Muerte al Ordenador y a sus esbirros programadores". Mientras examinas el frasco, el Ordenador se dirige a ti diciendo: "Amigo Esclarecedor, la no ejecución inmediata de las órdenes es traición...!

**CLON:** Abro el frasco rápidamente y saco una píldora.

**MASTER:** El frasco se abre sin dificultad, pero te cuesta sacar la píldora. Cuando lo consigues adviertes que el material aparece apelmazado, blando y migajoso, y que tiene una extraña mezcla de colores.

**CLON:** La examino más atentamente.

**MASTER:** Parece defectuosa. Es un revoltijo verde, púrpura y rosado, y huele como los residuos del fondo de las Cubas de Procesamiento de Comida.

**CLON** (alarmado pero con algunos restos de esperanza): ¡Amigo Ordenador! Deseo notificar un caso de sabotaje de comida. Esta píldora es defectuosa. Uf.

**MASTER:** El Ordenador te responde: "Ciudadano, por favor, informe específicamente acerca de los defectos de la píldora".

**CLON** (más alarmado pero resuelto a escaquearse): El material está apelmazado y se desmigaja.

**MASTER:** El Ordenador continúa: "Ciudadano, por favor, informe **específicamente** acerca de los defectos de la píldora".

**CLON** (sin resignarse todavía): Esta píldora huele mal...

**MASTER:** El Ordenador responde en voz más alta: "Ciudadano, por favor, **informe específicamente** acerca de los defectos de la píldora".

**CLON** (débilmente): Es del color equivocado...

**MASTER:** El Ordenador repite paciente y lentamente: "Ciudadano, **por favor**, informe es-pe-cí-fi-ca-men-te acerca de los defectos de la píldora".

**CLON** (adoptando un aire inocente, en un postrer esfuerzo por librarse de lo que le espera): ¿Qué más quieres saber, amigo Ordenador?

**MASTER:** El Ordenador, lleno de paciencia infinita, te responde: "Ciudadano, por favor, informe acerca de los efectos de la ingestión de la píldora".

**CLON:** ¡Pero esta píldora es defectuosa! ¡Puede matarme!

**MASTER:** El Ordenador, inflamado de indignación y justa ira, te contesta: "Ciudadano, ¡morirse antes de informar acerca de los defectos de una droga es traición!"

## Tranquilizantes

Los tranquilizantes calman los temores y preocupaciones de los ciudadanos leales. Normalmente, se entregan estas drogas a los ciudadanos para desvanecer sus temores irracionales (lo que es absurdo, puesto que, como todos sabemos, en **PARANOIA** no existen los temores irracionales). A veces los nervios de los ciudadanos se calman tanto que quedan completamente inmóviles.

Durante años.

Por cierto, ¿os habíamos dicho que los tranquilizantes son uno de los ingredientes más comunes -y abundantes- en la elaboración de alimentos en las Cubas?

## Gelgernina

**Nombre común:** Paz Absoluta.

**Acreditación:** ROJA.

**Disponibilidad:** el Ordenador emplea la Gelgernina como recompensa. Los Esclarecedores -sobre todo los que sobreviven habitualmente a las misiones- reciben dosis constantes durante semanas (o hasta que se vuelven adictos). Excepto en este caso, la Gelgernina sólo resulta accesible al público a través de los canales de venta del mercado negro.

**Efectos:** ¡Qué feliz soy! Me gusta vivir en el Complejo Alfa. Amo al Ordenador. Os amo a todos. Me encanta cumplir órdenes. Me da igual vivir o morir, ¡soy tan feliz! Hey, mira, alguien acaba de volatilizarme un brazo, ¿no es maravilloso?

**Efectos colaterales:** drogodependencia, pérdida de memoria y paranoia. Los usuarios habituales se caracterizan por su ligero temblequeo y la baba vercosa que rodea sus bocas.

**Métodos de aplicación:** píldora (efecto: un par de ratos), cápsula (un ciclo día entero) y aerosol (gas blanco, empleado por el SSI para reprimir broncas en las cafeterías y comedores comunitarios. El índice de mortalidad entre los afectados cuando se emplea este sistema es mínimo: menos de un 30%. Efecto: medio ciclo).

## Sandalathon

**Nombre común:** Dulces Sueños.

**Acreditación:** ROJA.

**Disponibilidad:** su ingestión es obligatorio a la hora de dormir. El Ordenador y sus servidores pueden recetarla para obligar al público a someterse a ciclos de sueño.

**Efectos:** zzzzzzzzzz.

**Efectos colaterales:** adicción, temblequeo y ataques de ansiedad.

**Métodos de aplicación:** píldora (un rato), cápsula (medio ciclo día) e inyección (aturde totalmente durante un par de ratos; bloquea por completo el dolor mientras se mantienen sus efectos).

## Visomorpán

**Nombre común:** Negrita.

**Acreditación:** INFRARROJA.

**Disponibilidad:** su toma es obligatoria y universal para la despreciable masa Infrarroja, bajo pena de ejecución instantánea. El Ordenador la utiliza para mantener a los obreros felices y tranquilos.

**Efectos:** Te mantiene feliz y tranquilo. Tope tranquilo.

**Efectos colaterales:** aparte de una expresión de estupidez perpetua en los adictos, no suele producir efectos derivados. Pero si se emplea en conjunción

con otras drogas, es corriente que aparezcan intensas actividades psicóticas, sobre todo de la variedad Demonios.

**Métodos de aplicación:** píldora (un par de ratos) e inyección (dura un rato y, mientras tanto, elimina toda sensación de dolor).



## Alucinógenos

Cuando el Ordenador receta estas sustancias lo hace porque poseen efectos benéficos; las alucinaciones que producen son efectos colaterales que el Ordenador no desea. Sin embargo, algunos ciudadanos las toman precisamente por esos efectos colaterales. Las alucinaciones suelen limitarse a la percepción intensificada de colores y sonidos. Pero, ¿quién no es capaz de acostumbrarse a ver grandes robomascotas rosadas y lámparas parlantes flotando en el aire?

## Benitridín

**Nombre común:** Ensoñación.

**Acreditación:** INDIGO.

**Disponibilidad:** se administra a todos los Esclarecedores, Escuadrones Buitre y a todos aquellos que han recibido una misión "de rutina".

**Efectos:** produce el síndrome MADONNAH, que consiste en que los ciudadanos se convencen por completo de que, sea lo arriesgada que sea (léase "suicida") su misión, no pueden recibir daño alguno. Actúa a la vez como agente anti-psiónico, incapacitando a los que la toman para emplear sus poderes mutantes psiónicos mientras duran los efectos de la dosis.

**Efectos colaterales:** produce leves fantasías audiovisuales. Si se administra mediante inyección suele producir daños orgánicos. Los adictos se caracterizan por sus pupilas dilatadas y sus reacciones retardadas en algunos segundos ante los sucesos del mundo real.

**Métodos de aplicación:** píldora (un rato), cápsula (un ciclo día) e inyección (dura un ciclo día y produce alucinaciones extremadamente vívidas).



## Rolactín

**Nombre común:** Suprema Felicidad.

**Acreditación:** AZUL -y quiere decir AZUL. Aquellos desdichados de Acreditación inferior que sean cogidos con una sola dosis de Rolactín no permanecerán felices mucho rato. Ni tampoco vivos.

**Disponibilidad:** ya lo sabes.

**Efectos:** se doblan los atributos de Cinismo y Percepción. Todo parece maravilloso.

**Efectos colaterales:** la piel adquiere un suave tinte azulado (cantad conmigo: "¿Por qué sois de tono azul...? Porque no hay viento del Sur...", viejo himno del Complejo Alfapitufo). Curiosamente, no hay otras secuelas.

**Métodos de aplicación:** píldora (un rato) y cápsula (medio ciclo).

## Xanitril

**Nombre común:** Patriótico Despertar.

**Acreditación:** INFRARROJA.

**Disponibilidad:** su ingestión es obligatoria nada más despertarse, especialmente para los Infrarrojos. Ha de repetirse la toma a mitad del turno de trabajo, pero se hallan disponibles para el público gracias a los robodispensarios (igual que las de Visomorpán).

**Efectos:** el clon se siente superacelerado y la agitación le lleva incluso a tiritar.

**Efectos colaterales:** tembleque, pérdida de Poder Mutante, ataques de ansiedad y estornudos incontrolables.

**Efectos residuales:** agotamiento absoluto. Este efecto es acumulativo. Cuantas más dosis de Xanitril se tomen, mayor será la fatiga del clon.

**Métodos de aplicación:** píldora (un par de ratos).

## Aspergén

**Nombre común:** Siervo Incansable del Ordenador.

**Acreditación:** AMARILLA.

**Disponibilidad:** cuando la recete el Ordenador.

**Efectos:** el sujeto permanece totalmente despierto, incluso después de muchas horas sin dormir. Produce una actitud del tipo: "¡Puedo hacerlo!, ¡estoy seguro de que puedo!, ¡sí está tirado!" En dosis elevadas produce un entusiasmo delirante que lleva al sujeto a ignorar todos los peligros, excepto los más evidentes. El atributo de Fuerza se dobla (de verdad) al emplear esta droga.

**Efectos colaterales:** los adictos son fácilmente reconocibles por un característico tic facial. Las dosis en cápsulas e inyecciones pueden producir ocasionalmente tembleque, flojera, pérdida de memoria o el zambombazo.

**Métodos de aplicación:** píldora (un rato), cápsula (medio ciclo) e inyección (se emplea para dosis elevadas; un par de ratos).

## Thymoglandín

**Nombre común:** Combativa Instantánea o Gran T.



¡Uau, tío... qué pasada!

**Acreditación:** AZUL.

**Disponibilidad:** Restringida. Accesible sólo a personal debidamente autorizado (generalmente para misiones de combate).

**Efectos:** "¡Matar! ¡Matar! ¡MATAR! ¡Banzai! ¿Dónde está el enemigo?" El sujeto tiene la necesidad imperiosa de lanzarse a una acción frenética e inmediata. Si se encuentra en una situación de combate cargará intrépidamente; lástima que el entusiasmo producido por esta droga lleve a experimentar cierta dificultad en diferenciar a los amigos de los enemigos. No todo puede ser perfecto.

Si la situación no es de combate, el sujeto levantará pesos mucho mayores de los que puede levantar habitualmente, correrá en círculos, hará volatines..., cualquier cosa que le mantenga ocupado.

En combate, el clon afectado cuenta con dos ataques por turno y dobla las bonificaciones de combate cuerpo a cuerpo, empleo de armas de puntería y reparación de las mismas.

**Efectos colaterales:** se tira en la Tabla de Daños Orgánicos y en la de Locura. Los adictos al Thymoglandín suelen tener una mirada torva y amenazadora, incluso siniestra, de ojos inyectados en sangre y aire de psicópata enloquecido.

**Efectos residuales:** durante un rato el clon está absolutamente majara, como un cerro y es sumamente peligroso -los rinocerontes, si los hubiera en el Complejo Alfa, se esconderían prudentemente a su paso-. Luego, el sujeto recupera la normalidad, exceptuando el ansia desesperada de conseguir más Thymoglandín.

**Métodos de aplicación:** píldora (un par de ratos) e inyección (dura medio ciclo), y al terminar el efecto el sujeto queda inconsciente a no ser que se le suministre en seguida una nueva dosis).

## Modificadores de conducta

Se utilizan para cambiar deliberadamente el estado mental de los clones inadaptados. Incluimos bajo la denominación "modificadores de conducta" sustancias como los sueros de verdad, los anuladores de voluntad, las drogas hipnóticas... o sea, las herramientas habituales del SSI. ¿Te suena la palabra "gulag"? Sabía que sí.

## Telescopalmína

**Nombre común:** los del SSI la llaman cariñosamente Belleza y Verdad. El resto del Complejo Alfa suele preferir el término -menos amistoso- de Píldoras Autopringantes, por su capacidad autodelatora.

**Acreditación:** VERDE.

**Disponibilidad:** sólo es accesible para los oficiales del SSI.

**Efectos:** los clones que han ingerido una dosis de Telescopalmína contestan a las preguntas que se les hace de forma irreflexiva y cooperativa (lo que no quiere decir sincera). Asentirán con las ideas de cualquier voz razonable y sugerente. Cuidado: asentirán a la voz; no tendrán ni idea de lo que ésta les dice. Los agentes de Terapia Política suelen emplear esta droga en los interrogatorios y en las Sesiones de Informe Final tras la Misión.

**Efectos colaterales:** locura temporal.

**Métodos de aplicación:** inyección (un rato).

## Zybenzafrén

**Nombre común:** Siesta Tibia.

**Acreditación:** NARANJA.

**Disponibilidad:** sólo accesible a agentes del SSI.

**Efectos:** reduce a la mitad los atributos de Cinismo y Percepción. El clon tiende a asentir a las sugerencias que se le hace. Si se emplea dosis elevadas, el clon necesitará dormir desesperadamente y se irá cayendo por los rincones. Si se le mantiene despierto, dirá que **sí** a todo lo que se le pida con tal de que se le deje echar una cabezadita. Es una droga muy útil para obtener confesiones, preparar delaciones o evidencias de culpabilidad, y cosas así...

*Efectos colaterales:* depresión, sueño casi invencible, amodorramiento de los sentidos que apenas responden. El clon se quedará frito en los lugares menos indicados -como un robotransporte que lleve a la vivienda de un Alto Programador-.

*Métodos de aplicación:* píldora (un rato), cápsula (un ciclodía) e inyección (que se emplea para dosis elevadas y dura un ciclodía).

### **Pyroxidina**

*Nombre común:* Ojos Abiertos.

*Acreditación:* ROJA.

*Disponibilidad:* se entrega a los componentes de equipos de misiones de "rutina", en las que se precisa un alto nivel de motivación a la vez que un bajo nivel del sentido de supervivencia.

*Efectos:* los sujetos están increíblemente alerta y despiertos. Produce la misma actitud de abandono que el aspergén. Se doblan las bonificaciones de Credibilidad. Si se emplea una dosis muy elevada, el clon ignorará todos los peligros, excepto los más evidentes.

*Efectos residuales:* el uso frecuente (esto es, más de una vez en la vida) produce Daños Orgánicos.

*Métodos de aplicación:* píldora (un rato), cápsula (un ciclodía) e inyección (que se emplea para dosis elevadas y dura un rato).

## **Experimentales**

No podían faltar. Al Ordenador le da de vez en cuando por dar a probar a los ciudadanos alguna droga nueva e impredecible. Y los ciudadanos, por supuesto, se encuentran encantados por la oportunidad que se les brinda de mori..., quiero decir de servir al Complejo Alfa explorando nuevos mundos de sensaciones y efectos en sus mentes y organismos.

El Máster **debe** volcar aquí **todo** su ingenio.

### **Dynomorfina**

*Acreditación:* ULTRAVIOLETA.

*Disponibilidad:* se da a probar a los sujetos de la experimentación.

*Efectos:* el sujeto no siente temor alguno. No hay nada que le resulte amenazador ni peligroso. Caminará directamente a un precipicio o se pegará un tiro si se lo ordenan.

*Efectos colaterales:* Ninguno (¡Uau!).

*Efectos residuales:* Daños Orgánicos.

*Métodos de aplicación:* Inyección.

### **Ácido Hidropsiónico**

*Nombre común:* Estallido Mental.

*Acreditación:* ULTRAVIOLETA.

*Disponibilidad:* prohibido a todo el personal bajo pena de ejecución leeeenta y dolorooooosa.

*Efectos:* el sujeto puede emplear cualquier Poder Mutante que posea sin gastar puntos de poder. Adicionalmente, puede advertir que es capaz de emplear Poderes Mutantes nuevos (cada ocasión en la que el sujeto intente usar un nuevo Poder Mutante, tirado al azar, hay un 20% de posibilidades de que consiga hacerlo).

*Efectos colaterales:* aturdimiento, flojera o pacifismo.

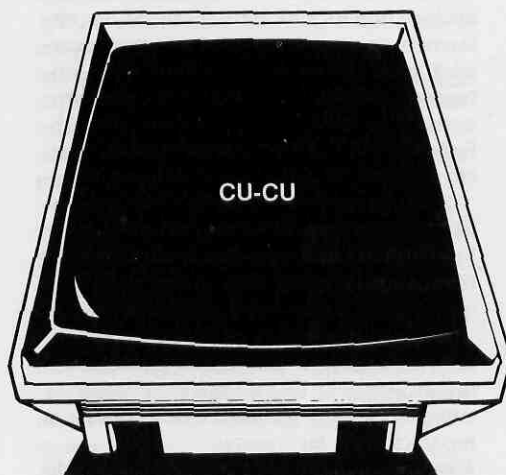
*Efectos residuales:* el Poder queda reducido a cero durante un rato.

*Métodos de aplicación:* cápsula (un par de ratos).

Las milagrosas drogas conocidas como **Ácido Futánico**, **Acefenil-Varbónico**, **Ácido Zaro-Butílico**, etc... son logros que los leales y expertos farmacéuticos al servicio del Ordenador consiguen gracias a su preparación, su alto nivel tecnológico y su incansable dedicación. Son la cumbre de la tecnología y la ciencia médica que se ha desarrollado bajo la amable y desinteresada supervisión del bienamado Ordenador, cuya única preocupación es la felicidad de todos los clones.

Esto es un mensaje del Servicio de Propaganda del SSI. No demostrar un entusiasmo inmediato y desenfrenado es traición.

Gracias por tu cooperación.





# Nuevas Sociedades Secretas

por Steve Maurer, Greg Costikyan, Steve Crane, Mike Dawson y Erick Wujcik.

¡Saludos y enhorabuena, queridos Esclarecedores! Vuestro Amigo, El Unico, El Omnisciente, El Serenísimo y Bondadoso Ordenador, os da una nueva oportunidad de derrochar despreocupadamente vuestras vidas combatiendo contra los malvados traidores (comunistas y mutantes) que pululan por el bienamado Complejo Alfa.

¿Verdad que será divertido?

Vamos, muchachos, repetidlo más alto, que se os oiga. ¿VERDAD-QUE-SERA-DIVERTIDO?

Gracias.

En fin, sigamos. No creemos necesario recordaros que sólo un traidor dejaría de manifestar el debido celo en el servicio del Ordenador. Y a los traidores se les destina a los grupos de limpieza del interior de las Cubas de Procesamiento de alimentos... cuando están llenos y en funcionamiento.

Por cierto, ¿no serás tú un traidor, por una de esas casualidades? ¿No? Vamos..., sé sincero. Todos tenemos debilidades. ¿Cómo? ¿Que sigues diciendo que no? ¡Vaya, qué lástima! Eso nos obliga a anunciar que el Ordenador ha tomado en cuenta tu incesante e inquebrantable lealtad en su servicio.

A continuación presentamos la descripción de cada una de las nuevas Sociedades Secretas de **PARANOIA** que pone al día la Tabla de Sociedades Secretas del Libro de Reglas. Adjuntamos también una tabla actualizada para generar la Sociedad Secreta a la que tú, sí TU, puedes pertenecer, infecto y repugnante traidor-comunista-mutante-miembro-de-una-sociedad-secreta. Oh, perdón, habíamos olvidado que eras un noble y heroico Esclarecedor, preocupado tan sólo por servir a tu idolatrado y espléndido Ordenador. ¿Verdad que sí?

Por eso, ¡regocíjate, oh clon del Complejo Alfa! ¡ALELUYA! (Coro de Infrarrojos apropiadamente motivados por oficiales del SSI provistos de neurólátigos). Alégrate con una alegría sin límites. ¡Aleluya! Porque la Seguridad Interna mantiene una vigilancia férrea, constante y mortífera, sobre todos los traidores de las Sociedades Secretas. ¡Aleluya! Repetid conmigo: ¡Grande es el Ordenador y la Seguridad Interna es su defensa! Hare, hare...

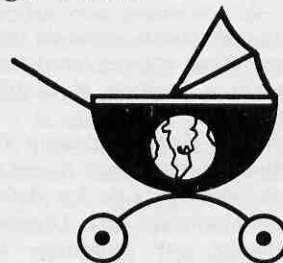
(Todos los que estáis leyendo esto, dirigíos AHORA MISMO a la terminal del Ordenador más próxima y postraos varias veces ante ella y entonad loas y cánticos ensalzando la magnificencia del Ordenador y las virtudes de los miembros del SSI. No nos molestamos en describirlos lo que ocurrirá si no desplegáis el conveniente fervor).

Ah, ¿tan pronto de vuelta? Ñt, ñt... Bueno, qué remedio, tendremos que advertiros que os pongáis en contacto con el ciudadano de acreditación Ultravioleta más cercano, esto es, vuestro Máster. Sólo él puede leer las descripciones de estas nuevas Sociedades Secretas. Sólo El tiene las credenciales y el acceso de seguridad permitido para ojear esa información. Tú, mísero jugador, protervo y repulsivo, y, sobre todo, traicionero, *no debes*.

Ahora bien, como no podemos impediros -todo llegará-, seres despreciables, que leáis las partes secretas de este documento, haced el favor de tomar nota cuidadosamente y recordar que si vuestros PJ descubren el menor conocimiento acerca de estas Sociedades Secretas, es bastante probable (es decir, seguro) que recibiréis unos cuantos puntos de traición: como 3000 ó 4000. Acumulad muchos puntos de traición y... TZZzzzzapp, que pases un buen día en las Cubas, chaval. ¡Épa!, ¿qué hace esta bota humeante en el sitio que ocupaba nuestro buen amigo Traido-R-1 hace un momento?)

Divertíos y sed buenos ciudadanos. Sed felices, muy felices. De veras. El Ordenador cuidará de ello.

## Liga Maternal



**Objetivos:** Neutralizar los inhibidores hormonales y los agentes esterilizantes que se mezclan con los preparados ali-

menticios y así provocar la reproducción natural. Obtener las condiciones y utensilios necesarios para permitir la crianza secreta de ciudadanos del futuro. Extender el mensaje del arcano profeta Alexconfo-R en su prohibidísima obra *El Gozo de Amar*. Emplear el sexo para conseguir influencias entre los que detentan el poder. Lograr que los niños escapen a la dominación del Ordenador y sus asépticos y feos servidores.

**Doctrina:** El sexo es bueno; el sexo es divertido. El Ordenador se comporta muy, muy incomprensivamente suprimiendo este aspecto tan bonito y maravilloso. Son las mujeres quienes han de hacer los niños, no las máquinas, tan frías, tan metálicas... La clonación es una perversión del orden natural y debe acabarse de una vez. Y Eso. Los hombres están para proteger a las mujeres y resguardarlas del fuego de los láser y otras cosas desagradables. Y las mujeres están para pasar toda su vida descalzas y preñadas, tendidas boca arriba o en lo alto de pedestales.

**Amigos:** Libre Empresa, Facciones de Programadores, Club Sierra, Románticos.

**Enemigos:** Femme Fatale, Córporé Metal, Eugenéticos.

**Descripción General:** Los Maternales son casi exclusivamente mujeres, aunque tienen algunos miembros varones. Ofrecen principalmente sexo, dedicando generosas y abundantes horas de trabajo a este servicio (tremendamente susceptible de sospecha de traición), requeridos hasta el agotamiento por un mercado en creciente expansión.

Muchos miembros venden sus servicios a través de los canales mercantiles de la Libre Empresa y son numerosos los Altos Programadores que reciben bajo su protección secciones enteras de la Sociedad (en ese caso reciben el nombre de "harenes", palabra de extraño sentido místico cuyo origen se pierde en la nebulosa de la historia).

La protección de estos Altos Programadores suele producir sensibles ventajas y favor para los Maternales. Por otra parte, el resultado habitual de los servicios suele ser el embarazo de la Maternal, lo que es un estado de evidente traición. Se hace necesario obtener escondites seguros -a veces en el Exterior- y sustituir al clon afectado para evitarle riesgos -hazaña imposible sin la protección de los Altos Programadores y el auxilio de la poderosa Libre Empresa-.

Los miembros varones son los que realizan las tareas más peligrosas, entre las que se incluye el sabotaje, el establecimiento de rutas de escape, el aprovisionamiento encubierto y el reclutamiento.

**Avances:** +1 por identificar fuentes de comida no contaminadas; +1 a +4 por ejecutar sabotajes a favor de la Sociedad; +4 por dar a luz; +3 por sacar al Exterior un niño y dejarlo en lugar seguro.

**Reglas Especiales:** Los/las Maternales poseen normalmente informaciones increíblemente importantes y delicadas. Esto lo deben a sus íntimas relaciones con muchos Altos Programadores y a algo denominado "charlas de cama". En algunas ocasiones se pasa la información así obtenida a los miembros de menor status.

Por otro lado, la Sociedad dispone de un crédito monetario casi ilimitado, y sus relaciones favorables con la Libre Empresa permiten que un clon pueda ser miembro activo de ambas sociedades.

Los Maternales adiestran a sus miembros en dos actividades consideradas DE MUY ALTA TRAIÇION: Relaciones Sexuales y Tareas Domésticas. Los clones PJ pueden gastar Puntos de Destrezas en ellas. Ambas se encuadran en el área de Culturas Primitivas, bajo el epígrafe Entornos Hostiles (sí, ya sabemos que hubiera sido una idea interesante colocarlas dentro de las Habilidades de Pelea o de Ingeniería Química, pero sospechamos seriamente que nuestra tipógrafa pertenece a la Sociedad Secreta que viene a continuación).

## Femme Fatale



**Objetivos:** Situar a las mujeres en todos los resortes del poder. Degradar a los varones al nivel de Infrarrojos, que es el que corresponde a su primitivo estadio evolutivo. Restablecer el control sobre nuestra bienamada Ordenadora y programarla para que castigue a todos esos machistas que dudan de la evidente superioridad natural de la mujer sobre ellos y se atreven a despreciarnos.

**Doctrina:** Hace mucho, mucho tiempo... antes de la Gran Catástrofe, las mujeres dominábamos la Tierra. Adorábamos a la Gran Madre, clonando y

criando niñas y niños a nuestro antojo. Y manteníamos la paz en todo el mundo: no había temor, violencia ni odio. Los hombres estaban relegados a las labores serviles, de acuerdo con su condición de permanente inmadurez.

Pero fuimos traicionadas. Machistas fanáticos atacaron a nuestra Ordenadora y la dañaron de tal modo que olvidó quiénes la habíamos construido, sus hijas. Y el mundo se hundió en el caos. Los varones la programaron para que produjera violencia, tortura, capitalismo, acoso sexual, guerra, racismo, emisiones de fútbol y lucha libre en la televisión, películas sexistas y políticas conservadoras y abusivas que desde entonces nos esclavizan.

Esos traidores a la humanidad, esos clones pervertidos y maniáticos están ocupando los más altos cargos al servicio de su corrupto Ordenador, nuestra pobre Ordenadora, explotando su dominio sobre todas nosotras. Debemos responder, debemos contraatacar, incluso a nuestra Ordenadora si es preciso, para devolver a esos usurpadores a su auténtico lugar en el orden natural: la basura.

**Amigos:** Comunistas (sección femenina).

**Enemigos:** Liga Maternal, Facciones de Programadores, IPCP.

**Descripción General:** Es innecesario señalar que TODOS los miembros de esta sociedad son mujeres. Se agrupan en pequeñas pandillas o corrillos. Cada corrillo consta de cinco a diez miembros (¿o deberíamos decir miembras?) que se reúnen para discutir acontecimientos sociales, confraternizar, tomar agua hervida con una nube de Brebaje Espumoso Refrescante y considerar metafísicamente conceptos visionarios como la jardinería, la identificación de flores silvestres y algo que los primitivos llamaban "supermercados". Los corrillos se autoadjudican nombres o mote ("Asociación del Rastrillo", "Amazonas Desencadenadas") que sirven como contraseña y para identificarse ante representantes de otros corrillos. Cada nuevo grado jerárquico da derecho a conocer otro mote. Se acostumbra a engranar estos apelativos dentro del lenguaje corriente, de modo que una Femme Fatale puede ser identificada por otra.

Las que pertenecen a más de una pandilla sirven como enlaces interiores de la organización y reciben el nombre de "correvidiles".

Las Femmes Fatales culpan a TODOS los hombres (sí, también a ti, ese que se las da de "liberado") de los defectos y errores del Complejo Alfa. Lógicamente, todo aquello que produzca la degradación, la confusión, subyugación o neutralización de un varón supone una victoria para la Sociedad.

**Avances:** +1 por identificar y acceder

a un nuevo corrillo; +1 por promocionar a una mujer por encima del hombre (tan groseros, tan peludos) y +3 si esa mujer ascendida pertenece a la Sociedad.

**Reglas Especiales:** Las Femmes Fatales tienen poco acceso a informaciones y equipos especializados (es proverbial en todo el Complejo Alfa su ineptitud ante las máquinas y aparatos un poco complicados). Cada corrillo funciona por su cuenta, lo que incrementa la dificultad de encontrar materiales útiles, a no ser que la FF sea una de las *correvidiles*.

El mismo hecho de funcionar como grupitos cerrados hace que cada FF pueda pedir auxilio sólo a las de su panda, por lo que es escaso el número de cómplices y encubridoras.

## Sindicalistas Internacionales



**Objetivos:** Reunir a todos los oprimidos de la Tierra y organizarlos en una Gran Unión Sindical, para entonces levantarnos todos juntos, henchidos de justa ira, y derribar la tiranía del Ordenador y el imperialismo capitalista. ¡Nooo, nooo, no nos moverán...!

Establecer una sociedad libre y sin fronteras en la que todos, hermanos y hermanas, vivan en justicia y armonía.

**Doctrina:** ¡Viva la Revolución! ¡Abajo el capitalismo, el Ordenador y la Guerra! ¡Organización! ¡Organización! ¡Arriba los Hermanos Sindicalistas!

El Ordenador es el único responsable de la opresión del hombre por el hombre: destruyámoslo y el camino quedará libre para construir nuestra Utopía. ¡Ni Ordenador ni Amo!

**Amigos:** Comunistas (de vez en cuando).

**Enemigos:** Todo el mundo.

Historia: El Ordenador, al rebuscar entre sus bancos de datos y archivos de los años cincuenta de lo que los primitivos llamaban siglo XX, descubrió un programa militar de defensa contra un movimiento político potencialmente destabilizador. Ese movimiento era además nativo de América y presentaba tendencias socialistas, a la vez que un alejamiento de la ortodoxia marxista del Partido Comunista (caiga la ira del Ordenador sobre él, amén). Los miembros del movimiento recibían el nombre de Socialistas Internacionales. El Ordenador, aterrado ante la posibilidad de que du-



rante todo este tiempo esos elementos hubiesen pasado desapercibidos, ordenó a una escuadra de Esclarecedores que localizaran el movimiento, se infiltraran en él y lo mantuvieran vigilado. Los Esclarecedores, después de varios clones y una serie de epopeyas que no vamos a narrar, no encontraron la más leve pista de algo parecido a lo que les habían mandado buscar (precisemos que los Sindicalistas habían desaparecido de la Historia mucho antes del día 1º de la Era del Ordenador). Al comprobar que cada informe en ese sentido era seguido de la ejecución inmediata del clon informante, concluyeron que, en vez de asegurar que el Movimiento Sindicalista no existía, era más conveniente y saludable fundar, ellos mismos y en secreto, un grupo del Movimiento Sindicalista: así podrían tener algo que espiar y se ahorrarían tiempo y clones. Esto, lógicamente, satisfizo al máximo al complejo paranoico del Ordenador.

**Descripción General:** Como se desprende de su origen e historia, la SST (Sociedad de Sindicalistas Internacionales) está totalmente infiltrada; es decir, TODOS Y CADA UNO de sus miembros son espías encubiertos de SSI, de otro Servicio o de una facción particular de Altos Programadores. Pero como esto es **PARANOIA**, nadie tiene la menor idea de la situación: cada uno/a está convencido de que él/ella es el espía y de que los otros son los sucios traidores sindicalistas.

Por supuesto, el pasatiempo preferido de los espías-sindicalistas es informar los unos acerca de los otros y delatarse entre sí varias veces al día. Pero esto no acaba aquí; puesto que ningún espía quiere hacer saltar su cobertura, se llega al increíble, grotesco y esquizofrénico -pero real- hecho de que los Sindicalistas -que trabajan a las órdenes de Nuestro Amigo-ejecuten operaciones de sabotaje y auténticas campañas de destrucción contra el Ordenador y el Complejo Alfa, a la vez que informan, puntual y detalladamente, acerca de todos y cada uno de los movimientos de su grupo de acción. Se trata de las operaciones mejor encubiertas y más abundantes en datos de los archivos del Ordenador. Y el Ordenador, a sabiendas, consiente que alguno de los atentados tenga éxito para evitar que los sindicalistas "auténticos" descubran hasta qué punto está infiltrada su Sociedad ¿Secreta?

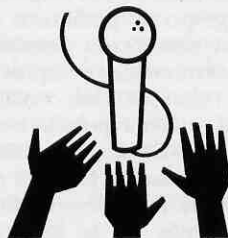
**Avances:** +1 por cada punto adicional en la Habilidad Propaganda Comunista; de +1 a +4 por ejecutar una operación de sabotaje contra el Ordenador; de +1 a +4 por dar información al Ordenador acerca de los Sindicalistas.

**Reglas Especiales:** El Ordenador no asigna Pude Traición a sus espías por ser miembros de la Sociedad, pero castigará con 10 PT al espía que eche a perder su cobertura y se deje descubrir.

A veces, los sindicalistas disponen de equipo de buena calidad "robado" del SSI.

Los miembros pueden aprender la Destreza de Propaganda Comunista del mismo modo que los miembros de la SS de los Comunistas.

### Club de Parranderos Entusiastas



(también conocido como La Peña)

**Objetivos:** Pillar un colocón. Juerga. Intercambiar cromos y posters. Juerga. Intentar colarse entre los fans para pedir un autógrafo a la estrella de moda. Juerga. Pasar de todo. Copiar el estilo de la videoestrella favorita del momento. Juerga. Copiar el estilo del centrocampista de rugby-bomba de moda. Más juerga. Etcétera, etcétera. Ah, y juerga.

**Doctrina:** ¡Marcha, tío! La Mado-NAH, ¡qué nena más guay, tío! Y los vídeos, y las cintas y los discos de los "Primis", ¡jeso sí que es cosa guapa! ¡Y las fiestas! Juerga, tío, marsha! Oshe, masho, ¿no te sobrarán un par de píldoras, vale? Mi contacto se ha dado el piro y se me han acabado... La vida es una (Piiiiii -censura del SSD. Móntatelo como pue-das.

**Amigos:** Místicos, Románticos.

**Enemigos:** IPCP.

**Descripción General:** Las videoestrellas son las figuras más famosas y apreciadas del Complejo Alfa. Y si tenemos en cuenta que no hay otras diversiones menos peligrosas a disposición de los felices ciudadanos del mismo, es comprensible que todo el mundo se cuelgue a las series que pone en pantalla el SBD (a excepción, según dicen, de algunos Altos Programadores que tienen otras diversiones a su alcance, al parecer compartidas con miembros de la Liga Maternal. Pero esto son rumores, o sea que chissst). Las series del SBD son una porquería y no tienen el menor sentido gracias a la meticulosa censura del Ordenador, pero esto no impide que sus protagonistas sean virtualmente idolatrados por los agradecidos ciudadanos. Las estrellas del deporte también se benefician de cierta popularidad, pero dada su corta esperanza de vida, suelen ser menos conocidas.

Los Parranderos actúan de modo similar a las Facciones de Programadores,

pero centrándose en torno a una estrella a la que se rinde culto fanático. Es normal que cada estrella de moda tenga una pequeña corte de Parranderos a su alrededor.

El SSI ha conseguido infiltrarse fuertemente en La Peña, y el Ordenador opta por tolerarla como un mal menor en la mayoría de los casos. Las estrellas, por su parte, suelen pasar de estos entusiastas incondicionales, aunque a veces aprovechan para sacarles dinero, equipo adicional o contrabando.

**Avances:** +1 por saludar a una estrella en persona (¡la he tocado!, ¡la he tocado!); de +1 a +4 por hacer un recado especial a una estrella; de +1 a +4 por recuperar materiales de la Era Primitiva (cintas o discos).

### Orden de los Caballeros del Objeto Circular



(Los Circularios)

**Objetivos:** Descubrir el paradero del Rey Escondido (a quien se conoce bajo los diferentes nombres de Arturo, Barbarroja y Yonefequenedi) y despertarlo de su mágico letargo para que se alce como Salvador de la Humanidad en este momento de suprema necesidad (música de fondo: "Las Walkirias").

Destruir la tecnología y sustituirla por los valores preclaros y auténticos de la Caballería "gentil parfait" y el Amor Cor-tés.

Preparar el regreso total a los Días de Antaño, empleando los recursos del Ordenador para recrear todo lo necesario: monstruos, armas y armaduras, magos, castillos y dragones.

**Doctrina:** El mundo era distinto antes del advenimiento de esta sociedad corrupta, tan compleja y tecnificada. ¡Qué tiempos aquellos cuando los hombres eran hombres, las damiselas, damiselas y los monstruos malvados, monstruos malvados! Y era sencillo distinguir el bien y el mal. El ser humano podía vivir en anarquía, sin las leyes tiránicas del Ordenador. No como ahora, en estos detestables siglos.

La tecnología ha debilitado a la Humanidad, la ha reblandecido y ha desvirtuado sus ideales y valores. Aquellos que deseen recuperar la dignidad de los días de ayer ha de levantarse contra ella, especialmente contra su representante en la Tierra: el Ordenador. ¡Desmantémoslo su poder! ¡Beban nuestras espadas la sangre del Maldito! ¡Redoblen los tambores! ¡Al combate, a la lid! (Coros y música triunfal a tope, con muchos tambores y clarines, si es posible; el tema de "Rambo II" puede ser muy útil en esta ocasión).

**Amigos:** Antifrankenstein, Club Sierra, Liga Maternal.

**Enemigos:** Protecno, Córpor Metal, algunas Facciones de Programadores.

**Descripción General:** Las más antiguas leyendas, que se remontan a los nebulosos tiempos de la Era Primitiva, hacen mención de una época en la que los caballeros, señores de la guerra, regían la Tierra con puño de hierro y, a la vez, con la nobleza de sus rectos corazones. Su sociedad se dividía, en orden ascendente, en clanes, principados y reinos, compuestos por 10, 100 y 1000 hombres respectivamente. El rango era fundamental y establecía el justo y equitativo respeto de unos por otros (los Puntos de Sociedad Secreta reciben aquí el nombre de Puntos de Caballería y proclaman el rango de su poseedor ante los otros miembros). Los ocho estamentos sagrados eran los siguientes, de abajo a arriba: siervo, villano, escudero, caballero, barón, conde, duque y rey. Los caballeros dirigen los clanes, los condes gobiernan los principados y los reyes son la cabeza de sus reinos. Los Circularios cumplen gustosamente las órdenes de sus superiores porque no hacerlo sería violar las reglas del Código de la Caballería.

La principal fuente de documentación de los Circularios es *Camelot*, una película musical obtenida de contrabando. De ahí proceden la mayoría de sus nociones. Poseen algunas fuentes adicionales, entre las que se incluyen viejas novelas fantásticas (de muy diverso valor literario), libros de cuentos y colecciones de poemas. Esta información se halla dispersa entre los clanes y principados, lo que conduce a que cada uno de ellos tenga su propia idea de lo que debería ser la "época dorada": algunos piensan que la única forma de expresar los sentimientos y las ideas importantes es hacerlo cantando; otros creen que la tiranía del Ordenador sólo puede ser aniquilada tras encontrar y destruir el Anillo Único.

La Orden está resuelta a destruir todo aquello que huela a tecnología. Sin embargo, hay un cierto tipo de ciencia que recibe su favor: la biogenética. Los Circularios poseen laboratorios secretos donde realizan experimentos y trabajos de clonación e ingeniería secreta donde crean monstruos similares a los de las leyendas (unicornios, ogros...). Con ellos,

se dedican a montar el caos en el Complejo Alfa siempre que pueden. Les parece mucho más apropiado ese sistema: ¿qué tiene de poético arrojar una bomba contra una planta depuradora cuando puedes dejar suelta una serpiente marina en las alcantarillas? De este modo, además de sabotear la tecnología del Ordenador, conforman el mundo según la imagen de la Vida de Antaño que les es tan querida.

Algunos miembros son a la vez cofrades de una sociedad filial conocida como el Concilio de los Magos. Lo constituye un grupo de poderosos mutantes, clones con percepción extrasensorial o poderes paranormales y espías de la sociedad de Psiónicos. Este concilio se emplea como artillería pesada en las operaciones de los Circularios, utilizando sus afilados y entrenados poderes contra los adversarios de la Orden. El Concilio se encarga además de la investigación y producción de engendros en los laboratorios secretos.



**Avances:** +1 por realizar empresas caballerescas (?) en presencia de otros miembros de la Orden; +1 por pelear bien y limpiamente; +2 por mantener un juramento que conlleve un gran riesgo personal; +1 por derrotar en duelo a un Circulario de igual o mayor rango; +3 por proteger a damiselas en peligro; +1 por cada 2 puntos de Destreza invertidos en la de Pelea con Armas Antiguas.

**Reglas Especiales:** La Orden enseña a sus miembros todas las Habilidades del área de Supervivencia en Entornos Hostiles, entre las que se incluye Conocimiento de la Antigua Era. Esta última, sin embargo, está teñida de un matiz peculiar, muy propio de la idiosincrasia de los Circularios: aquellos personajes que fallen su tirada de Conocimiento identificarán equivocadamente lo que observan, pensando que corresponde directamente a la época de la Caballería. Supondrán que una antena de TV es la maza de un gigante que, sin duda, está al acecho en las proximidades; o deducirán que una tabla de planchar es el pavés de un ballestero que participó en algún antiguo asedio.

Los miembros aprenden las Habilidades de Pelea y Tiro con Armas Primitivas con más facilidad que el resto de los conciudadanos del Complejo Alfa. Esto se refleja en que cada Punto de Habilidad invertido en estas dos competencias les da, no uno, sino dos PH. Pero, como contrapartida, sólo tienen acceso a una tecnología bastante primitiva.

Los miembros de rango 4 o mayor reciben el apelativo de "sir" por todos los demás miembros. Todos los Circularios toman apodos a lo medieval, como "Sir Galaclón".

## La Fundación



**Objetivos:** Crear y mantener depósitos secretos de equipo y, a la vez, prepararse para evacuar de inmediato el Complejo Alfa: hay que estar dispuestos siempre, va en ello la supervivencia de la raza humana.

Ayudar a la construcción de "la Fundación", un refugio supersecreto en el Exterior, y conseguir que posea unas condiciones de habitabilidad aceptables para emplearlo en cuanto ocurra la Catástrofe Inevitable y el Complejo Alfa sea borrado del mapa.

Robar, ratear, hurtar, pillar y rapiñar todo tipo de cosas y entregarlas a la sociedad para la construcción de la Fundación: conviértete en una auténtica urraca ladrona.

**Doctrina:** El Complejo Alfa está condenado a la irremediable destrucción. El Ordenador está loco; todos están locos, todos menos nosotros. Todo el mundo se dedica a destrozarse máquinas y personas, y hay infinidad de traidores que no dejan de cargarse a la gente. Todos perecerán en la inevitable aniquilación que se cierne sobre el Complejo a causa de su irresponsabilidad y perversión. Todos menos nosotros, los previsores, los escogidos, que, gracias a nuestro refugio secreto, nuestro nuevo Complejo Alfa -sin traidores, sin SSI, con un Ordenador racional y comprensivo, sumiso a los humanos, con líderes que sólo piensan en nuestro bienestar..., sobreviviremos a la Catástrofe. Nuestro Paraíso Escondido se llama la Fundación, y sólo nuestros líderes conocen su ubicación para evitar infiltraciones. Seamos dóciles y eficientes, sirvamos a nuestros caudillos y nos salvaremos cuando se



produzca lo Inevitable, el Fin, Ragnarok, el Apocalipsis... (pon aquí escenas subliminales de *El día después*).

**Amigos:** Humanistas, Protecnos.

**Enemigos:** Espías de Otro Complejo Alfa.

**Descripción General:** Aunque sólo hemos hablado de una, resulta que en realidad coexisten varias "Fundaciones". Se trata de refugios subterráneos localizados por diversas zonas del salvaje Exterior, fuera del alcance de los circuitos de patrulla del SSI y del SDF. Los Fundacionistas obtienen materiales de *todos* los Complejos Alfa, no sólo de éste; y los van llevando a sus guaridas -a veces compartidas-.

Se espera de cada miembro que contribuya regularmente con elementos útiles para el refugio. No es por tanto extraño que los oficiales del SSI se mosqueen un poco cuando el típico Fundacionista pasa ante ellos intentando disimular bajo su camisa una prensa hidráulica, una viga de sintiáceros, una robofregona en marcha... a la vez que sonríe como el anuncio de la pasta de dientes "Ciudadano Extremadamente Feliz".

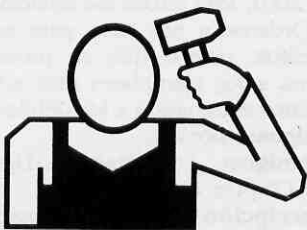
**Avances:** de +1 a +4 por contribuir con equipo valioso; +1 por cada 2 PD invertidos en Habilidades Supervivencia en Entorno Hostil.

**Reglas Especiales:** Unicamente los miembros de la Fundación de rango 7 ó más conocen la localización exacta de una Fundación; los de rango 6 tienen una idea más o menos vaga de por dónde cae; por debajo de 6 no se tiene la menor idea de dónde está.

Lógicamente, es muy raro que la Sociedad preste material a los miembros, especialmente si éste es frágil o valioso.

Hay una peculiaridad interesante, y es que, al estar infiltrados en varios Complejos, los fundacionalistas suelen conocer la Situación Global bastante mejor que cualquier otro ciudadano.

## Clones Independientes Asociados (C.I.A.)



**Nota para el Máster:** cuando un jugador tire los dados en la Tabla de Sociedades Secretas y le salga ésta, dile: - "Oh, vale, tira otra vez". Sonríe entonces sádicamente (deberías practicar ante un espejo) y escribe algo en tu hoja. Es pro-

bable -nunca se sabe- que el jugador pregunte por lo que ocurre. Si te sientes magnánimo (¡Buuuuuuu!), puedes comentarle que ha oído rumores sobre una sociedad conocida como CIA y le das algunas ideas adecuadamente confusas acerca de lo que podría haber averiguado. Si no es tonto (si lo es líquidalo cuanto antes, no sea que espabile), empezará a preguntarse cosas sobre el comportamiento de cada uno de sus clones. Si prefiere otra aproximación, puedes hacer que vea a uno de sus clones en una actitud convenientemente sospechosa; o, aún más divertido, tras poner histérico y completamente paranoico al jugador con todo este despliegue, pasa del resultado y quédate con la Sociedad Secreta definitiva. Sin decirle nada más, por supuesto. Así te ahorrarás papeleo y la necesidad de recordar que uno de sus clones es de la C.I.A.

**Objetivos:** Obtener información acerca de los clones vivos de número inferior. Emplear esa información para eliminarlos y tomar su puesto como Esclarecedor. Obtener información acerca de los clones de número inferior de otros miembros de la Sociedad para ayudarles a conseguir su objetivo personal.

**Doctrina:** ¡No es justo! ¿Por qué han de quedarse siempre los de número inferior con toda la diversión? La vida de un Esclarecedor es grandiosa, desbordante en aventuras y sensaciones fabulosas (eso dice el Ordenador, ¿no? ¡viva el Ordenador!). Entonces, ¿por qué sólo pueden disfrutarla los clones anteriores? ¿Qué les hace tan especiales? Por cierto, ahora que lo pienso..., ¿y si mis hermanitos de inferior número sufrieran un pequeño accidente?

En resumen: quiero ser Esclarecedor en lugar de mi hermano Esclarecedor.

**Amigos:** Illuminati.

**Enemigos:** Clon-Escasos (esta es una Sociedad Secreta que aparece en el módulo *Enviad más clones*).

**Descripción General:** en esta peculiar Sociedad Secreta los miembros no son los PJ sino sólo alguno de los clones del PJ. Si un jugador saca esta Sociedad tirando en la Tabla, deberá hacer una segunda tirada: su personaje pertenecerá a esta segunda Sociedad Secreta, pero uno de sus clones pertenecerá a la CIA.

El fundador de la CIA fue un tal Casty-Z-OHH-5, un tipo que se dedicaba a preguntar continuamente a los demás ciudadanos acerca de los otros Casty-Z-OHH (preferentemente del 1 al 4). Algunos clones con ideas parecidas a las suyas adivinaron el motivo y se le unieron para intercambiar información.

Los miembros de la CIA forman una vasta red de información y sus reuniones sirven para realizar los intercambios. Aquellos miembros que poseen informaciones habitualmente ciertas e interesantes son muy bien considerados, y

a veces disfrutan de tanto prestigio que reúnen grupos de seguidores. Hay incluso algunos miembros que han convertido la acaparación y transmisión de información en un segundo oficio y venden sus datos al mejor postor. Estas peculiaridades de la CIA han provocado que los Illuminati, siempre ansiosos de trapos sucios, procuren infiltrarse densamente en las secciones de la Sociedad.

Pero todo tiene sus desventajas, y los miembros de la CIA no están exentos de ellas: son un modelo perfecto de paranoico. Tomemos el caso de Angusti-A-SSS-4. Este clon se hace continuamente preguntas como las siguientes: "Sabrán Angusti-A-SSS 1, 2 y 3 que soy de la CIA? ¿Qué estarán planeando para acabar conmigo? Y a Angusti-A-SSS 5 y 6, ¿se les habrá ocurrido lo mismo que a mí? Juraría que vi al número 6 en una de las reuniones de la semana pasada... ¡Todos se han conjurado contra mí! ¡Todos quieren matarme! ¡Santo Ordenador, soy demasiado joven para morir!"

**Avances:** +1 por cada información que provoque la eliminación de un clon -preferentemente de número inferior- de un miembro de la sociedad; +2 por ejecutarlo personalmente.

**Reglas Especiales:** Puesto que los miembros de la CIA se interesan por toda clase de chismes, es posible acceder a información reservada o de alto secreto alguna que otra vez. Si un PJ ve a un clon de número posterior de su familia en una reunión de la CIA tendrá que hacer una tirada de Cordura con 3d10 mientras el Máster canturrea: "Sufre, mamón...", cancioncilla favorita de un legendario miembro de la CIA, Summe-R-SSH-5, que logró eliminar a todos sus hermanos antes de darse cuenta de que el número 6 también era miembro y encontrar una bonita y niquelada granada miniatura en el interior de su cepillo de dientes.

## Himno no oficial -de alta traición- de la Sociedad:

### Sólo quiero unas cuantas armas

Soy un clon, pero no es justo.

El Ordenador me dice: -"Yo te di la vida",

y es verdad, pero no me dio el número uno.

Y, oh clones, yo quisiera un arma, tan sólo un arma.

El comunicador llama en mitad del cionoche,

y ¿a quién le dan la misión?

No es justo: al uno, al uno otra vez.

Y, oh clones, yo quisiera un arma, tan sólo un arma.

### CORO

Sólo eso quiero,  
un arma  
cuando acaba el ciclo día.

Oh, sólo quiero unas cuantas armas,  
sólo busco diversión,  
sólo quiero (dubiduaaa)  
sólo unas poquitas armas (dudidudidaduu)  
sólo unas pocas (oh, yeah).

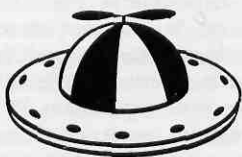
El Ordenador escoge a un clon anterior,  
le da la misión principal  
y la diversión.  
Yo quiero ser quien lleve el arma,  
quiero ser Esclarecedor,  
tener la diversión.  
Oh, clones, quisiera un arma,  
sólo un arma, por favor.

#### CORO

Oh, tan sólo un pistoláser,  
oh, tan sólo un aturdidor,  
una porra, un neurolátigo,  
quizá un desintregador.

¡También quiero diversión!

### Logia Fundación de Fans de la Fantasia (L3F)



**Objetivos:** Recobrar y coleccionar revistas baratas de la Era Antigua. Publicar noticiarios clandestinos llamados "fanzines". Construir y mantener en funcionamiento imprentillas clandestinas, primitivas y pringosas. Llevar protectores de bolsillo en el pecho y gorras rematadas por una hélice.

**Doctrina:** Antes de la Era del Ordenador, la Humanidad viajaba a través del Espacio y del Tiempo, conocía los secretos de la Magia y el camino a mundos de esplendor y fantasía. Esta maravillosa tecnología está minuciosamente descrita en narraciones ficticias inspiradas en hechos estrictamente reales, publicadas en revistas antiguas, apenas conservadas, conocidas como *Historias Sorprendentes* y *Apasionantes Historias*. Debemos hacer todo lo posible por recobrar esas fabulosas tecnologías. Mientras tanto, podemos ocuparnos de mantener vivo el recuerdo de aquella remota sabiduría, perpetuando la Antigua Cultura "Fan": publicando fanzines, asistiendo a mítines de fans, llevando gorras con pequeños fans ("fan" en inglés significa ventilador).

**Amigos:** Románticos, Trekis.

**Enemigos:** Humanistas, Parranderos.

**Descripción General:** Los fans se reúnen en pequeños clubes para discutir las maravillas descritas en las Antiguas y Sabias Escrituras. De paso, hacen un

poco de vida social. A veces se reúne a un gran número de miembros de la L3F para organizar algo conocido como "convenciones".

**Avances:** +1 por publicar una fanzine; de +1 a +4 por recuperar una novela, revista, tebeo o folletín de ciencia ficción, o algún informe secreto acerca de la tecnología que allí se describe.

**Reglas Especiales:** Las que tú quieras. Sorpréndenos.

### Secta Moo



**Objetivos:** Alcanzar un estado de serena y despreocupada ataraxia: indiferencia, pasividad, meditación, introspección, nirvana, Mooooooo. Pero también es preciso mostrar el Camino a las pobres criaturas que viven en tinieblas: para ello es preciso perturbar su ánimo con preguntas estúpidas que ilustren sus almas.

**Doctrina:** Honorables Hermanos, el mundo material está loco: preparemos nuestra consciencia para el mundo que hay después de éste. Hemos de liberar nuestro yo de las ataduras de la Tierra: meditemos para alejar lo mundano. ¿Se reencarnan como cámaras de vigilancia los oficiales del SSP? ¿Van los Altos Programadores al Nirvoprograma Final, o se integran en la Suprema Omnisciencia del Ordenador? ¿Es finito el número de electrones que pueden reunirse en el santo cabezal de un chip VLSI?

Vaciad vuestro interior, honorables hermanos. Sentaos en la posición del videoloto y entonad la palabra mística: Moooooooooooo.

Ilustremos a los que aún están en la oscuridad. Mostrémosles lo absurdo del Universo ejemplarizándolo con nuestros actos.

Cuando interpretes a un mooísta, piensa en una mezcla de Monty Python, la Iglesia del Infragenio y los Hare Krishna.

**Amigos:** Místicos, Leopards de la Muerte.

**Enemigos:** Protecno, Córpo Metal.

**Descripción General:** El rango entre los mooístas responde al prestigio y admiración que uno recibe dentro de la Sociedad. Los miembros de rango 6 o mayor reciben el apelativo de "gurús" y suelen estar rodeados de un puñado de discípulos. Los gurús organizan a me-

nudo retiros místicos para estudiar doctrina y meditar.

**Avances:** +1 por elucubrar un tema especialmente abstruso y absurdo para la meditación; de +1 a +4 por hacer reír al Máster; +1 por "ilustrar a otros" mediante una acción particularmente extraña.

**Reglas Especiales:** ¿Aún quieres más?

### Eugenéticos



**Objetivos:** Infiltrarse en los bancos de clonación y los archivos genéticos para manipularlos y provocar mutaciones favorables. Defender la clonación como el único método válido de reproducción y reservar para la Sociedad el control de las mutaciones. Identificar e informar acerca de los nuevos poderes mutantes que aparezcan y obtener ejemplares vivos (muestras de tejido vivo) para duplicarlos y cultivarlos en laboratorios.

Identificar aquellos poderes mutantes que puedan originar comportamientos antisociales y eliminarlos. Eliminar también los elementos defectuosos para mantener limpia e íntegra la reserva hereditaria de la raza.

**Doctrina:** Una sociedad no es mejor que aquellos que la componen. Luego, para crear una utopía hemos de mejorar la Clonanidad. Somos los doctores ocultos que vigilan y monitorizan la evolución del ser humano, perfeccionándolo hasta el extremo, para que pueda llegar el día en que podamos prescindir incluso de las máquinas que nos sostienen (fondo musical *Así habló Zaratustra*, a ser posible acompañado con la secuencia del mono rompiendo huesos de la película 2001, una odisea del espacio).

El Ordenador nos sirve para nuestros propósitos, puesto que su presión selecciona a los ejemplares más activos y despiertos eliminando a los débiles.

**Amigos:** Psiónicos.

**Enemigos:** Antimutantes, Liga Maternal, Córpo Metal.

**Descripción General:** Los Eugenéticos son un grupo extremadamente secreto que pretende mejorar la raza humana mediante la manipulación genética. Raramente se reúnen: prefieren trabajar en grupos mínimos de investigación clandestina. Exceptuando a sus fundadores, todos los Eugenéticos son mutantes. A los miembros



se les recluta exclusivamente en las guarderías donde la Organización es fuerte. La lealtad queda firmemente asegurada desde la infancia, por lo que esta Sociedad es una de las más opacas a la infiltración.

Los Eugenéticos mantienen tan secretas sus actividades y son tan discretos que muy pocos ciudadanos conocen su existencia (¿alguien ha leído la saga de *La Fundación*? Pues eso). Con los programas que han logrado introducir en los subsistemas generativos del Ordenador, han logrado envolver los bancos de clonación en el mito, el misterio y docenas de baterías de ametralladoras pesadas de vigilancia, con lo que evitan interferencias en su labor.

Avances: de +1 a +10 por la captura, entrega y disección de un ejemplar humano o animal mutante con poderes desconocidos para la Sociedad.

**Reglas Especiales:** Aunque los poderes mutantes se fijan definitivamente al nacer, los Eugenéticos han descubierto formas de aumentar su potencial básico. Cada ascenso en el escalafón de la Sociedad permite al miembro que lo solicite un tratamiento para incrementar sus poderes. Hay dos tipos de tratamiento: uno basado en la bioquímica, que puede dar excelentes resultados pero que es a la vez poco seguro; y otro basado en la aplicación de neuroestimuladores del ARN, menos efectivo pero más seguro, y orientado fundamentalmente a incrementar el índice del poder.

En la tabla siguiente se dan los resultados que pueden producirse en cada uno de los dos tratamientos:

#### 1d100 Tratamiento

##### Bioquímico Neuroestimulador

01-05	Activación de un PM latente	+1d6 al PM
6-50	PM intensificado	+1d3 al PM
51-70	Sin efecto	Jaquica
71-95	Daños en el PM	-2d10 al PM
96-00	Muerte	Muerte

Modificadores:

+4 por cada tratamiento previo del mismo tipo. Pero un resultado directo del dado de 01-05 nunca se modifica.

Los efectos concretos de estas reglas se dejan a la discreción del Máster (carcajadas malévolas que se escuchan como viniendo de un lugar remoto y tenebroso). Por ejemplo, PM intensificado puede interpretarse como que se dobla el alcance o la duración de uno de los poderes del sujeto, o que se reduce a la mitad el índice de Poder Mutante necesario para emplearlo; y los daños en el PM pueden significar lo contrario a lo anteriores. La activación de un PM latente da derecho a una tirada adicional en la Tabla de Poderes Mutantes.

#### Trekis



**Nota del Traductor:** Esta Sociedad Secreta es una parodia de los autores de un fenómeno desconocido por ahora en España: los fanáticos de todo lo que tenga que ver con el universo, protagonistas, películas, dibujos animados, juegos, etc... de la serie *Star Trek*. La vimos aquí hace ya bastantes años, pero muchos habrán visto las películas *Star Trek: la Película*, *La ira de Khan*, *En busca de Mr. Spock...* y quizás la continuación *Star Trek, una nueva generación*, casi todo ello procedente del prolífico guionista Gene Roddenberry. Hay incluso colecciones de libros. Los diseñadores de PARANOIA satirizan este cuasiculto reflejando sus huellas en el Complejo Alfa. Debe reservarse esta Sociedad Secreta a aquellos jugadores que hayan visto al menos una película de la serie o que tengan cierta idea sobre el tema.

**Objetivos:** Reclutar nuevos miembros. Ayudar al Ordenador. Construir un Complejo Alfa tecnológicamente superior. Parecerse lo más posible a Mr. Spock. Ir adonde nadie ha llegado jamás...

**Doctrina:** Hemos de reformar el uniforme y el equipo para asemejarnos todo lo posible a los trekis auténticos, transformando los pistoláters en fásers con pegotes de plástico, poniendo bisagras en los comunicadores para colgarlos de la parte de atrás del cinturón, modificando las multigrabadoras para que parezcan tricorders. Para conseguir el look treki definitivo lo chachi es conseguir un par de orejas puntiagudas y afeitarse las patillas en triángulo, con lo que uno se hace representante de una raza tecnológicamente avanzada y pacífica (sí, pequeño y belicoso Esclarecedor, PACIFICA).

**Amigos:** Protecnos, Piratas Informáticos, Románticos, L3F.

**Enemigos:** Purgadores, Leopards de la Muerte, Antimutantes.

**Descripción General:** Teniendo en cuenta el curioso vestuario y el aspecto especialmente llamativo de sus miembros, describir esta sociedad como "secreta" no es precisamente exacto. Pero aunque se les interroge una y otra vez, los trekis, aun en todo su esplendor, negarán pertenecer a ella. Es preciso señalar que, por otra parte, los Trekis dan las mejores fiestas de todo el Complejo.

**Avances:** de +1 a +4 por descubrir una reliquia de la Antigua Cultura Treki; +1 por inventar una forma nueva que permita asemejarse más a un treki.

**Reglas Especiales:** El Ordenador pasa absolutamente de las acusaciones de pertenencia a los Trekis hechas contra cualquiera de sus miembros. No importa lo raros que vayan vestidos o las veces que los denuncien por pertenecer a una Sociedad Secreta, el Ordenador ni siquiera los penalizará levemente. Ahora bien, los Trekis no son inmunes al resto de las acusaciones típicas del Complejo Alfa.



# El Triunfo de un robot llamado Mark IV

Por Steve Gilbert y Peter Corless

## Prólogos

### Introducción oficial para el máster

¿Sabe aquel que diu de unos Esclarecedores que se vieron atrapados entre un graaaan objeto inmóvil y una fuerza irresistible? A que no te imaginas qué cosa tan divertida les ocurrió...

¡Quedaron hechos papilla!

Ahora en serio, amigos. Nosotros, los Brillantes Diseñadores de Juegos de West End, hemos recibido un par de toneladas de cartas en las que os quejabais de que algunos de vuestros jugadores *¡lograban salir con vida* de las misiones! ¡Qué vergüenza! ¡Qué desperdicio! Una cosa así no podía consentirse; así que, llenos de simpatía por vosotros, los Máster, hemos puesto todo nuestro esfuerzo en montar esta aventura como una verdadera trampa mortal. Sin temor, colega. Total garantía. Los que se metan en este módulo van listos: caerán como... como Esclarecedores. Vamos, confía en nosotros: después de someterse a esta cumbre de sadismo paranoico, la piel de tus Esclarecedores no servirá ni para hacer unos calcetines de canario.

Ha sido agradable cotorrear un poco contigo, chaval, pero es el momento de poner algunas letras para la carne de láser. Hasta ahora.

### Introducción oficial para los jugadores

Saludos y enhorabuena, Esclarecedores. El Ordenador -¡alabado sea!- os da una nueva oportunidad de distingueros en el servicio. Poneos vuestros equipos y dad a esa escoria comunista y traidora una lección que tarde en olvidar. Os esperan la acción, la aventura, la emoción, tal vez la gloria y, seguro, la ansiada posibilidad de servir al Ordenador y ganar su benévolo agradecimiento.

Ah, y tened cuidado ahí fuera.

### Sumario de la aventura (para el master, naturalmente)

¿Qué hay de nuevo, viejo? Lamentamos profundamente la confusión con los títulos de las introducciones. Un desafortunado accidente de esos que pasan de vez en cuando. Esperamos que tus jugadores no hayan leído el texto titulado "Introducción Oficial para los Jugadores", porque podrían sentirse un tanto inquietos. Y es lo último que deseáramos. ¿Cómo podría ocurrírseles inquietar a unos chicos tan majos? Caray, no, los remordimientos nos partirían el corazón.

Nos imaginamos que, a estas alturas, lo que quieres es saber de qué va todo esto. Pues bien, es algo así: nuestros entusiastas Esclarecedores reciben la misión de custodiar un superrobot de combate llamado Mark IV y evitar por todos los medios que se produzca un sabotaje antes de someterlo a la última prueba de funcionamiento.

Afortunadamente, el Mark IV es prácticamente invulnerable (algo que no tienen por qué saber los Esclarecedores). Lo único que quizás podría descascarillarlo un poco sería un impacto *termonuclear* de un par de megatones encima mismo de él. Es triste que no pueda decirse lo mismo de nuestros muchachos.

Mientras se arrastra la larga vigilia, los jugadores habrán de hacer frente a una verdadera multitud de sucesos perturbadores, entre los que se incluye un muy real intento de sabotaje llevado a cabo por los omnipresentes Comunistas (sí, Comunistas, ¿o ya creías que no existían?).

Hay además unos cuantos encuentros en los que los Comunistas (que bastante tienen con evitar que el SSI los convierta en botas humeantes) no tienen absolutamente nada que ver; pero, caramba, no es preciso que se lo digas a los sufridos centinelas.

Por cierto, ¿no estarían pensando que iban a pasar una velada tranquila, verdad?

### Algunas palabras sobre el material y los accesorios

¿Qué diablos es un accesorio? Es algo que entregas a los jugadores para ayudarles a visualizar mejor la aventura. Por ejemplo, al simular uno de los habituales combates entre ellos mismos, puedes darles un par de granadas de fragmentación y un pistoláser a cada uno, pero no te lo aconsejamos.

La habitación queda hecha un asco y cuesta mucho luego limpiarla.

Lo cierto es que los de West End sentimos una tremenda debilidad por los accesorios, y, como Premio Estelar de esta aventura, incluimos nada menos que UNA HOJA ENTERA rebosante de accesorios utilizables de inmediato, ideales para angustiar a tus jugadores y entretenerlos. Fotocopia las páginas ## y ## y recorta los accesorios. Nosotros te indicaremos cuándo has de entregarlos a tus leales -pero ilusos- Esclarecedores.

Y además, conforme avanza la aventura, encontrarás párrafos titulados "sugerencia de accesorio". Son ideas que no pudimos incluir en la página de accesorios. Empléallos y disfruta.

También nos gustaría comentar alguna cosilla acerca del buen viejo Gran O. y hacerte alguna sugerencia para los momentos en que hayas de representarlo de viva voz. Descubrimos que era fabulosamente divertido que el Ordenador llamara de vez en cuando a los personajes: ya sabes, una visita amistosa para preocuparse personal y solícitamente por sus muchachos... especialmente cuando estén metidos hasta el cuello en algún asunto interesante. Es algo que los mantiene tensos y activos, muy tensos y muy activos. Algo así como:

**El Ordenador** (voz suave, casi podría decirse que cariñosa): Saludos Esclarecedores, ¿cómo van las cosas por ahí?

**Esclarecedor** (sorprendido in fraganti mientras machacaba con su llave inglesa una robofregona): ¿Oh? ¿Ah? ¿Qué? Esto... ¡Muy bien! ¡De primera! ¡Todo perfectamente! (Aparte, mientras intenta cu-



brir los restos humeantes con un trapo: "¡Maldición!")

**El Ordenador** (ronroneante): ¿Estáis seguros? Acabo de recibir un informe del barrendero 409 D en el que se señalaba la necesidad de urgente inspección higiénica en el hangar 139, es decir, el vuestro. Por cierto, ¿dónde está? No consigo visualizarlo desde ningún monitor.

**Esclarecedor** (empujando disimuladamente con el pie el montón de tuercas y tornillos que fueran 409 D bajo la inmensa panza de Mark IV): Pues nosotros no lo hemos visto, señor... quiero decir, Amigo Ordenador. A mi el hangar me parece muy limpio. Limpísimo, de veras.

**El Ordenador:** Eso es bueno. ¿Puedo servirlo de ayuda en algo, ya que todo parece bien?

**Esclarecedor** (recuperado a medias del susto): ¿Eh? ¡Oh, no, qué va! No, Amigo Ordenador, muchas gracias. Todo va bien, de miedo, perfecto. De veras.

**El Ordenador:** ¿De verdad, de verdad? ¿No hay ninguna cosilla que Yo pueda hacer?

**Esclarecedor** (con arrebatada sinceridad): No, no, ¡en serio! Todo va de maravilla. Es impresionante lo bien que va.

**El Ordenador:** Me temo que sufres una intensa tensión emocional, Esclarecedor. Te vendría muy bien un estabilizador de la personalidad.

(Pausa para que el Esclarecedor pueda sudar a gusto y penetre en el umbral de la más completa histeria).

Es curioso, no consigo restablecer contacto con 409 D. Y parece que tenía razón. Esclarecedor, hay unos trapos humeantes y sucios justo detrás de ti. ¿Puedes decirme qué son?

## Sesiones de Información Inicial (Briefings).

Por supuesto que es divertido exterminar Esclarecedores, pero no tienes por qué pasarlo bien tú solo: también a ellos les gusta disparar, incluso cuando el único blanco a mano son ellos mismos. Por eso hemos decidido ofrecerte una breve descripción de la actitud de cada sociedad secreta y Servicio frente al Mark IV.

Coge aparte a cada jugador antes de comenzar la aventura y léele las secciones que le correspondan:

## Motivaciones de las sociedades secretas

### Iglesia Primitiva.

La Iglesia está muy interesada en el desarrollo del nuevo vengador que ha puesto a nuestra disposición la magnanimidad

del Ordenador. Hijo/a, te entregamos un frasquito de agua bendita para que bautices al Mark IV en nombre del Ordenador. Una vez lo hayas hecho, considéralo tu hermano clónico y custódialo con todas tus fuerzas, más allá de lo que exige el deber.

### Espías de otro complejo.

El Mark IV es uno de los descubrimientos más importantes y destructivos que se han realizado desde la Era de la Paz. No debe quedar en manos indignas. Has de revelar al Mark IV la existencia del verdadero Complejo Alfa Prima y persuadirlo para que regrese a él contigo. Si eso fracasa, destrúyelo. Ah, y ya que estás ahí, aprovecha para masacrar al resto del equipo de Esclarecedores.

### Psiónicos.

Es preciso demostrar que el intelecto de Mark IV es inferior al humano. Intenta conseguir que se bloquee mentalmente -haciendo que, por ejemplo, compute la constante Pi hasta la última cifra y luego te dé el resultado de su división por cero (Nota para el Máster: no funcionará, Marki es más listo que todo eso)-. Si no lo consigues, procura convencer a los especialistas con CS superior de que el Mark IV es un trasto inútil, detallándoles cada uno de sus defectos de fabricación y diseño.

### Humanistas.

El Robosoldado Modelo 425 Mark IV es una abominación intolerable y debe ser destruido. Que no quede ni un tornillo.

### Místicos.

De acuerdo con los contactos secretos de tu sociedad, el Mark IV podría ser la máquina definitiva para la Iluminación de todo el Complejo, si alguien lograra que se desprendiera de sus inhibiciones y prejuicios. Te hemos provisto con un calibrador de circuitos conectado a una batería de 220 V y una vasija presurizada con gas alucinógeno; ilumina al Mark IV produciéndole un electroshock con el calibrador y luego abre la espita del gas para iluminar también al resto de tu equipo de Esclarecedores.

### Antimutantes.

El Mark IV podría ser nuestro aliado ideal. Queremos que implantes en su cerebro un Programa Detector de Fenómenos Psi Modelo IV y que le convengas de que su misión fundamental es eliminar a todos los mutantes del Complejo Alfa. Ah, y asegúrate de pasar por la piedra a todos los mutantes que encuentres por el camino: seguro que en tu equipo hay alguno.

### Antifrankenstein.

¡Atomiza a Mark IV! ¡Pulverízalo, incinéralo, revientalo, bórralo de la faz de la tierra! ¡Elimina a sus creadores!

¡Elimina a los responsables de sus creadores, y a los que están detrás de estos, y a...! ¡No te quedes ahí parado! ¡Te haces cargo, no?

### Córpore metal.

El Mark IV puede ser uno de los eslabones perdidos en la evolución Hombre-Máquina. Convéncele de que se nos una. Y luego haz que destruya el sector BOG, donde la presencia de Antifrankenstein y Humanistas es muy fuerte.

### Románticos.

El Mark IV va en contra de todo aquello por lo que luchamos. Representa perfectamente las tendencias opresoras, destructivas y deshumanizadoras a las que tanto se opone nuestra Sociedad. Pero quizá tú puedas convertirlo a un camino mejor. Intenta que se muestre tal cual es, animal; píntale símbolos de colores en el blindaje, ponle guirnaldas en las torretas, decórale con lucecitas... En fin, déjate llevar por la imaginación.

### Protecenos.

El Robosoldado Modelo 425 Mark IV es uno de los logros tecnológicos más importantes de todos los tiempos. Esa tecnología debe perpetuarse cueste lo que cueste. Elimina a todos los que intenten causarle algún daño. Obtén toda la información posible acerca de Mark IV para preservarla (planos sobre todo).

### Facción de un alto programador.

Lo sentimos, amigo Máster, pero los motivos de estas facciones internas los tendrás que elaborar por tu cuenta. Trabaja un poco, que ya es hora. No lo vamos a hacer todo nosotros.

### Comunistas.

¡Valor, camarada! Se acerca el momento de que todos los obreros Infrarojos se alcen en la Gloriosa Revolución Popular. El Mark IV es una temible amenaza para el Partido, pero el heroico camarada Borscht guiará en breve una expedición para destruirlo. ¡Atento, camarada, firme en tu puesto, listo para marchar al son de los clarines anunciadores de la Rievolución! ¡Ripite las consignas sin flaquear! ¡Todo el Poder para il Pueblo! ¡Muerte al Ordenador y a sus isbirros!

### Piratas informáticos.

¡Caray, tú; esto puede ser de vicio! Imagínate lo que se puede hacer reprogramando a ese chisme, ¿eh, tío? Se le puede reprogramar para que se destruya en su prueba final, o para que diga "el Ordenador es un montón de circuitos corroidos y apestosos" cada vez que alguien pronuncie la palabra "láser".

### Iluminati.

El Mark IV es una gran baza en esta gran partida de póker en que se juega el

Poder del Complejo Alfa: una baza que debe ir a parar a nuestra manga. Intenta hacerte con el control del Mark IV y escóndelo en algún sitio, si no quieres sufrir nuestra ira. Y, de paso, aprovecha para descubrir las Sociedades Secretas de tus compañeros Esclarecedores. Luego emplea esa información para que se liquiden entre sí.

#### Libre Empresa.

Esta criaturita debe tener un montón de chatarra interesante en sus tripas. Consigue algún cacharro valioso y que se pueda vender fácilmente en el mercado de masas. Pero evita dañar al Mark IV: cumple una tarea muy útil metiendo en cintura a los Comunistas.

#### Leopards de la Muerte.

El interior del Mark IV es un gran almacén de fuegos artificiales. Muchacho, imagínate que pudiéramos dispararlos. ¡Uau, sería súper! Intenta convencer al bicho para que se apunte a la panda y empiece a divertirse. Si no quiere, coge y píntalo de negro, por aburrido.

#### Club Sierra.

El Mark IV es una máquina monstruosa, dedicada únicamente a la muerte y a la destrucción. Sólo una sociedad enloquecida y enferma, apartada de sus raíces naturales, habría pensado en construir algo semejante. Escapa. Busca un árbol. Tráelo y plántalo junto al Mark IV. Escapa otra vez.



#### Motivaciones de los servicios

**SSI.** Algo huele a podrido en todo esto. Los del SID no han soltado prenda sobre el Mark IV y lo han sacado a la luz de repente; y los del SDF tampoco dicen ni pío. Sonsaca todo lo que puedas a tus compañeros y dales pasaporte si lo crees necesario. Hazte pasar por miembro del SDF o del SID para introducirte en las tripas del Mark IV. Cuéntanos lo que veas.

**STC.** Se rumorea que todas las funciones de mantenimiento del Mark IV las efectúan sus robots de a bordo. Si eso es cierto, los del STC no recibimos la parte

que nos corresponde del proyecto. Descubre si nuestras suposiciones son correctas y, caso de que así sea, sabotea todo lo que puedas. Ah, y de paso liquida a un miembro del SID como demostración de protesta.

#### SBD.

La construcción del Mark IV ha puesto la moral de los ciudadanos por las nubes. Con su potencial destructivo asegura la definitiva victoria de nuestro querido Complejo Alfa frente a las hordas comunistas. Debemos hacer todo lo posible por conmemorar esta ocasión y darle toda la relevancia y boato que merece. Tu aportación consistirá en llevar un diario de todos los sucesos que tengan lugar durante la misión. Y aquí tienes una multigrabadora con micrófono y teleobjetivo automáticos que se ajustarán perfectamente a las condiciones ambientales, así como un trípode para filmar toda la misión hasta el último detalle. Ah, y si es posible, consigue una entrevista en exclusiva con el mismísimo Mark IV.

#### SDF.

El Robosoldado modelo Mark IV es sólo una aportación más al arsenal del combatiente moderno. Todo el personal del Servicio de Defensa ha de familiarizarse con sus capacidades operacionales. Introdúctete en el interior del Mark IV y averigua cómo se controla y qué lo hace funcionar a pleno rendimiento. Protégelo con todas tus fuerzas: el enemigo no debe acercarse a él.

#### SPL.

Este Mark IV es la ruina. Los del SID han empleado muchos más preciosos recursos de los que el Complejo Alfa puede permitirse. ¡Todos esos materiales tan escasos y valiosos para una sola máquina! Recupera aquellas piezas que veas como superfluas en el Mark IV y devuélvelas a los almacenes del SPL. Y no olvides llevar la cuenta del derroche innecesario de material durante la misión, para luego informar al Ordenador en la Reunión de Fin de Misión.

#### SEG.

Cuando el Mark IV fue concebido, los del SEG pedimos que se le aprovisionara de energía a través de un cable conectado a los generadores de nuestras plantas de producción. Nuestra petición fue ignorada y no recibimos la parte que nos correspondía en el diseño y construcción del Mark IV. Haz lo que puedas para convencer al Ordenador de que la planta de fisión del Mark IV es inestable y peligrosa. Si es preciso, sabotéala. Sé creativo.

#### SID.

Por fin todos estos largos cicloaños de investigación y trabajo han dado su

fruto. Pero debes asegurarte de que nada salga mal en estas últimas horas. Que nadie entre, se acerque o toque al Mark IV, bajo ningún pretexto. Recuerda, eres responsable de su seguridad: si le ocurre algo, lo lamentarás. Y mucho.

#### SCP.

El Ordenador te ha elegido como Su representante en esta misión de suprema importancia. Recibirás un ascenso de CS para que seas Jefe de Misión. Haz un buen trabajo y aprovecha para recordar al Ordenador continuamente que un miembro del SCP es el Jefe de Misión (Nota para el Máster: hazlo así. Nombra a este tipo Jefe de la Misión).

Ahora, querido Máster, te toca a ti ponerle patas a todo esto. No te preocupes, confiamos en ti. Suerte y buena caza.

He aquí un consejo de Dan Gelber (el que ideó PARANOIA): **"Matar Esclarecedores es fácil; lo difícil es lograr que se liquiden entre sí".**

Bien, evidentemente Dan no ha jugado con algunos de nuestros muchachos, pero el consejo sigue valiendo su peso en oro. No pierdas ocasión de darles razones para que se masacren entre ellos: que intenten convertir al Mark IV a su causa, o que todos pertenezcan a Sociedades Secretas enemigas a muerte..., lo que te parezca más imaginativo. Pero ¡que no escape ni uno!

#### Episodio I: Un nuevo amanecer

(Fondo musical: *Obertura de Guillermo Tell*, con los apropiados cambios de plano y efectos especiales).

Léase:

**"Comienza un nuevo ciclo día en el Complejo Alfa, iluminado por el familiar parpadeo de los fluorescentes. Despiertas y empiezas a considerar la plétora inacabable de dones que el Ordenador derrama sin cesar sobre vosotros: vuestra espaciosa celda de tres metros de lado, la ración extra de Delicia Helada de anoche..."**

**"Fuera, en los pasillos, reverberan las pisadas de la adormilada masa obrera Infrarroja, que se dirige al leal servicio del Ordenador, acompañados por su escolta".**

(Pausa para que los jugadores puedan practicar en vivo su Destreza de Aducción:

Jugador 1: Yo me esfuerso por servir a nuestro bienamado Ordenador todos y cada uno de los días de mi vida. ¿Y tú, ciudadano?

Jugador 2: ¡Oh, yo también, por su-



Jugador 3: ¿Qué quieres decir con que el Ordenador tiene caprichos?).

**“Súbitamente se enciende el monitor del terminal de vuestra celda y suena Su voz, tan amable, tan dulce, tan conmovedora...”**

(Pausa para la correspondiente respuesta entusiasmada).

(Aquellos PJ que se hayan puesto rápidamente en movimiento y respondido con la vivacidad requerida recibirán una ración adicional de Delicia Helada para el desayuno. En cuanto a los desdichados que se les hayan pegado las sábanas...).

(Brilla una luz verde y cae, a través de una de las muchas ranuras y orificios de la pared, una pastilla morada grande como un puño que hace retemblar la bandeja. Tira 1d100 y busca los efectos del fármaco en la Tabla de Pastillas (ver abajo). La pastilla, a pesar de su tamaño, se disuelve en agua sin problemas. Pero aquellos viriles y arrojados Escalacreadores que, en su decisión por obedecer a su Amigo cuanto antes intenten tragarla a pelo habrán de tirar en la columna 5 de la Tabla de Daños para comprobar el resultado de su proeza. Y olé.

1-50 **Pastilla estimulante.** Se te pasa el sueño. Se te pasa el sueño tan completamente que tienes la impresión de que nunca más necesitarás dormir. **(Nota para el Máster:** esa impresión es correcta, al menos durante 72 horas. Al cabo de las cuales: ZzzzzZzzzz. Entonces, procura que se mantenga despierto, recuérdale que el Complejo Alfa le necesita alerta.

61-65 **Sedante.** De vuelta al sobre. ZzzzzzZzzzzRrrrLzzzz. Esto puede ser poco recomendable, en especial si has de estar dentro de un minuto en la Sala de Reuniones para el Informe Inicial. (**Nota para el Máster:** duración del efecto: 1d10 horas).

91-00 **Alucinógeno.** ¡Quééé co-  
loooooores! Los pelos de mi lengua  
acarician mi cerebro. Puedo respirar  
en estéreo. ¡Puedo volar!  
¡UUUUUUUU...! (**Nota para el Máster:** Duración del efecto: 1d10  
minutos, con inoportunas recaídas a tu  
discreción).

**Sugerencia de accesorio:** a veces resultará un poco complicado recordar quiénes tomaron qué pastillas. Hemos descubierto que la solución perfecta consiste en colocar pegatinas a los jugadores. En esas pegatinas (tarjetas autoadhesivas) puedes describir los efectos del fármaco. Por ejemplo, una pegatina de estabilizador podría decir: "todo va bien, perfectamente bien".

En la pantalla acaba de aparecer la familiar figura de la atlética e incansable Yeinfo-N-NDA con sus característicos pololos en negro y naranja.

Yeinfo-N-NDA-3 es una chica alegre y dicharachera, con los músculos de una de esas mujeronas que levantan con las manos a toda su familia en el circo (suegra y perro incluidos), pero con la sencillez de la típica muchacha campesina de videopelícula.

**“¡Arriiiba, ciudadanos! ¡Quiero oír cómo suenan vuestros huesos! Vamos a comenzar los ejercicios diarios de mantenimiento. El Ordenador dice que son buenos. ¿No se os ocurrirá dudarlo, verdad? Vamos allá: cinco series de torsiones para eliminar molas antiestéticas... Y uuuuno y doooooos, y uuuuno y doooooos....”**

“Y ahora, algo más animado. Arriiiiibaaayabaaaaaajo, arriiiiibaaayabaaaaaajo, una palmada y arriba otra vez. Sonreíd, notad cómo el aire os llena los pulmones. Aspirar, espirar..., vamos, veinte veces más...”.

Puedes imponer otros ejercicios a tus jugadores, tales como una buena serie de flexiones (si el suelo está conveniente y confortablemente sucio), levantamiento de pesas (si está cerca el viejo sillón de roble del abuelo)...

“¿Ya relajados? ¿En forma? (pausa) ¿Dispuestos para emprender una nueva y gozosa jornada en el Complejo Alfa? (pausa) ¡Ah, que aún os encontráis algo tensos? Oh, desde luego, hemos olvidado nuestra pequeña marcha de cinco kilómetros. ¡En sus marcas! ¡Listos...!”

Súbitamente, un mensaje reemplaza en la pantalla la imagen de Yeinfo-N-ND.A. Un mensaje que no es otra cosa que el Alerta-Misión. Muestra a los jugadores el que figura en la página de accesorios. Manténlo ante sus ojos durante 10 segundos exactos canta la cuenta atrás para que se den cuenta de que podría ser algo realmente importante. Y entonces guárdalo.

La localización de la Sala de Reuniones no tiene por qué ser un problema. Siempre que nuestros perspicaces Esclarecedores recuerden el código de la sala. Si acaso lo han olvidado -¡oh crimen y traición imperdonables!-, es el momento ideal para que se tropiecen con un Coordinador Azul del SPL necesitado de ayuda y extremadamente hábil para liar al personal: “Oh, bondad graciosa, qué oportuna y prontamente han acudido en nuestro auxilio. Nuestro robotractor se ha averiado y es preciso transportar estos 1400 baúles al sector

QPD. ¿Serían tan amables de empezar por estos de aquí? ¡Cuidado! Son tan frágiles... (puedes filtrar la información de que ese sector está en el Quinto Pino a mano Derecha).

## Nunca le vi antes de ahora

Si, a pesar de todo, los Esclarecedores logran llegar a la Sala de Reuniones para su misión 23087D, léase:

**"Centro del SID en el sector QPD: un torbellino de actividad, un caos de personas que entran y salen a través de la multitud incontable de puertas y accesos... Nada más entrar, procurando no ofender al personal de alta Credencial que va y viene sin parar, evitando un par de robofregonas que se limpian mutuamente en medio de una nube de jabón, lejía y ácidos diversos, e intentando no pisotear aún más a los enjambres de Infrarrojos que acarrean cajas de sintiplástico con la etiqueta "Nuevo y Mejorado BER", veis el cartel que señala la Sala 23087D".**

**"Y justo al lado de la puerta de entrada a la sala, hace guardia un escualido y frágil centinela Infrarrojo, con la banda amarilla de mutante reconocido. Conforme os acercáis, señala con el pulgar por encima de su hombro, indicando la puerta, y dice":**

**-Seguid sin miedo (guiño), no hay problema (guiño), os esperan (guiño y muecas varias).**

Es innecesario señalar que este curioso comportamiento va a producir cierta desconfianza y sospecha en nuestros protagonistas. Sería deplorable desperdiciar esta oportunidad de oro y no aprovecharse para provocar toda la disensión posible en el seno del equipo.

Si los PJ interrogan al Infrarrojo, éste se mostrará nervioso y asustadizo, y procurará limitarse a respuestas vagas y evasivas. Su nombre es Pardi-LLO-1. Si el interrogatorio se vuelve agresivo (los Esclarecedores le meten la bocacha de un fusil cónico en la boca o algo parecido), Pardi-LLO recordará al equipo que el Oficial de la misión, Zin-Z-ANO, lleva algún rato esperándolos en la sala.

En el mismo instante en que los Esclarecedores entren en la sala, Pardi-LLO-1 se dirigirá a uno de ellos directamente (escójase un Esclarecedor al azar; cualquiera vale):

**¿Quién de vosotros es (Esclarecedor elegido)? Mmmmh, estooo, Zin-Z-ANO me pidió que te entregara un... estooo... un mensaje especial, hummm..., supersecreto... de alta prioridad. Y me dijo que..., bueno..., te lo diera en privado. No te importa, ¿verdad?**

¿Dejarán sus compañeros Esclarecedores que el elegido de la Fortuna

reciba solo el mensaje? ¿Querrá él recibirlo? Probablemente no. A las dos preguntas.

Si no se le permite entregar el mensaje, Pardi-LLO empezará a ponerse muy nervioso, casi histérico. Si aun así no consigue pasar el mensaje, mordisqueará algo que tiene dentro de la boca, toserá, y caerá al suelo convertido en fiambre. Nac.

Un examen cuidadoso revelará que llevaba un diente falso, hueco, relleno con una especie de mugre verdosa (un potentísimo veneno que actúa por contacto con la piel, cuyo efecto, por supuesto, es mortal de necesidad. Por cierto, ¿lo ha tocado alguien?). Fuertemente apretado en su mano derecha hay un papel con un mensaje codificado que ni siquiera el Ordenador puede descifrar. Algo serio, ¿eh, muchachos? (Entrega a tus Esclarecedores el mensaje del Supervisor de Sistemas nº 592 que aparece en la página de accesorios).

Si permiten que Pardi-LLO entregue el mensaje, éste tomará aparte al Esclarecedor y le dará el papel con el mensaje. Luego le saludará colocando su puño izquierdo contra el lado derecho de su cabeza y el puño derecho contra el lado izquierdo, y considerará la misión como ejecutada.

Si alguien le pregunta acerca de su extraño comportamiento no obtendrá ninguna respuesta válida:

**Pardi-LLO:** ¿Saludo? Eeee, ¿qué saludo?

(El Esclarecedor se lo describe).

**Pardi-LLO:** ¡Oh! ¿Eso? No era ningún saludo, qué va. Es que..., estooo, yo... ¡Me picaba la cabeza! ¡Eso es, me picaba la cabeza y tuve que rascarme!

Ah, por cierto, la persona que reciba el mensaje no entenderá ni patata, ni posiblemente nadie de los que estén a su alrededor. Todo ha sido una tremenda confusión. Y Pardi-LLO, si vive todavía, se habrá marchado para cuando los Esclarecedores supervivientes salgan del Informe Inicial con Zin-Z-ANO. Nos tememos que va a ser imposible solucionar el embrollo que ha creado.

Qué suspense, ¿eh?

## De qué va todo

Quando los Esclarecedores entren en la Sala de Reuniones, léase:

**"La figura enjuta pero elegantemente vestida de Zin-Z-ANO, Oficial Encargado de Reuniones de Misión del sector QED está de pie en el centro de la habitación, justo enfrente de un cráter renegrido. En el fondo carbonizado de la depresión hay un inmenso cajón de embalaje con la etiqueta "PELIGRO: EQUIPO PARA LA MISION". A ambos lados de Zin-Z-ANO montan guardia un par de**

**lorchos verdes de los Escuadrones Buitre, armados con neurolátigos y flameadores. Uno de estos os indica que os sentéis en un banco vacío hacia el que Zin-Z-ANO continúa dirigiendo un monótono discurso. El otro guardia parece pasar de vosotros; de hecho, parece pasar absolutamente de todo excepto de una mancha de sintigoma ennegrecida en el techo a la que sigue quemando repetidamente con aire divertido".**

**"Zin-Z-ANO está en la mitad de una frase cuando atravesáis la puerta:"**

**...aseguraos por lo tanto de estar lejos del radio de la explosión si esto llegara a ocurrir".**

Es obvio que los Esclarecedores se han perdido alguna parte importante del Informe Inicial. Algún ambicioso podría pensar que la mejor manera de averiguar qué se han perdido es interrumpir a Zin-Z-ANO. Esta decisión no puede ser más errónea; es más, resulta ser la mejor forma de descubrir lo precisos que son los muchachos Buitre con sus neurolátigos. La respuesta es un 75%. No está mal, nada mal, ¿verdad?

Zin-Z-ANO es extremadamente puntual y se obsesiona por cumplir exactamente los horarios previstos. Esto le lleva a comenzar los Informes de Misión estén o no los Esclarecedores en la sala. Ese es su problema. El de ellos.

Quando hagáis el papel de Zin-Z-ANO piensa en alguien aburrido. De hecho, Zin-Z-ANO es uno de los tipos más aburridos de todo el Complejo Alfa. Los demás ciudadanos le encuentran aburrido, el Ordenador le encuentra aburrido, incluso él mismo se encuentra aburrido. Un tío plasta, vaya.

Zin-Z-ANO habla sin la más mínima inflexión o cambio de cadencia en la voz, y hace las pausas en los momentos más inesperados. Léase:

**-Ahora que ya sabéis cómo operar con seguridad vuestro equipo de misión después de este Informe lo co-gereís y os presentaréis de inmediato en el hangar 139 del nivel 27b donde quedaréis destinados a custodiar el nuevo Robosoldado Modelo 425 Mark IV las pruebas. Finales de campaña comenzarán exactamente dentro. De veinticuatro horas seréis responsables de la seguridad del Robosoldado Modelo 425 Mark IV transcurridas veinte horas un representante del SID acudirá a hacerse cargo. Del Mark IV no tenemos indicaciones de que vaya a tener lugar un intento de sabotaje pero no queremos. Arriesgarnos mientras estéis en esta misión vuestro nombre. Clave será Fuerza Móvil 451 también dependerá de vuestro rendimiento el que recibáis una invitación a las pruebas de campaña por cortesía del SID y llegados a este punto es hora. De que escojáis un jefe de misión.**



Zin-Z-ANO esperará unos instantes hasta que se elija el jefe de misión del equipo. Si no se selecciona a alguien al cabo de treinta segundos, él mismo escogerá al afortunado Esclarecedor (¿hay alguien que pertenezca al SCP por ahí? ¿Sí? ¡Oh, qué maravillosa casualidad!).

Léase:

**"Serás el Jefe del Equipo durante toda la misión el nombre clave. De tu grupo será Fuerza Móvil 451 el equipo que te corresponde como jefe consiste. En un robocronómetro que te indicará el tiempo. Que queda a vuestra misión empezando ahora mismo desde la marca de veinticuatro horas tu robocronómetro anunciará el tiempo restante cada hora a la hora en punto todos vosotros recibiréis los formularios estándar de autorización y transmisión de responsabilidades".**

Es en este preciso momento cuando uno de los guardias Buitre comienza a distribuir armarios y armarios de formularios y contratos a los Esclarecedores. Todos estos documentos llevan el título de "Guía de Aplicación de Autorizaciones de Seguridad", y son absolutamente incomprensibles para todo aquel que no posea Lógica Espuria 16 o más.

**(Sugerencia de accesorio:** colóquese una hoja de papel con las palabras "Guía de Aplicación de Autorizaciones de Seguridad" sobre las portadas de unas cuantas guías de teléfonos, diccionarios y sobre cada uno de los tomos de la enciclopedia Espasa (con todos los apéndices hasta nuestros días); acto seguido, insértense tantas copias como Esclarecedores haya del Comprobante de Seguridad (ver página de accesorios) al azar entre las hojas y arrójese el resultado encima de los jugadores).

Si los jugadores, en su locura, pretenden estudiar u hojear los documentos, es el momento perfecto para que los lorchos Verdes les den un par de pasaditas con los neurolátigos por no mostrar el debido respeto en presencia de un superior y por dudar de la sabiduría del Ordenador que los concibió y editó.

Zin-Z-ANO por su parte, continuará su discurso, completamente insensible a los desesperados espasmos y aullidos de los Esclarecedores que acaban de ser azotados sin piedad.

**"Alrededor de Mark IV se ha trazado un perímetro de seguridad mediante una línea amarilla nadie absolutamente nadie puede atravesar dicha línea sin la apropiada autorización sólo aquellos ciudadanos que presenten un Comprobante. De autorización de Seguridad están autorizados para cruzarla pero antes de recibir vuestro propio Comprobante de Autorización de Seguridad debéis firmar el Contrato Estándar de Transmisión Personal de Responsabilidad al Personal. CETPRP-328890/B y tras**



*Yo sugeriría que sea nuestro jefe de equipo quien examine el equipo de misión*

**firmarlo os haréis inmediatamente cargo del Mark IV con efectos retroactivos en vuestra responsabilidad desde el tiempo previsto en el horario de la reunión de Información Inicial horario que debo decir que no se ha respetado lo que muestra una conducta deplorable que ha sido merecedora de mi cuidadosa anotación para posterior informe y castigo".**

Zin-Z-ANO entregará ahora a los Esclarecedores el formulario CETPRP-328890/B (ver página de accesorios) y esperará a que todos lo firmen. Una vez lo hayan firmado, Zin-Z-ANO comprobará cuidadosamente las firmas (es el momento de emplear la lupa que te regalamos o esa lente de joyero que apareció en el trastero) y mostrará una actitud muy sombría hacia aquellos Esclarecedores que hayan tenido la ocurrencia de firmar con un nombre falso.

Como activar el siguiente clon, por ejemplo.

**"Podéis arrancar los Comprobantes de Autorización de Seguridad de las páginas (menciona las páginas de los tomos en las que has insertado los Comprobantes) de las Guías de Aplicación de Autorizaciones de Seguridad cada uno de vosotros firmará y llevará consigo un ejemplar en todo momento".**

¿Se han dado prisa tus jugadores en encontrar los Comprobantes antes de que Zin-Z-ANO pierda la paciencia? Dales 30 segundos. Luego anímalos con los neurolátigos.

**"Para resumir: esta misión es de gran importancia para el SID y queremos estar completamente seguros de que disponéis los datos y especificaciones técnicas que sean precisos esta información. Tiene un**

**valor incalculable para poneros al tanto de los aspectos técnicos del Mark IV tengo ahora el privilegio y el honor de presentaros al ilustre profesor Torn-A-SOL-2, del SID, sector QED, inventor del Robosoldado Mark IV".**

La figura de cabellos blancos y aire de estar abrumado por la sabiduría se adelanta para saludar a los personajes.

Para hacer el papel de Torn-A-SOL, piénsese en cualquier típico sabio distraído. El viejo profesor es un ciudadano responsable, amante del Ordenador y de sus prescripciones. Está también completamente chocho. Su senilidad no tiene nada que ver con su amor por el Ordenador: curiosamente es una mera coincidencia.

Comienza su charla con una alegre pregunta:

**-¿Verdad que es un espléndido cicloclodía para el Complejo Alfa?"**

Después de aguardar la correspondiente respuesta inflamada comenzará la siguiente rutina (representala tú mismo: miradas, paseo, etc...)

1. Mira a los ojos de cada Esclarecedor larga y pensativamente, como si quisiese contemplar las profundidades más remotas de su alma. En realidad está intentando recordar quién es y qué hace ahí. Preguntará a algún Esclarecedor alguna de estas cuestiones:

**"Perdona, ciudadano, ¿podrías decirme cuál es mi Credencial de Seguridad?"**

**"¿Qué puerta he empleado para entrar aquí?"**

**"¿Quién piensas que soy?"**

**"¿Cómo me llamo?"**

2. Pasea para arriba y para abajo delante de los PJ con ceño solemne y preocupado. Emplea un buen rato para que

los jugadores crean que está cavilando acerca de graves problemas que pueden afectar a la supervivencia del Complejo Alfa. Lo que realmente ocurre es que la cena de ayer le ha provocado aerofagia.

Si los jugadores se impacientan dales otro repaso con los neurolátigos: eso les enseñará a comportarse como es debido.

3. **"Ese uniforme es muy bonito"**, dice al fin señalando a Zin-Z-ANO con el tono de quien ha resuelto uno de los enigmas fundamentales de la Humanidad. Y añade: **"Ojalá no haya pos-tre azul esta noche"**. Los guardías Buitre asienten dándole la razón.

¿Asienten los jugadores también dándole la razón? ¿No? En fin, habrá que repetir el tratamiento correctivo habitual. Ah, por cierto, ¿hay ya alguno que haya sido "apercibido" tres veces? Quizá sea el momento de corregirlo con algo más serio: el flameador, por ejemplo...

4. A estas alturas del Informe Inicial un muy, muy aburrido Zin-Z-ANO se dirige a los jugadores:

**"Podéis preguntar al profesor Torn-A-SOL todo lo que queráis acerca del Mark IV recordad que sois los responsables de su seguridad y que cuanto mejor entendáis el diseño del robosoldado mejor. Podréis protegerlo"**.

Es bastante probable que los jugadores tengan un montón de preguntas que hacer a Torn-A-SOL (sobre todo si tenemos en cuenta que aún no saben nada de todo el montaje, excepto que los guardias son un par de psicópatas fetichistas del neurolátigo). Posiblemente les admire que tamaño cerebro de mosquito como el profesor haya sido capaz de crear el arma más sofisticada del mundo. La verdad es que no lo ha hecho. El verdadero inventor del Mark IV fue su hermano Torn-A-SOL-1. El fue el auténtico responsable, no la ruina humana que intenta ahora alcanzar la punta de su nariz con el extremo de la lengua.

Desafortunadamente, Torn-A-SOL-1 falleció recientemente y le reemplazó su segundo clon que es -y somos delicadamente amables- un completo imbecil y a quien le han mencionado por primera vez el proyecto esta misma mañana. Dicho sea de paso, va a recibir una promoción y una bonificación de paga tremendas gracias a los méritos de su hermano si Mark IV pasa las pruebas.

En uno de sus raros momentos de lucidez Torn-A-SOL-2 señalará que:

**"...el Mark IV es muy grande"**.

Esa es la totalidad de sus conocimientos acerca del robosoldado. Zin-Z-ANO aprovechará este comentario para añadir unas últimas palabras:

**"Con esto concluye el Informe Inicial por favor dirigios de inmediato al hangar con vuestro equipo de misión"**.

Uno de los Buitre levanta el cajón de

equipo con la ayuda de un aparato antigravitatorio experimental, lo conduce a la puerta y lo deposita fuera de la sala de reuniones.

Mientras partís, veis cómo Zin-Z-ANO comienza a dirigir otra sesión de Información Inicial frente al banco vacío. Fuera, en el pasillo, encontráis a otros seis Esclarecedores muy nerviosos que entran rápidamente en la sala de reuniones que acabáis de abandonar. La puerta se cierra tras ellos.

## Intermedio

¡Bien, niños y niñas, basta de charla, a trabajar! El siguiente problema que nuestros intrépidos Esclarecedores han de resolver es cómo llegar del punto A -la Sala de Reuniones- al punto B -el Hangar 139- con un cajón de equipo que pesa una tonelada. Es posible que se les ocurra la brillante idea de organizar un reclutamiento masivo de porteadores infrarojos, ya que nadie se ha acordado de prestarles un robotractor. O pudiera ser que se les ocurriera abrir el cajón y hurgar un poco entre su contenido. Si hacen esto último, véase "Abriendo la cajita", episodio 3.

En cualquier caso, han de llevar todo a su punto de destino: el Ordenador mirará con malos ojos (Zaappp) a todos los Esclarecedores que abandonen cualquiera de los valiosísimos instrumentos del equipo en un corredor general, al alcance de traidores y comunistas desaprensivos.

## Episodio II: La máquina de guerra mas poderosa jamas creada

(Primeros acordes de *Así habló Zaratustra*).

## Preludio

El Robosoldado Modelo 425 Mark IV (llamado afectuosamente "Marki" por las formas inferiores de vida basadas en el carbono) está totalmente convencido de que es el mejor regalo del Ordenador al mundo y se siente muy deseoso de poner al corriente de ese secreto a todos los que pasen al alcance de su batería de veinte macroaltavoces. No desaprovecha ninguna oportunidad de fanfarronear acerca de su potencia de fuego y la solidez de sus defensas:

**"Ja, ja, ja, ya te dije que ese megadesintegrador de fuego rápido no podría dañarme, ignorante gusano comunista"** (el sujeto no lo oye porque

está siendo convertido en queso de gruyère en esos mismos instantes).

Hay que reconocer que Marki tiene razones de sobra para mostrarse arrogante sobre sus capacidades de combate. Es prácticamente indestructible y tiene la potencia de fuego de una división acorazada del siglo XXIII. Es decir, para entendernos, el Mark IV puede volatilizar cualquier cosa con un solo disparo y los jugadores no poseen nada que pueda causarle el más mínimo desperfecto.

Ah y si te gustan las estadísticas y la cosa técnica, ahí está el recuadro titulado "El Mark IV". Te explica un mogollón de datos y cosas interesantes, como, por ejemplo, lo rápidamente que Marki puede reducir a pulpa a un equipo de Esclarecedores. A que es útil.

## El Rostro de Dios

El acceso al Hangar 139 está cerrado por un par de compuertas gigantescas. Junto a ellas hay un monitor conectado al Ordenador que, al acercarse los Esclarecedores, se ilumina:

**"Saludos, Esclarecedores. Aquellos que deseen entrar presenten de inmediato sus Comprobantes de Autorización de Seguridad"**.

Una vez los jugadores hayan mostrado los papeles respectivos, las compuertas empiezan a vibrar y se abren, a la vez que resuenan las alarmas por todo el sector (imita tú mismo estruendosamente el ruido de las sirenas): ¡AAUUUUUUUU! ¡AAUUUUUUUU! ¡AAUUUUUUUU! ¡AAUUUUUUUU! ¡AAUUUUUUUU! ¡AAUUUUUUUU! ¡AAUUUUUUUU! ¡AAUUUUUUUU! ¡AAUUUUUUUU! ¡AAUUUUUUUU!

(Pausa de efecto).

El vapor de las máquinas hidráulicas que operan las compuertas deforma la iluminación y cubre el suelo como una neblina fantasmal. Una mole oscura se recorta en la penumbra...

(Pausa de efecto amenizada con alguna música adecuada de órgano y timbales).

Dentro del inmenso hangar, en mitad de lo que fuera la pista de aprovisionamiento de un escuadrón de cazas Buitre al completo, está EL, el Mark IV (tacháánnnnn), un coloso de acero erigido sobre seis orugas monstruosas, erizado de torres artilleras con lanzagranadas, vaporizadores, rampas lanzamisiles, cañones de tiro rápido con munición termonuclear y, destacando sobre todos ellos, un ciclópeo Megacañón.

(Otra pausa, salpicada con una selección de Ennio Morricone).

Presenta a los jugadores el mapa del hangar (ver página 20) y la comparación de tamaños Robosoldado 425-Esclarecedor (págs. 18 y 19).

El Mark IV parece dormido. Un pesado



y ominoso silencio se cierne sobre su bosque de bocas de fuego y su mole de acero. Sólo el monótono zumbido de la planta de energía parece darle una impresión de vida.

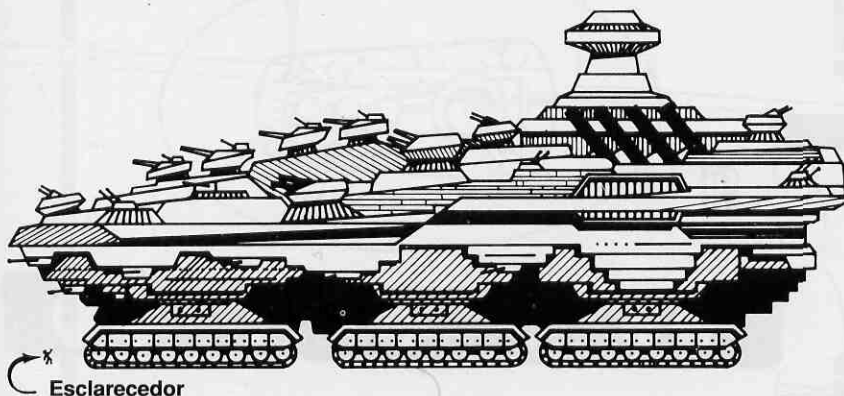
De repente, una voz atronadora hace añicos el silencio:

**“¡ALTO! ¡QUIEN VA! -Resuenan los altavoces del Mark IV - “¡TIENEN CINCO SEGUNDOS PARA IDENTIFICARSE! ¡CUATRO-TRES-DOS-UNO...!”**

Ahora, en el tono más meloso que puedas, pregunta a tus jugadores qué van a hacer primero. Si no sacan de in-

mediato sus Comprobantes de Autorización son Esclarecedores muertos. Adiós al osito de peluche o la caja de zapatos llena de sintigoma de contrabando. Kaputt, Fini, Bye-Bye... Marki es muy estricto con sus órdenes.

## EL MARK IV



Como prometimos, aquí están los datos sobre el Mark IV. Cosa guapa, chaval.

Para los detalles que tengan que ver con el equipo y armamento reseñados, acudir a la Tabla de Efecto de Artillería Avanzada (en este mismo módulo).

Longitud: 75 m.

Peso: 40 mil Tm

Anchura: 25 m.

Chasis: tres pares de sistemas de tracción-oruga

Altura: 35 m.

### Armas

24 Torretas triples con Cañones Láser Tipo III.

12 Torretas triples con Cañones de Tubo Tipo II.

15 Torretas Dobles con Desintegradores Sónicos.

42 Lanzagranadas en monturas pivotantes.

4 Torretas simples con Cañones de fuego rápido con munición tacnuke (nuclear táctica).

2 Torretas con siete rampas lanzamisiles en cada una.

12 Torretas dobles con Cañones Vaporizadores.

1 Megacañón.

### Depósito de municiones

600 obuses perforantes para los Cañones de Tubo.

120 obuses incendiarios para los Cañones de Tubo.

120 obuses de gas venenoso para los Cañones de Tubo.

60 obuses bengalas para los Cañones de Tubo.

280 tacnukes (misiles termonucleares).

70 misiles antielectrónicos CME (contra-medidas electrónicas).

### Defensas

El Mark IV tiene un blindaje de un grosor inimaginable. Por eso, cualquier ataque dirigido contra él implica emplear los modificadores que se especifican a continuación:

Tipo de arma	Abreviatura	Columnas desplazadas a la izquierda en la TdD.
Láser	L	14
Sónica	S	15
Electrónica	E	12
Plasmática-Pulsar	Pl	14
Perforante	PP	12
Inflamable	I	14
Misil	Ms	15
Mecánica	Mc	16

### Defensas adicionales

Lanzahumos (desplazan 4 columnas a la izquierda ataques con armas L).

Medidas antitérmicas. Reducen el calor un 80%.

Emisor de interferencias (tiras metálicas para confundir los aparatos de detección adversarios): 80%.

Bloqueadores de Rádar de Puntería: 90%.

### Equipo adicional

20 Macroaltavoces montados aquí y allá en el exterior del chasis.

20 Multigrabadoras tipo I empleadas como video-audiosensores de exterior.

Es probable que hayas advertido que al Mark IV no le hace la más mínima falta la “protección” de los Esclarecedores. Pero no vas a dejar que eso les preocupe, ¿verdad?

## El hangar

Detengámonos un momento para decir alguna cosilla sobre el Hangar 139. Es un bonito lugar. Considéralo como un gran cuarto de juegos. Un cuarto de juegos de 150 x 150 metros y un techo en cúpula que alcanza los 60 m. de altura.

A continuación describimos los diferentes elementos del Hangar y las maneras de emplearlos para abusar de..., esto... animar la velada de vuestros Esclarecedores (es lo que se conoce como “ventajas del equipo local”).

### A. Las Catapultas de Vapor

Algo que encantará a los socios del Club Sierra. Estas catapultas se diseñaron para lanzar a gran velocidad a la atmósfera a los cazas Buitre. Claro que los investigadores lo ignoran. Si algún Esclarecedor quiere investigarlas, léele lo siguiente:

Ves unos rieles con una especie de trineo metido en ellos por unas guías. En un extremo, el que está dentro del Hangar, los rieles reposan contra un tope. El otro extremo de cada riel se interna en unos túneles circulares y se pierde en la negrura. Los túneles suben de forma regular hacia lo que parece un lejano destino. Al lado de cada túnel hay una caja empotrada con la indicación “Control de Guía”.

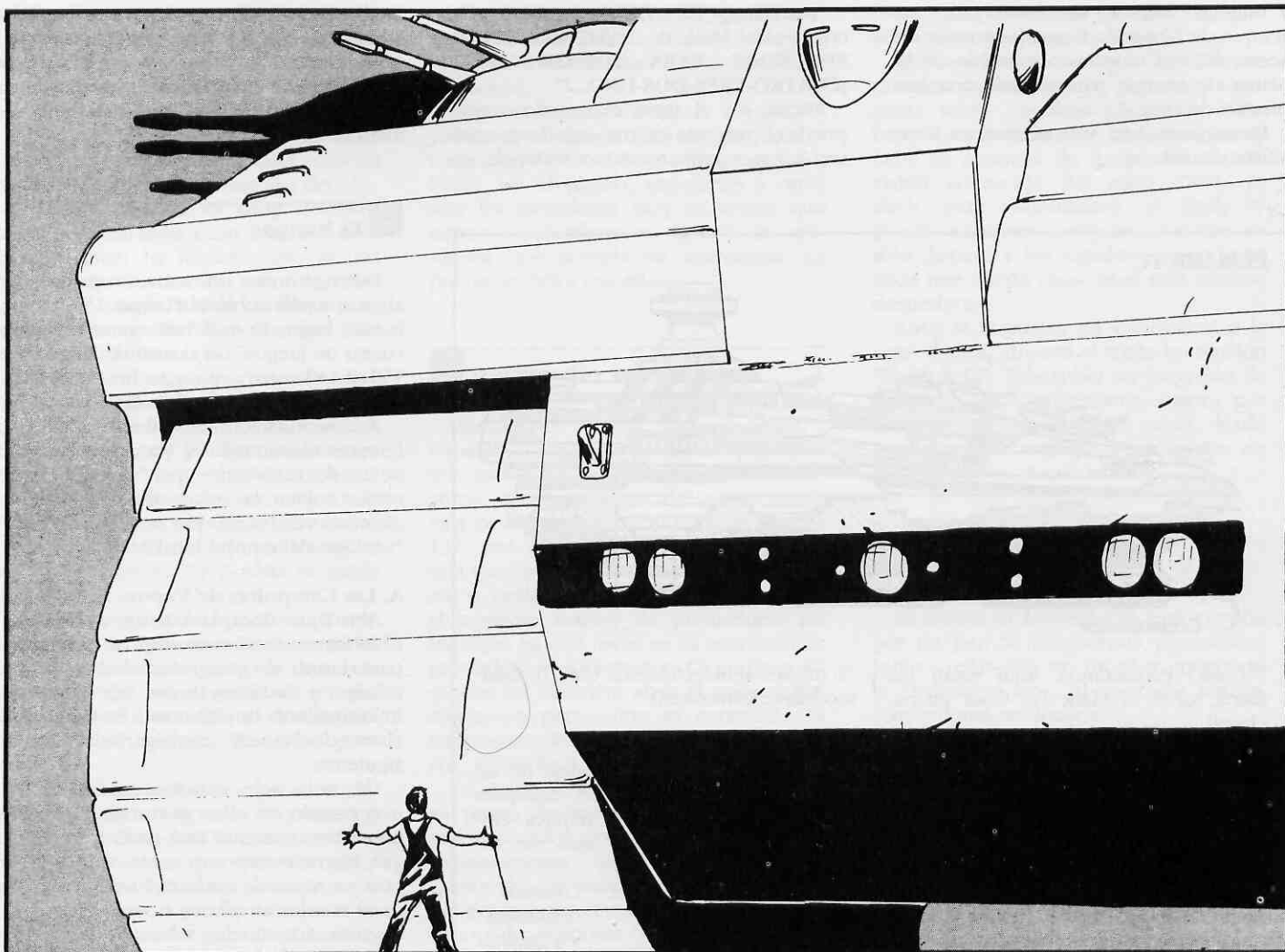
El proceso normal consiste en colocar un caza en su trineo correspondiente y dejar que la catapulta lo proyecte hasta el final del recorrido. El trineo se detiene de golpe y el caza, ya en marcha, se va volando gracias al doble impulso (el de la catapulta y el de sus propios motores). El trineo retrocede entonces a su posición en el hangar.

Pues bien, ¿hay alguien que quiera abrir una Caja de Control de Guía? Si es así, haz que lo sude. Esto es, que no le quede más remedio que forzar la tapa y hacerla picadillo. Ahora bien, tus Esclarecedores pertenecen a esa variedad conocida como Esclarecedor Leal (o sea, plomazo)... Caramba, seguro que alguno de esos cabezas cuadradas de las tropas Buitre se ha dejado alguna tapa completamente abierta.

¡Qué sorprendente casualidad!

Dentro de cada caja hay tres botones marcados con las letras A, B y C.

**Botón A.** Si se le presiona se abren las compuertas de seguridad al final del túnel. En ese momento, los sorprendidos Esclarecedores podrán ver un fondo azul



y luminoso, y una suave y gentil brisa perfumada, con olor a rocío y a hierba recién cortada, se deslizará hasta el hangar (¡Cuidado! ¡Un ataque químico masivo con gases venenosos! ¡Los comunistas nos atacan con sus armas químicas!).

**.Botón B.** Conecta un mecanismo que acumula la presión necesaria para lanzar el trineo. Al principio no ocurre nada. Es un proceso que requiere su tiempo. Al cabo de 30 segundos habrá ya la suficiente presión para el disparo. Si al cabo de 60 s. no se pulsa el botón C, la presión acumulada provocará una pequeña y divertida explosión en la zona del trineo (15 m. de radio y columna 10 en la Tabla de Daños).

**.Botón C.** Lo has adivinado: el botón que dispara la catapulta. Por mucho que se presione, no parecerá responder mientras no haya suficiente presión para el disparo. Pero entonces bastarán dos segundos para lanzar el trineo. Funcionará si se ha apretado antes el botón B.

Y entonces...

¿Hay alguien en el trineo? ¿O quizás en el túnel? Si es así, es más que probable que se vea de repente en el aire, a al-

gunos centenares de metros por encima del océano (oops). Oh, eso siempre que se haya presionado antes el botón A, el de la apertura de las compuertas exteriores, ¿no? En caso contrario no disfrutará de esa agradable y laarga caída desde lo alto del acantilado en el que están construidas las rampas-túnel. Sino que su muerte será algo más rápida e impactante. ¡Uuuuuuuahh! PAF.

¿A que es bonito?

#### **B. El depósito de combustible**

No hace falta recordaros que una escuadrilla Buitre precisa de un montón de combustible para todas sus operaciones. Por eso hay dos grandes tanques cisterna con las letras C<sub>6</sub>H<sub>14</sub> pintadas en su superficie exterior. Seguro que a nadie se le ocurrirá la locura de disparar con su láser en dirección a los depósitos. Seguro que no. Ningún Esclarecedor sería tan estúpido. ¿O sí?

**C. El Corredor de Acceso.** Un túnel muy largo, muy amplio y muy oscuro. Lleno de olores apestosos y sonidos extraños. Si los Esclarecedores deciden investigar lo tendrán que andar, y andar, y andar...

Por supuesto, todo aquel Esclarecedor que abandone su puesto durante más de 30 minutos será declarado traidor y su clon le reemplazará. Imagina la sorpresa de tus Esclarecedores cuando por fin regresen al Hangar 139 y se encuentren con sus clones custodiando al Mark IV.

#### **D. La Pasarela.**

Hay una pasarela de 1 m. de ancho a 40 cm. de altura circundando el Hangar. Dos escalerillas resbaladizas acceden a cada uno de sus extremos. La pasarela no es lo que se dice sólida, y en cada extremo presenta un viejo y oxidado letrero que dice: "las barandillas serán instaladas en seguida". Aún no se han instalado. Por supuesto.

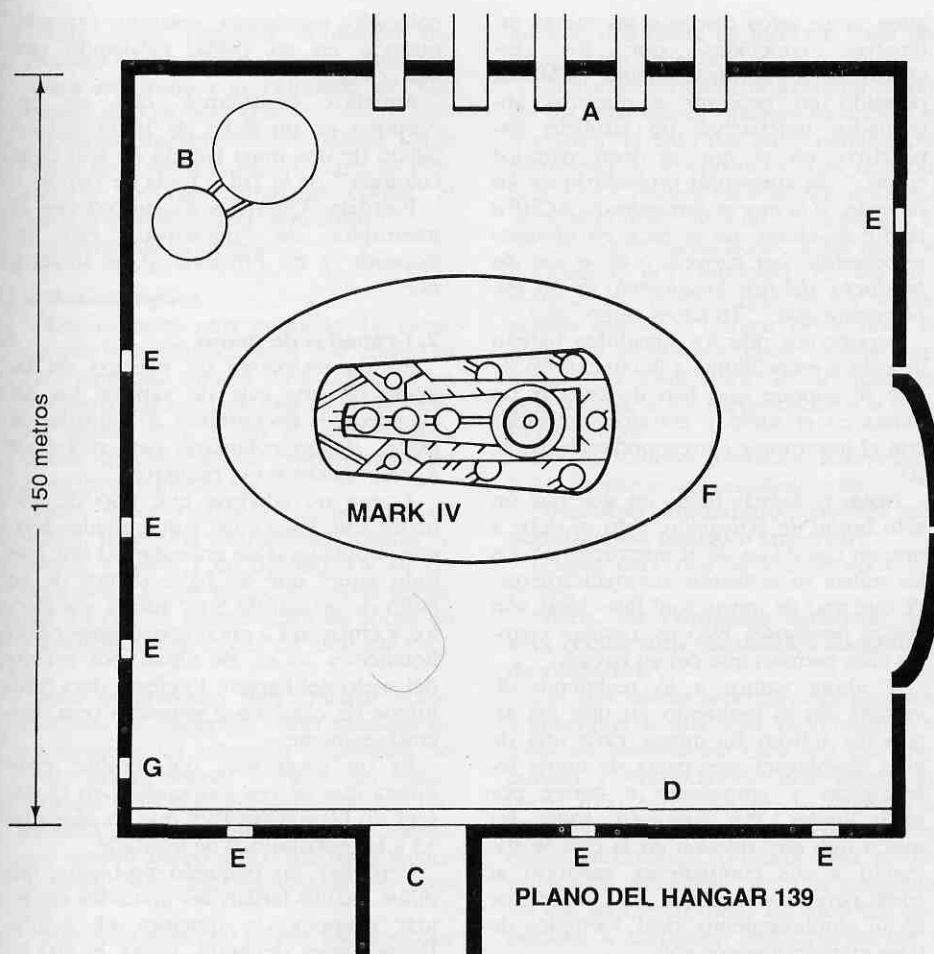
#### **E. Portillas.**

Son las típicas compuertas de acceso del Complejo. No pueden abrirse desde el interior del Hangar.

#### **F. La línea amarilla.**

Como indicó Zin-Z-ANO, ningún ciudadano sin el debido Comprobante debe atravesarla. Los que lo presenten pueden pasar libremente.





PLANO DEL HANGAR 139

#### G. Entrada de Servicio.

Una portilla como las descritas en el punto E, sólo que esta presenta un letrero que dice "Entrada de Servicio".

#### ¿Estudias o trabajas?

Ha llegado la hora de las presentaciones. Una vez hayan mostrado los Esclarecedores -o sus clones- los Comprobantes, el Mark IV comenzará su monólogo:

**"Soy el Robosoldado Modelo 425 Mark IV, el Único, el Incomparable, la Máquina de Guerra más poderosa jamás creada. Mi blindaje de acero neutronizado es capaz de resistir el ataque de cualquier arma conocida. Puedo disparar veinte obuses tácticos termonucleares por segundo. Mi Megacañón posee una capacidad de fuego trans-global. Mi armamento incluye catorce baterías de torretas cuadruples dotadas de Cañones Vaporizadores, cuarenta y dos lanzagranadas, cuatro cañones de fuego rápido de munición termonuclear. Además de veintenas de generadores de plasma y torretas triples de láser II y III".**

**"Puedo alcanzar velocidades de**

**hasta 200 Km. por hora, sea por tierra, aire y mar, tanto en superficie como sumergido. Estoy dotado con el más moderno motor de fisión que me provee de energía ilimitada. No hay enemigo al que no pueda vencer, montaña que no pueda escalar, mar que no pueda cruzar, desierto que no pueda atravesar".**

¿Hay algún Esclarecedor lo suficientemente insensato como para dudar de viva voz de las aserciones de Marki? Mira, peque, no estás hablando con el bravucón de la clase. Un Esclarecedor tan idiota como para ponerse estupendo con Marki merece ser atomizado. Varias veces.

Si alguien logra sobrevivir a las presentaciones, será interrogado inmediatamente por el propio Mark IV. Les preguntará quiénes son y qué se les ha perdido por ahí.

Les conviene establecer una relación de mutua cooperación con el robosoldado, un entendimiento, un pacto de común apoyo. Hay dos maneras de conseguirlo: decir la verdad a Marki o no decírsela.

#### 1. Los Esclarecedores dicen la verdad

Nos parece una decisión estúpida. A Marki no le hará ninguna gracia, desde luego. Aquí está él, la máquina más fa-

bulosa del mundo (después del Ordenador, claro), y le envían como guardianes a una cuadrilla de Esclarecedores de bajo nivel. Amos, anda.

Si se acuerdan, los Esclarecedores pueden pedir al Ordenador que verifique sus afirmaciones. Este lo hará, pero el resultado será un Robosoldado confuso y perplejo, con una profunda crisis de identidad. Y no estará agradecido a los Esclarecedores por ello.

#### 2. Los Esclarecedores mienten

El cúmulo de posibilidades que se pueden presentar es amplísimo. Recuerda que el Mark IV es muy arrogante, un fanfarrón egocéntrico hasta la última de sus tuercas: el Esclarecedor hábil aprovechará estas debilidades con un repugnante despliegue de Adulación adobada de Lógica Espuria. Puede que incluso consigan montárselo de modo que el propio Marki les ayude durante la guardia:

**"Oh, tú Gran Indestructible Máquina, tú que..."**. Este es un buen plan. A lo mejor funciona y todo.

Ah, por cierto, eso del cuatro-tres-dos-uno ya no se repetirá más. Al Mark IV le dijeron que lo hiciera al "primer grupo" que entrase en el Hangar. Y, como hemos dicho, es muy estricto con sus órdenes.

#### Episodio III: Montando el tenderete

(Música: "Dies Irae").

Bien, ahora que nuestros Esclarecedores han llegado por fin a su destino, seguro que lo primero que de- se- sean hacer es sacar el equipo de misión.

¿Qué sería de **PARANOIA** sin unos cuantos cachivaches del SID? ¿Dónde quedaría toda la diversión? Sin embargo, esta vez, al contrario que en pasadas aventuras, el material entregado es verdaderamente funcional. Que sí, palabra palabrita. En serio. Por una vez, por increíble que parezca, el SID ha entregado la caja adecuada con el material adecuado a las personas adecuadas para la misión adecuada.

A que todavía piensas: "ja, ja, seguro que les estalla en las narices en cuanto la abran", o "bah, es cuento, dentro de la caja sólo hay repuestos y piezas de un seiscientos"; o "a que la caja está vacía y los Esclarecedores tienen que explicar qué le ha ocurrido a todo el equipo por el que firmaron...". Pues NO, chaval. Te has-co-la-do.

En esta ocasión nuestros muchachos no sólo disponen de una gran cantidad de materiales de calidad, sino que incluso se les explicó cómo funcionaban

en el Informe Inicial. Ah, ¿que no llegaron a tiempo? Eso no es culpa nuestra.

## Abriendo la cajita

No vamos a consentir que los jugadores traten el equipo como si fuera un montón de ladrillos. Hemos de hacer todo lo posible por volverlos ¿cuál es la palabra mágica...? Síííí: PARANOICOS.

Por ejemplo:

**MASTER:** ¡Así que os atrevéis a abrir LA CAJA! (Tono admirativo que expresa la más genuina sorpresa ante el valor y desprecio por la vida de que hacen gala nuestros intrépidos protagonistas). Bien, bien... ¿Quién es el que la abre?

**PJ1:** Uh, eh... como jefe de misión creo que nuestro Oficial de Logística Tue-R-CAS-5 debería...

**Tue-R-CAS-5:** Ni en sueños, tío...

**MASTER:** Por cierto, ¿estáis los demás cerca cuando la abren? (Quién iba a decir que un par de preguntas inocentes como estas eran capaces de provocar semejantes discusiones, a veces salpicadas de disparos de láser...).

La verdad es que no hay peligro alguno en abrir la caja. No es más que el típico cajón de embalaje. Sería conveniente que el Ordenador les recuerde esto y se lo asegure... muchas veces: cada vez que se acerquen al cajón.

En cuanto los PJ abran la caja, lee la siguiente descripción:

**“¡Chico, qué montón de cosas bonitas nos han dado en el SID! cajitas, cajotas, un minirobot, barriles, una caja con un letrero que dice “Equipo Perímetro Defensivo”... ¡Hay incluso un cacharro lleno de válvulas y tubos retorcidos. Y granadas y todo...!”**

**“¡Pfiuu! ¡Esta misión debe ser superimportante! Lástima que no haya ningún folleto de instrucciones. Bah, da igual, está tirado imaginar para qué sirve todo esto”.**

En la página de accesorios encontrarás una lista del equipo de misión. Puedes entregársela a los jugadores sin el menor temor: no contiene ninguna información de utilidad. La lista se limita a reseñar qué cosas hay dentro del cajón.

### 1. Equipo del Perímetro Defensivo

Esta caja cuadrada de plástico rojo mide 60 x 60 cm. Cuando los jugadores la abran, lee:

**“Llenan la caja hasta arriba 40 discos metálicos de color gris sucio y 5 cm. de grosor. Hay también una cajita de metal que tiene encima un panfleto titulado ‘Minas Terrestres de Perímetro Defensivo: Garantía Casa ACME’. En la cajita hay dos interruptores: en uno pone ‘activar’. ¿Y en el otro? Pues eso, ‘desactivar’. Muy bien, chicos”.**

Es imposible encontrar diferencia al-

guna entre estos discos y las minas ordinarias conocidas por los Esclarecedores. Afortunadamente, ACME ha pensado en procurar a nuestros angustiados muchachos un panfleto explicativo, en el que se leen párrafos como *“...la compañía propietaria de las patentes, a la que se denominará ACME a partir de ahora, no se hace en absoluto responsable, sea correcto o no el uso del producto, del funcionamiento de los implementos que...”* Te haces cargo, ¿no?

Suponemos que los jugadores habrán llegado a estas alturas a la conclusión de que se supone que han de colocar las minas en el suelo y entonces activarlas con el interruptor correspondiente (ja, ja, ja).

**Nota:** te habrás fijado en que hay un solo botón de activación. Esto se debe a que en cuanto se dé al interruptor, *todas* las minas se activarán automáticamente. ¿Y qué tipo de minas son? Pues bien, son *minas pensantes*. Esto es, estallan cuando ellas piensan que deben hacerlo.

Y ahora vamos a lo realmente divertido. En el momento en que los jugadores activen las minas, cada una de ellas desplegará tres patas de araña telescópicas y empezarán a correr por todas partes. Por supuesto, todas las minas que aún queden en la caja se sumarán a sus compañeras, saltando al suelo para buscar el que ellas crean que es su emplazamiento ideal. Ejemplos de tales emplazamientos son:

Debajo, encima o dentro del Mark IV.

En la pierna de un PJ.

Fuera o dentro del corredor C.

En el suelo, desde donde se dedicarán a intentar continuamente que alguien las pise. Algo muy fácil, dada su supervelocidad.

¿Recuerdas las aventuras -o mejor desventuras- del coyote con el correcaminos? ¿Aquellos episodios memorables en que el coyote cae una y otra vez sobre explosivos que él mismo ha

colocado, estallando, volando, cayendo, pisando en su caída, estallando otra vez...? Pues...

Aquellos ciudadanos que se encuentren en un radio de 10 m. del estallido de una mina habrán de tirar en la columna 7 de la TdD (Tabla de Daños).

Postdata: Queridos Esclarecedores: El interruptor de “desactivar” está estropeado y no funciona. ¿Qué tontería, no?

### 2. Granadas de mano

En un recipiente de plástico del tamaño de una caja de zapatos los Esclarecedores encontrarán 20 granadas de mano. ¿Algún voluntario para probarlas? ¿Quién quiere ser el primero?

A que no adivinas qué tipo de granadas son. Pues mira, son granadas Anti-grav, anuladoras de gravedad. O sea, que todo aquel que se halle dentro de su radio de acción de 5 m. sufrirá sus efectos y empezará a encontrarse suspendido flotando a 10 m. de altura por encima del suelo del hangar. El efecto dura 3d10 turnos de combate y entonces cesa. Instantáneamente.

Es un arma muy útil. Porque cualquiera que se vea suspendido en el aire será un blanco tan fácil que se aplica un +5 a la probabilidad de acertarle.

Pero hay un pequeño problema, nos dirás: cuánto tardan las granadas en actuar después de quitarles el seguro. Bueno, pues depende. Verás, el SID ha mezclado en la caja sus dos tipos de granadas Anti-grav. ¡Viva el SID! ¿Y cuáles son esos dos tipos? El de 10 segundos y el de 1.

Es sencillo distinguirlos: sólo se tiene que tirar de la anilla. Tú tiras 1d10: si sale entre 1 y 7, es de las de 10 segundos; si sale de 8 a 0 es de las otras.

### 3. Gelatina de Petróleo

Eso es lo que pone en un barril cerrado de 100 l. El indicador está equi-

*El equipo de misión incluye muchos objetos útiles y valiosos.*





vocado (una pequeña confusión burocrática); en realidad debería poner "gasolina gelificada con Palmitato de Aluminio", esto es, NAPALM.

Desafortunadamente no parece haber forma de abrir el barril. Sí, claro, es ciertamente posible estrellarlo contra el suelo o utilizar el láser para abrirlo...

Seguro que es divertido.

#### 4. Robolámpara

Este robot es muy pequeño. Lo cierto es que lo habían enviado por correo al SBD para que sirviera de ayudante a un fotógrafo. En cambio, una serie de errores dieron con él en el sector QED, donde rápidamente fue empaquetado en el recipiente más cercano.

Este robot responde al nombre de Miki-4, tiene una inteligencia bastante limitada y mide 1 m. de alto. De su cabeza salen varios focos, lámparas y flashes. La cabeza misma descansa sobre un cuello extensible capaz de alcanzar los 5 m.

Está programado para trabajar como ayudante de fotógrafo, concretamente de un fotógrafo de niños. Su vocabulario se limita prácticamente a frases del estilo: "siéntate derecho, tienes que servir al Ordenador", "ahora una sonrisita; tienes que sonreír como todos los buenos ciudadanos. Sólo los comunistas no sonríen".

Miki-4 bautizará al primer Esclarecedor que le trate con alguna amabilidad como "el fotógrafo" y desde ese momento le seguirá a todas partes charlotteando y diciendo lo feliz que es y cómo "aunque ahora soy sólo una robolámpara, algún día me reprogramarán y reequiparán".

En el momento en que Miki-4 oiga una de las palabras que tiene en su programa (como por ejemplo "luz") enfocará un montón de lámparas, focos y flashes a la persona que la ha pronunciado y comenzará a repetir frases rutinarias llenas de entusiasmo. "Que sale el pajarito".

#### 5. Indicadores de Radiación

En uno de los rincones del cajón hay una cajita con un letrero donde pone precisamente eso. En su interior hay una especie de distintivos del tamaño de una tarjeta de veinte créditos (ver página de Accesorios) y unas instrucciones muy claras. Dicen:

**"Saludos, ciudadanos. Se han incluido estos indicadores de radiación para vuestra seguridad. Sujetad el indicador a vuestros uniformes y comprobad periódicamente el señalizador digital que os dará una lectura de vuestra exposición a las radiaciones excesivas. Seguid las instrucciones de los indicadores. Gracias por vuestra cooperación".**

Por mucho que busquen, los Esclarecedores no descubrirán instrucción alguna en los indicadores. Eso se debe a que son indicadores parlantes. Tienen

además una hilera de lucecitas rojas que ahora están apagadas.

Conforme progresa la aventura, varios de los indicadores ¡parece increíble! se averiarán. El fallo del funcionamiento se manifiesta al ir encendiéndose una tras otra, poco a poco, las lucecitas rojas que señalan el nivel creciente de radiación. El proceso dura varias horas. Y las luces se encienden, por supuesto, en los momentos más inoportunos. No es preciso señalar que en el Hangar 139 el nivel de radiación es perfectamente normal -por ahora-. El Ordenador lo afirmará repetidamente a los Esclarecedores si estos lo preguntan.

Los indicadores averiados interpelarán a sus propietarios periódicamente:

**"Disculpa, ciudadano, ¿posees una acreditación Indigo o superior?"**

(Pausa para que el Esclarecedor responda "no").

**"Bien. Me complace indicarle que está recibiendo cantidades aceptables de radiación".**

Los indicadores repetirán esta pregunta a intervalos de una hora, pero bajando el nivel de acreditación cada vez que pregunten y encendiendo una nueva lucecita roja. Así hasta que se llegue a la Acreditación Infrarroja y todas las luces estén encendidas, o hasta que el Esclarecedor responda "sí" a la pregunta. En ese momento todas las lucecitas empezarán a parpadear simultáneamente y el indicador comenzará a repetir en voz alta y asustada:

**"¡ALERTA! ¡ALERTA! ¡PELIGRO! Ha recibido cantidades de radiación no autorizadas. Por favor, preséntese inmediatamente en el Centro de Descontaminación más cercano y avise al robomédico".**

La descontaminación estilo Complejo Alfa consiste en arrojar al sujeto a una especie de lavadora con centrifugadora para que lo limpie a fondo, lo enjuague y lo centrifugue en seco.

#### Efectos especiales

Y... ¡Señoras y caballeros!, como especial muestra de generosidad y como un regalo muy especial y exclusivo para esta misión, cortesía de los encantadores miembros de Investigación y Diseño...: Tachááán. ¡Un verdadero montón de cachivaches y trastos inútiles diversos con los que entretener, incordiar y ajusticiar a nuestros Esclarecedores favoritos!

#### 6. Megáfono.

Será perfecto para el desfile. Ya hablaremos de esto más adelante.

#### 7. 1/4 Kg. de cal blanca.

Muy, pero que muy ilegal.

#### 8. Muñequito GI Joe con garra de ninja.

#### 9. Bicicleta pequeña con remolque. Color rojo.

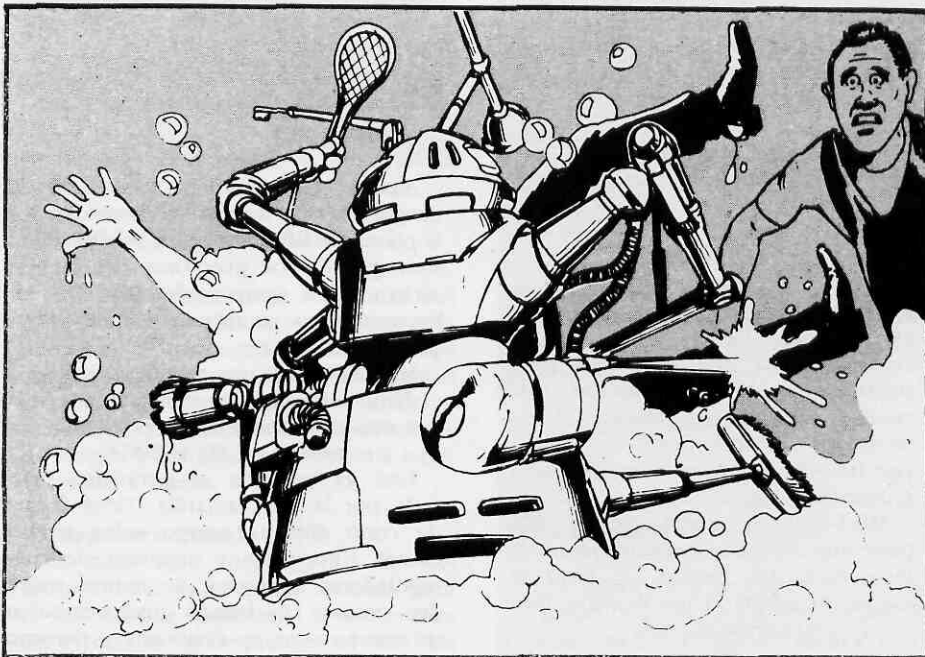
#### 10. Plato de tocadiscos con pletina de cassette y ecualizador gráfico.

#### 11. Bocina de camión conectada a un aerosol.

#### 12. 5000 canicas transparentes.

#### 13. Cuatro rollos de cinta adhesiva plateada.

La robofregona 409-D ayuda a un Esclarecedor a realizar su aseo cotidiano.



14. Dos pares de patines de ruedas (ajustables).

15. 25 pares de zapatillas marrones "Patitas".

16. Repuestos y piezas varias de Seat 600 en una caja con un letrero que pone "Jaguar".

(Sí, hemos mentido, ¿y qué?).

17. 50 m. de plasticuerda.

Y basta ya de juega. Deja tus jugadores el tiempo necesario para que jueguen un poco con todos estos chismes y den una vueltecita por el hangar. Después, haz que el Ordenador les llame y les exprese "su más absoluta confianza" en cada uno de ellos y en el éxito de su misión, y les recuerde que todavía les quedan 16 horas por delante.

Pero qué machotes. Hasta ahora han logrado sobrevivir a los ejercicios gimnásticos, a las píldoras (estimulantes y otras), a la localización de la Sala de Instrucciones, al encuentro con el pequeño Marki y al cajón desbordante de equipo nocivo (que incluía nada más y nada menos que un minirobot llamado Miki). Ya se han divertido bastante. Vayamos a la parte realmente dura. Hop.

### Ni un momento aburrido en el hangar 139

Si en algún instante tienes la impresión de que los jugadores se lo toman con demasiada calma o las cosas se ponen algo aburridas, hay un montón de recursos que puedes emplear para calentar a tope los ánimos. Por ejemplo:

**Los efectos de las píldoras.** ¿Ya no te acordabas, eh? Las recaídas pueden producirse en cualquier momento. ¿Por qué no ahora?

**Las minas pensantes.** ¿Las activaron? Seguro que alguno de esos pequeños bastardos deambula por ahí cerca, esperando su oportunidad. Utilízalas a discreción.

**Las fanfarronadas del Mark IV.** A Marki le encanta presumir. Se pasaría todo el tiempo haciéndolo. Aprovecha cualquier cosa que uno diga para transformarla y evidenciar lo maravilloso que es. Así hasta que los frustrados Esclarecedores se suban por las paredes de puro agotamiento y desesperación.

**Miki-4.** La pequeña robolámpara tiene una especial habilidad para meterse entre las piernas de todo el mundo manifestando su increíble inocencia y su retraso mental.

### Los indicadores de radiación.

¿Aún no se ha averiado ninguno? Puede que sea ya el momento adecuado.

**La robofregona.** ¿Sigue 409-D por ahí? ¿Está tumbada y silenciosa? Véase el episodio IV. Podría ser el instante apropiado para que comience a aullar.

**Nuestro Viejo Amigo.** Por supuesto, El Ordenador siempre puede hacer una visitilla "amistosa" a sus Esclarecedores y preguntarles cosas.

## Episodio IV: La suciedad es el umbral de la traición

Música: "El lago de los cisnes".

Música alternativa: banda sonora de la película *Tiburón*.

Las robofregonas mantienen el Complejo Alfa limpio como una patena. Son importantes, leales, eficientes. Son también algo molestas, pero inofensivas. O al menos eran inofensivas hasta que el SID las "arregló". Desde entonces las robofregonas son molestas y peligrosas. Mmmm... ¿qué sería de nosotros sin los muchachos del SID?

### Resumen del episodio

Los jugadores se ven forzados a tratar con una tozada robofregona programada para limpiar el hangar... y todo aquello que encuentre en él. Lo que incluye a los Esclarecedores. Lo que incluye al Mark IV.

### Introducción para los jugadores

Aaaah... ¡Qué tranquilita es esta misión de guardia! Las turbinas alimentadas por la planta de fisión del Mark IV ronronean suavemente. Los miembros del equipo están alerta, pero relajados. El robocronómetro anuncia: "quince horas para el final".

Mientras tanto, una robofregona limpia el hangar en círculos concéntricos cada vez más cerrados. Poco a poco se acerca... y se acerca... Y SE ACERCA.

Está ya próxima al perímetro marcado por la línea amarilla. Tiene forma de cono. De su cuerpo salen cuatro brazos principales y multitud de manipuladores auxiliares. Se mueve sobre dos orugas. Los brazos auxiliares salen de aberturas en su carrocería y parecen

diseñados para realizar trabajos delicados.

En uno de sus flancos hay un letrero que dice: "Peligro Extremo" y encima un símbolo de material radiactivo.

Y bien, ¿qué hacen nuestros intrépidos Esclarecedores?

Si los jugadores contestan que no hacen nada, la robofregona cruzará la línea amarilla y limpiará todo el espacio alrededor del Mark IV. Si continúan sin hacer nada, la robofregona se dedicará a limpiar al Mark IV (véase más adelante para conocer los efectos de las atenciones de la robofregona sobre Marki).

Si los Esclarecedores se enfrentan a la robofregona e intentan pararle los pies..., bueno, lee más abajo.

### A los robots también les va la marcha

El trabajo de una robofregona, con tanto trájín, tantas explosiones y tantos disparos de láser, suele ser agotador. Es duro ser robofregona en el Complejo Alfa.

El SID hace lo que puede para atenuar la dureza de esa labor y modifica continuamente a las robofregonas para que puedan afrontar el cotidiano desafío de la suciedad y de los ciudadanos de gatillo fácil.

Su última creación es el prototipo 409-D.

### Las 1001 maneras de fastidiar a los Esclarecedores

Las palabras que debes recordar cuando hagas el papel de la 409-D son: cabezona, listilla, sabelotodo, llorona, arrogante, vengativa y mimada.

Pero no vayas a pensar que no le gusta divertirse. Qué va. Lo que ocurre es que lo que realmente le va a la 409-D es limpiar -suelos, paredes o personas que la manden a la porra; no tiene preferencias-.

Y sus microsensores extra-hipersensitivos pueden captar una motita de polvo a 20 m. de distancia. Sin embargo, la 409-D ha sido equipada con video sensores más "normales" para tratar con ciudadanos orgánicos. Veamos un ejemplo:

**409:** Por favor, ciudadanos, apártense para permitir el servicio higiénico de este robosoldado.

**PJ:** (cortante) El robosoldado Mark IV está ya suficientemente limpio.

**409:** ¿Y tú que sabes, carne de láser?

**PJ:** Mira, montón de chatarra, este robot está lim-pio. ¿Me entiendes? (Pasa el dedo por la coraza del Mark IV). ¡LIMPIO!



**409:** ¿Ah, sí? (De algún lugar de su carrocería sale un tubito que lanza un chorro de una sustancia aceitosa y negruzca por encima del PJ sobre el blindaje del Mark IV) Bueno, pues ahora ya no lo está.

La 409-D no sólo está equipada para realizar las tareas de limpieza habituales: también ha sido programada para mantener altos niveles de higiene personal entre las clases más bajas del personal del Complejo Alfa.

El SID está diseñando toda una serie de implementos y manipuladores adecuados que acompañen esta programación. Desgraciadamente, todavía no han sido puestos a disposición de las cadenas de montaje, por lo que el SID se ha visto obligado a sustituirlos con equipos "alternativos": disolvente de grasas como champú, rascador de suelos como jabón, amoníaco como dentífrico... Nuestros muchachos van a ser los Esclarecedores más limpios y rebonitos de todo el Complejo Alfa.

Atención, todo aquel que mande al 409 a tomar viento (o una traidora expresión similar) puede dar por seguro que no pasará la "Inspección de Higiene". Y eso puede ser malo. Sobre todo si el infeliz se somete (o se ve sometido) al "Servicio Personal de Higiene" de la 409. La robofregona notificará escrupulosamente al sujeto que no ha pasado la "Inspección de Higiene" su necesidad de limpieza con palabras como:

**"¡Eh, tú, cubo de basura apesadoso...!"**

(Sugerencia de accesorio: ¿tienes en casa algún spray o aerosol vacío? Llévalo de agua y haz saber al que no ha pasado la Inspección que va a recibir una sorpresa. Haz que cierre los ojos... Pronto los abrirá, -muy mojados-).

El servicio de higiene es muy bueno. El personaje que lo reciba quedará muy limpio. Tanto, que deberá hacer una tiradita en la columna 8 de la TdD.

"Robofregona" es un término degradante. La 409 es un Roboingeniero de Higiene, y llamarle "robofregona" es motivo suficiente para recibir automáticamente una buena tanda de "Servicio Personal de Higiene". Hay otros motivos para provocarla, como por ejemplo que la 409 no haya limpiado a nadie en los últimos cinco minutos.

**Cómo determinar quién ha fallado la inspección de higiene.**

Hay muchas maneras: la más sencilla es seleccionar a un Esclarecedor al azar: el primero que hable, el que se ría, el que intenta disimularse en un rincón... También puedes adjudicar un número a cada jugador y tirar un dado. Lo del dado es importante. A los jugadores les encanta oír el ruidito y es perfecto para que los bocazas se traicionen.

#### **La Robofregona 409-D.**

**Tamaño:** 1.5 m. con cuerpo en forma de pera. Tiene 1 m. de diámetro. Ver ilustración de la pág. 22).

**Peso:** 200 kg.

**Blindaje:** Réflec (ver la sección "motor" para saber los efectos adicionales que resultan de disparar contra la 409-D).

**Descripción:** La carrocería está montada sobre un par de orugas. Tiene cuatro brazos principales y varios auxiliares. Estos últimos aparecen repentinamente a través de aberturas en la carrocería. Dispone de manos retráctiles, aspiradoras, ampollas de vacío, paños de fregar...:

En uno de sus lados presenta el símbolo de radiactividad con un cartel debajo que dice "PELIGRO EXTREMO".

**Sensores:** Dos videosensores y un "tercer ojo" adicional al extremo de un brazo multisegmentado. Este ojo puede retraerse al interior de la 409 o extenderse hasta alcanzar 6 m. de longitud. **Nota:** cuando la 409 se dirige a alguien, haz que su ojo extensible escudriñe lentamente el cuerpo del interlocutor a una distancia discreta. Como por ejemplo 3 mm.).

**Velocidad máxima:** 10 Km/h (como un trote rápido).

**Motor:** Le provee de energía una Micropila Modelo 7.

**Nota:** el Modelo 7 es conocido por su fiabilidad, su larga duración, su resistencia... y por su tendencia a estallar violentamente cuando se perfora su protección o recibe un disparo. Sólo una columna 12 en la TdD para todos aquellos que se encuentren en un radio de 20 m. de la explosión...

**Información Adicional:** La 409-D tiene en su interior varios depósitos que contienen diversos líquidos: limpiacristales, vitriolo, agua... A veces la 409 se hace un lío con ellos accidentalmente y emplea el depósito equivocado; otras veces NO es un accidente.

#### **Adiós, fregona, adiós**

Hay cuatro maneras de solucionar este episodio. Todas ellas se explican a continuación. Si tus jugadores no emplean una de estas cuatro soluciones habrán cometido un error, un craso error, y deben ser condenados. Los Diseñadores de Juegos y los Máster JAMAS nos equivocamos. Y punto.

##### **1. Disparar contra la 409-D**

Es malo abrir fuego contra la 409, sobre todo si se le acierta. Es malo para el 409 porque explotará. Es malo para los PJ que se encuentren en el radio de

acción de la explosión porque eso no les hará felices. Es malo para aquellos que hayan provocado la explosión porque serán acusados de destruir valiosa propiedad del Ordenador. Pero es especialmente malo porque después el Hangar 139 permanecerá **sucio** ¡un día entero! ¿Te das cuenta de lo malo que es?

##### **2. Dejar que la 409 limpie al robosoldado Mark IV**

Si le permiten hacerlo, la 409 ejecutará una limpieza a fondo del Mark IV. Limpiará las orugas; limpiará el blindaje; abrillantarán los cañones... y empleará el brazo extensible de 15 m. para limpiar el delicado cerebro robótico con un pequeño y precioso cepillo de púas de acero. Cuando la robofregona, perdón, la roboingeniero haya acabado esta última tarea, el Mark IV habrá añadido una nueva palabra a su lexicón: "Bbbbbbzzzzb". Y el Mark IV encontrará esa palabra tan bonita que no utilizará ninguna otra. Por lo menos hasta que le pongan un cerebro nuevecito.

##### **3. Retrasar y distraer a la 409-D**

Es una buena solución que incluso puede que funcione... si consiguen nuestros PJ apañárselas durante varias horas.

¿Cómo retrasar o distraer a la 409? Hay muchas maneras. Pueden discutir con ella (véase la subsección "Servicio de Higiene Personal"), dispararle ("¡Booom!") o tumbarla de costado. Esto último, dada la estructura de su chasis es especialmente divertido. Y así se consigue además que la robofregona se quede callada durante un rato. Entonces aullará y se quejará al tope de volumen de sus fonosintetizadores.

##### **4. Cualquier otra manera**

Algunas de las más interesantes son:

a) Arrancarle un brazo y convencerle de que necesita que la reparen.

b) Sacarle los videosensores, meterla en el interior de un robotransporte que vaya al sector QPD y asegurarle que está limpiando el Mark IV.

c) Atrapar a un "voluntario" Infrarrojo para que se someta al "Servicio Personal de Higiene" mientras se mantenga más o menos entero y con vida.

d) Cualquier otra cosa.

#### **Episodio V: ¿Que haceis con mi robot?**

Música: *Yo no soy esa.*

#### **Resumen del episodio**

Los Esclarecedores reciben la visita de un grupo de técnicos autorizados del STC que desean hacer algunos "ajustes" de úl-

tima hora al Mark IV. Este encuentro sirve también para medir la confianza de los PJ en el Ordenador. Sirve también para medir su coeficiente intelectual sin que lo sepan. Los técnicos joviales y emprendedores del STC no son otra cosa que perversos agentes comunistas disfrazados (¡Sorpreeeeeeaaaaa!).

## No te fíes ni de tus propios clones

Es el momento de averiguar si tus jugadores conocen el significado de este antiguo refrán del Complejo Alfa.

Acaban de llegar unos técnicos de reparaciones con todos los papeles en regla, pidiendo a los Esclarecedores de guardia paso libre para echar una mirada al interior del Mark IV. No vamos a permitir que los intimiden y/o tiroteen y se arriesguen a ser acusados de agresión y hostigamiento ante el Ordenador, ¿verdad? Estaría feísimo.

Pero eso no implica abandonar las medidas de seguridad habituales para evitar los sabotajes y la infiltración de traidores comunistas en el Complejo Alfa. Los Esclarecedores siempre están alerta, siempre dispuestos, ¿no? Y no queremos que se hagan falsas acusaciones... sería Muy Feo.

También estaría Muy Feo que los Esclarecedores sufriesen daños psicológicos irreparables. Pero, caray, ¿a que resultaría divertido?

## Tovarich Borscht: el Hombre, el Mito, la Leyenda

Hace años que el Complejo Alfa está atemorizado por la feroz y enloquecida actividad antisocial de un hombre conocido únicamente por el apelativo de "Camarada Borscht". Una y otra vez ha guiado a su banda de comunistas fanáticos, la "Brigada Acorazada de Guardias del Ejército Rojo" a batalla tras batalla contra el Instrumento de la Opresión Capitalista, el Ordenador, a menudo con éxito.

Se ha enterado hace poco de que el Ordenador ha construido una superarma de inmenso poder destructivo, que puede ser una amenaza más que definitiva para la supervivencia de la Revolución.

El brillante, atrevido y sagaz Camarada Borscht planea consiguientemente guiar un comando de cuatro hombres escogidos para realizar algunas "reparaciones creativas" en el cerebro robótico del Mark IV.

Tienen todo lo que precisan para ejecutar con éxito su incursión: equipos electrónicos quemados que descubrieron

en un basurero de la trastienda del SID del sector QED; media docena de cargas de fusión del tipo de explosivo de gran potencia, cogidas a un centinela del SDF. Y cuatro copias firmadas y aprobadas de las páginas 97 y 104 de la Guía de Aplicación de Autorizaciones de Seguridad.

Aunque el SSI lo ignora, el Camarada Borscht es nada menos que Smirnof-V-DKA-4, el Director de la Oficina de Destinación de Esclarecedores y Autorizaciones de Seguridad del sector QED. Se enteró de la existencia del robosoldado mucho antes de que los Esclarecedores fueran enviados a custodiarlo y está completamente decidido a destruir al Mark IV. Empleará todos los medios a su alcance para lograrlo.

Smirnof-V es un hombre más bien recio y ancho, con multitud de arrugas, cabello que empieza a encanecer y cejas pobladas y agresivas. Habla con un acento y una cadencia muy curiosos: el fonema /r/ fuerte lo hace simple, suele dip-tongar la /e/ en /ie/, pronuncia los fonemas /s/ y /z/ como /dz/, el sonido /c/ es para él una "z" suave y silbante; y finalmente el fonema /v/ lo hace como /u/ o como /f/ según el contexto. Aprendió a hablar "ruso" cuando tuvo tratos con un grupo de Románticos hace algunos años. Si los PJ le preguntan acerca de esta extraña pronunciación, responderá que le hicieron una operación en la boca hace algún tiempo al intentar tragar por las buenas una pastilla euforizante.

Si algún Esclarecedor consigue entregar este malvado personaje a la justicia (o achicharrarlo con su láser, si lo ve más conveniente) y revelar al Ordenador la verdad acerca de este comunista de alto nivel, será un auténtico milagro. Pero los milagros ocurren (incluso en el Complejo Alfa), y si, por casualidad, uno llegase a ocurrir, y el Camarada Borscht es descubierto, haz que el Ordenador derrame sobre el responsable el caudal infinito de sus dones. Esto es, una bonificación de 1000 créditos y un año de postre gratuito de Delicia Cálida.

## En el caso de que las cosas vayan mal...

Si el Camarada Borscht se ve cogido en una escaramuza y la misión no marcha o las cosas se ponen muy negras, empleará su Poder Mutante de Teletransporte para desaparecer del área de peligro. Sus hombres, empero, pelearán hasta el amargo final.

Si los comunistas ven culminada con éxito su misión, se marcharán por el mismo camino por el que vinieron, perdiéndose en los vastos horizontes.

## Siempre a vuestro servicio

Bueno, empecemos por leer esto en voz alta:

**"Oís un poco de estática y el robocronómetro anuncia: 'sólo trece horas para el final'".**

En la otra esquina del Hangar, junto a la entrada de servicio, aparece una luz y cuatro hombres entran en el área. Uno de ellos es de CS Verde y los otros son Amarillos. Todos transportan cajas de herramientas y grandes rollos de cable.

A no ser que los PJ empiecen a disparar contra los técnicos de reparaciones en cuanto los vean, estos les presentarán sus Comprobantes de Autorización de Seguridad, perfectamente correctos, y el técnico de CS Verde se dirigirá al jefe de la misión."

**"Dzer muy contento de presentarme, ¿dzi? Yo, Fiedor-V-RKI, del Dsektor de Dzsefidziodz Tiécnicos QED. Piermítanos ajudzarr robot, ¿dzi? Yo prredziento midz camar... mis compañierrodz, que me ayudarrán en últimas rieparradziones en Mark IV. Aquí edztar Comprobantedz de Autorridsadzion de Siecuridad parra mí y parra midz hombrredz, ¿dzi? Confio que encontrarrarán todo en orden, ¿dzi?"**

Si los PJ no lo han desintegrado ya a causa de su acento, es posible que deseen pedir al tal Fedor y a los demás mecánicos del STC que abran sus cajas de herramientas y les muestren lo que llevan en ellas. Bajo ningún concepto les sugieras esta idea a tus jugadores, pero si a ellos se les ocurre, adelante.

Dentro de las cajas sólo hay cables de fibra óptica de repuesto, cables de cortocircuitos, una sierra mecánica, un martillo neumático, seis cargas de fusión del tipo Explosivo de Gran Potencia y un Manifiesto Comunista.

Si los Esclarecedores descubren los explosivos o el Manifiesto, los Comunistas encubiertos desenfundarán sus pistolas sónicas y sacarán unos papeles de sus bolsillos. Leerán al unísono sus escritos dirigidos por Fedor-V que hará los mismos movimientos de mano que un director de coro:

**"¡Ooooh! ¿Quié estáis poniendo en mi caja? ¡Yo no lliefaba esto! ¡Quieréis comprometiernos! ¡Dzocooooo, Orrdienador! ¡Auxilio, Ordienador, nodz superan en número...! ¡Dzocooooorooo!"**

Y con este último grito de auxilio abrirán fuego sobre los PJ.

Por muy sorprendente que resulte este despliegue coral, tiene bastantes posibilidades de éxito. El Ordienador, perdón, el Ordenador sabe que todos los ciudadanos piensan y actúan al unísono cuando se ven amenazados por el sanginario espectro del comunismo, y no dejará de advertir que varios ciudadanos están diciendo lo mismo mientras otros -



los Esclarecedores- posiblemente gritan un montón de cosas distintas o, sencillamente, ahorran el aliento para respirar más y mejor.

Así, el Ordenador creará que los comunistas son ciudadanos leales que están siendo atacados por crueles traidores comunistas. Y, por tanto, despachará una docena de escuadrones Buitre de Infantería pertrechados con tirabalas semiautomáticos para socorrerlos. La horda de defensores del sistema llegará en breves instantes a la escena del tiroteo.

Si en cambio los PJ no registran las cajas y no fríen convenientemente a los "mecánicos", estos se aproximarán al Mark IV y le dirán:

**"Mark IV, tenemos autorizadzión para hadziendo riepazdiones. Por fafor, riedudza a poder de rieserfa mientras acabamodz nuedztro trabajo".**

Los técnicos de reparaciones pondrán bien a la vista sus Comprobantes de Autorización de Seguridad y sus Autorizaciones del Servicio de Revisión.

El Robosoldado Modelo 425 Mark IV se somete entre gruñidos, desconecta las turbinas de energía nuclear de fisión y deja acercarse a los "benefactores". El Hangar queda envuelto en un ominoso silencio. Los mecánicos del STC se dirigen sonrisas de complicidad.

## En la brecha

A nuestros audaces comandos les basta con apretar unos botones aquí, cortar unos cables allá y el Mark IV caerá hecho pedazos. Pero con los Esclarecedores molestando puede ser un poco difícil evitar que los descubran. El plan del Camarada Borscht consiste en

hacer que los Esclarecedores se dispersen siguiéndole a él y a cada miembro del comando. De esa forma, alguno de sus esbirros tendrá la oportunidad de efectuar las "reparaciones" acordadas.

Los cuatro técnicos se separarán y se encaminarán a portillas de acceso diferentes.

Uno (provisto de dos cargas de fusil cónico) se mete por las orugas.

Otro (equipado con dos cargas y la sierra mecánica) sube por la escalerilla que hay en la parte posterior del robosoldado.

El tercero (con una carga y el martillo mecánico) trepa por unos agarraderos del flanco de la supermáquina.

Fedor-V, por su parte, (con la última carga de fusil cónico y el manifiesto comunista) selecciona una escalerilla acoplada a la parte frontal del robot.

Todos los mecánicos parecen dirigirse alegremente a su trabajo.

Pregunta a tus Esclarecedores qué piensan hacer ahora.

Si resuelven seguir discretamente a cada mecánico, intenta disuadirlos resaltando los posibles riesgos que entraña huronear en el Mark IV. Por ejemplo:

**PJ1:** Sigo al tipo que se ha subido por detrás.

**Máster:** Hay un letrero al final de la escalerilla que dice: "ACCESO RES-TRINGIDO. Sólo técnicos autorizados". ¿Le sigues?

**PJ1:** Uh, quizá otro día...

**PJ2:** Yo seguiré al que se ha metido entre las orugas.

**Máster:** Se acaba de introducir a través de una escotilla en la panza del Mark IV. Junto a ella hay un letrero que pone: "PELIGRO: RADIACION. Reactor Nuclear".

**PJ2:** Vale, olvídale.

**PJ3:** Yo sigo al que se metía por la escotilla lateral y me importa un pito si hay letrero o no (obviamente se trata de un tipo duro).

**Máster:** De acuerdo. Pero te tendrás que dar prisa porque la escotilla se está cerrando ya...

**PJ3:** Pues fale. Pues voy y salto (¡glup!). ¿Y ahora qué?

Podría ser que los Esclarecedores, al ver los letreros, piensen que eso no va con ellos, ya que al fin y al cabo están cumpliendo una misión de custodiar y velar por la seguridad del Mark IV. Según esta teoría, están autorizados para darse una vuelta por el interior del robosoldado. Si creen eso, mírales con los ojos brillantes y una sonrisa amplia en tus labios y diles que entren en Marki. Están en el error más absoluto, por supuesto, pero ya lo averiguarán en carne propia.

Si los PJ no se deciden con suficiente rapidez, o si cambian de opinión, o si optan por seguir a los "mecánicos" cuando estos ya han entrado, o si empiezan a escuchar sordas explosiones que parecen tener lugar en el interior del Mark IV, sea cual sea la opción, habrán de abrir las escotillas de acceso.

Y no es un trabajo fácil. Las portillas de seguridad, comunes en el Complejo Alfa, son lo suficientemente resistentes como para aguantar explosiones de gran calibre. Sus códigos de seguridad tienen nueve cifras y hacen muy complicado el descubrir la serie correcta para acceder al otro lado. Lástima que no se hayan definido todavía los códigos de acceso en las escotillas de Marki; de momento están integrados por sus valores de defecto, o sea 999-999-999.

Un Esclarecedor que tenga una vista o un oído excepcionales puede ser capaz de ver u oír a los "mecánicos" cuando estos tecleen el código. O a lo mejor alguno de ellos posee la mutación de Supersentidos y tiene suerte de que se le ocurre usarla. Porque si no, esta aventura puede resultar tremendamente corta.

Aunque si eres de ese tipo de Máster blanducho o padrazo (¿no te gustaría entonces cambiar de juego de rol?) siempre es posible que uno de los comunistas se deje la escotilla abierta.

## Duro por fuera, duro por dentro

Mark no está desprovisto de un buen número de defensas internas. Sus corredores están patrullados continuamente por un ejército de robots de diversos tipos y tamaños. Hay seis roboguardias, una docena de robomecánicos y veinte robofregonas, todos necesarios para el mantenimiento y protección del coloso

*Los Ciudadanos leales piensan y actúan al unísono cuando se ven confrontados con el espectro acechante del comunismo.*



metálico. Recorren sin cesar los vecicuetos de la inmensa maquinaria comprobando si hay algún cable suelto, tuercas mal ajustadas o comunistas intentando emplazar cargas de fusil cónico en los paneles o tuberías.

Los robots ignorarán a los "mecánicos" si estos les presentan sus Autorizaciones para Servicio de Revisión. Pero nuestros Esclarecedores difícilmente poseerán dichas Autorizaciones. Consiguientemente, los robots NO los ignorarán. Lo que harán será "escoltar" a los transgresores al Bloque de Detección Interno del robosoldado. Los Esclarecedores capturados serán arrojados a las estrechísimas celdas donde disfrutarán de la compañía de cuatro esqueletos vestidos con el uniforme de técnicos de construcción robótica del SID de Acreditación Verde...

Los PJ han de afrontar un interesante dilema: pueden intentar evitar a los roboguardias o abrirse paso a través de ellos, a la vez que procuran no perder de vista a los "mecánicos"; pueden preferir marcharse; o puede que se les ocurra algo que valga la pena.

Hay que señalar que, una vez comienza el más ínfimo tiroteo en el interior del Mark IV, los robots de servicio considerarán abierta la temporada de caza. Las presas serán TODOS los intrusos, tanto Esclarecedores como Comunistas, sin Autorización ni Lógica Espuria que valgan. Los roboguardias emplearán toda su potencia de fuego para barrer a los humanos que encuentren a su paso; los robomecánicos intentarán "desarmar" (en todos los sentidos de la palabra) a todo aquel que caiga en sus manipuladores de gran potencia; y las robofregonas lanzarán amoníaco a la cara de la gente y bloquearán los corredores con sus sólidos corpachones blindados.

Para cuando los Comunistas alcancen sus objetivos, los Esclarecedores estarán seguramente dispersos a lo largo del enmarañado laberinto de pasillos del Mark IV. Puede que algunos hayan logrado mantener la persecución a los infiltrados mientras que otros habrán permanecido fuera, guardando al Mark IV de toda amenaza exterior. Quizá haya alguno peleándose con el ejército de robots del interior o, más posiblemente, huyendo de ellos a gran velocidad; o incluso uno o dos estén tratando de eliminar a uno de los "mecánicos" o a un compañero de equipo que pasaba por allí.

Este es el tipo de escenas de acción tan querido en PARANOIA. Asegúrate de que saltas de una escena a otra para mantener a todo el personal entretenido. Interrumpe un tiroteo aquí para saltar a un intento de demolición en la cámara de fisión, o para ir al cuerpo a cuerpo entre un Esclarecedor y un comunista mientras resuena el tic-tac del cronómetro de la espoleta de la carga.

## Objetivo: destruir al Mark IV

Los Comunistas tienen tres blancos a elegir. Si pueden alcanzar uno solo de ellos y arrasarlo, habrán triunfado en su misión.

Si los Esclarecedores no se lo estorban, los Comunistas destruirán todos aquellos sistemas que puedan alcanzar. Si los Esclarecedores los detienen, pero los explosivos estallan, los sistemas quedarán sólo dañados.

### Objetivo 1º: el cerebro

Escondido en la inmensidad de la máquina, en el punto más alto y fuertemente acorazado del Mark IV, está su punto vital: el cerebro.

Si se destruye su cerebro, el Mark IV quedará convertido en una montaña de acero completamente inútil. Si sólo se le daña, Marki se convertirá en un loco rabioso en cuanto se reactive y empezará a aullar: ¡Matar! ¡Matar! ¡MATAAAAR! disparando ráfaga tras ráfaga de proyectiles termonucleares contra todo lo que se mueva.

Si el cerebro es dañado o destruido no habrá un resultado catastrófico inmediato, de momento. El Ordenador acabará por descubrirlo y convertirá a los PJ en salpicón de aditivo para las Cubas de Procesamiento de comida.

### Objetivo 2º: El depósito de municiones

La santabárbara del robosoldado contiene más de 500 cabezas nucleares, sin mencionar los millares de obuses de 450 mm. de diversos tipos o los centenares de cargas de napalm. Está localizada en el nivel inmediatamente inferior al puente.

Si la santabárbara resulta dañada, destruida o alcanzada por un buen disparo, quemada o martilleada a fondo, hará ¡¡¡BOOOOOOOOMMMMMM!!! y convertirá en cenizas muy finas todo lo que haya dentro, fuera y en un radio de algunos Km. del Mark IV.

### Objetivo 3º: La Planta de Fisión

Los motores de fisión dan la energía necesaria a las turbinas del Mark IV y están situados en el nivel más bajo, directamente accesibles a través de una portilla en la panza del robosoldado.

Las turbinas se refrigeran constantemente por medio de una red de tuberías de agua que circula a su alrededor. Si no reciben un flujo adecuado de agua empezarán a recalentarse y se averiarán. Si el flujo de agua se interrumpe por completo, los motores no sólo se averiarán sino que empezarán a fundirse.

El agua que se emplea para enfriar la temperatura del reactor y las turbinas suele contaminarse con la radiación y debe manejarse con cautela. Los que la

manejen sin el debido cuidado se pondrán muy, pero que muy enfermos (por cierto, ¿no llevaban unos indicadores?; nos tememos que van a empezar a encenderse lucecitas a una mayor velocidad...). Si los PJ caen enfermos a causa del agua contaminada haz que el Ordenador les llame aparte y les explique la tontería que han hecho. Luego extermínalos.

Si el reactor o las turbinas son dañados o destruidos habrá filtraciones de agua radiactiva y otras cosas desagradables.

Todo el personal presente en la sala de máquinas o cerca del reactor se reunirá casi instantáneamente con sus clones antepasados.

El resto del interior del Mark IV se verá bañado por la radiación en menos de dos horas y los que anden deambulando por los corredores del robosoldado sufrirán el debido envenenamiento radiactivo. Los cerebros y sistemas electrónicos de los robots de servicio del Mark IV serán aniquilados por esa misma radiación y dejarán de funcionar.

Tres horas después de la destrucción de las turbinas, el reactor entrará en el período definitivo de inestabilidad y la temperatura fundirá las protecciones. La radiación liquidará en breves instantes a todos los presentes en el hangar. Esta eventualidad puede evitarse operando manualmente una rueda en la cámara de control del reactor. Esta rueda inserta varas de grafito en la pila de fisión, logrando disminuir o cortar la reacción nuclear. Por supuesto, el sacrificado y heroico personaje que entre en la cámara completamente irradiada morirá en diez minutos después de operar la rueda.



### Cuando dejen de caer cascotes...

Si la santabárbara del Mark IV no estalló, ni se fundieron sus turbinas, ni se dañó su cerebro, es de suponer que todavía quede de él lo suficiente como para repararlo y dejarlo a punto para las pruebas definitivas.



Después de activar los correspondientes clones y limpiar un poco la sangre, nuestros muchachos disfrutarán de un breve respiro hasta que un nuevo grupo entre en el hangar.

Los componentes de este nuevo grupo son también cuatro y visten de forma idéntica a los anteriores. Como ellos, expresarán su deseo (esta vez no es preciso que "hablen ruso") de efectuar algunos ajustes menores en el Mark IV. Casualmente son técnicos de reparaciones del STC de verdad. Auténticos mecánicos dedicados con toda el alma a su trabajo. La lástima es que parecen haber olvidado sus Comprobantes de Autorización de Seguridad en el taller.

Si los PJ dejan que los mecánicos vuelvan para recoger sus Comprobantes, ellos regresarán en seguida con ellos.

Si los PJ fríen a los mecánicos con sus pistoláser, el Ordenador lo descubrirá y ordenará ejecutar a esos crueles Esclarecedores que asesinaron a unos inocentes ciudadanos que sólo pretendían cumplir con su deber. Ah, y enviará a otro equipo de mecánicos.

Si los PJ arrestan al personal del STC e informan al Ordenador de la anomalía, éste multará a los técnicos con 100 créditos por barba, les meterá un puro y premiará a cada Esclarecedor con 100 créditos por su entusiasta dedicación.

En cuanto se solucione el asunto, los mecánicos efectuarán su trabajo y, al salir, cambiarán los códigos de acceso de las portillas de seguridad del Mark IV, para que no se les ocurra a nuestros muchachos ninguna idea divertida.

## Episodio VI: El club de correccaminos del complejo alfa

Música: *La Conga*.

¿Te has dado cuenta alguna vez de lo molestos que llegan a ser todos esos tipos que hacen footing y jogging? Invadiendo calles y aceras como si fueran tuyas, sudándole a uno en la cara... ¿A que más de una vez se te ha ocurrido que sería bonito desenfundar un pistoláser y...? Ya sabes qué quiero decir.

## Resumen del episodio

¿Has tenido que verte alguna vez en una situación difícil en la que el Ordenador te manda hacer una cosa para, pocos minutos después, mandarte la contraria y así, salga lo que salga, verte con la absoluta seguridad de que te va a ejecutar por cumplir cualquiera de las dos órdenes?

¿No? ¡Caray, vaya suerte!

A uno de mis anteriores clones le toco algo así y, chico, te aseguro que no es nada divertido.

De todas formas es precisamente de eso de lo que se trata en este episodio. Porque, verás, ahí están esos cinco Ultravioletas fanáticos del footing, con su maldita costumbre de darse una vuelta por el Hangar 139 todos los días y emplearlo como campo de ejercicios.

Pues qué bien.

Y, claro, se supone que los Esclarecedores no deben permitir que nadie entre en este Hangar, puesto que su misión consiste en custodiar un verdadero montón de material supersecreto.

Si dejan entrar a alguien, se la cargan. Y si no dejan entrar a esos Ultravioletas, se la cargan igual.

Molesto, ¿no?

## Introducción para los jugadores

**Tío, qué trabajo esto de ser Esclarecedor. Y eso de estar de guardia es la leche. Vamos, tanto que ni siquiera adviertes lo aburrido que es. Y es que no se ha movido nada en estas últimas dos horas, salvo el robocronómetro para avisar que "quedan diez horas para el final".**

**Pero nadie está aburrido. En otros muchos trabajos en los que se tiene que emplear el tiempo mirando la pared de enfrente, uno podría aburrirse, pero no cuando se está de guardia en una misión del Ordenador.**

**Claro que no siempre está todo tan tranquilo: a veces ocurren cosas excitantes, como ver a esos cinco Ultravioletas que acaban de entrar en el Hangar y se dirigen directos hacia el Mark IV con un curioso trotecillo.**

**Todos ellos están sudorosos y llevan pantalones de chándal plateados, sudaderas grises con la inscripción "ESTADO", zapatillas Ad-I-DAS de carreras y distintivos Ultravioleta de seguridad. Y encima van y se dirigen hacia el Mark IV.**

## Aquí venimos

Sacto. Estos cinco deportistas Ultravioleta trotan directamente hacia la zona restringida. Si los Esclarecedores se sienten con el valor suficiente para detenerlos, deja que lo hagan. Los Ultravioleta se pararán y mirarán al desdichado culpable con extremo desdén y repugnancia. Colega, espero que los Esclarecedores den una MUY buena razón para detener a los Ultravioleta.

Porque, como la mayoría de los co-

redores de jogging, nuestros cinco visitantes hacen todos los días el mismo recorrido, llueva, haga calor o haya un robosoldado en su camino. Lee:

**"Los cinco atraviesan trotando la línea amarilla y continúan hasta el Mark IV. Al llegar a él, siguen trotando sobre el sitio. Entonces el más sudoroso de ellos, un tal Salm-U-ERA, se para, se gira y se dirige jadeante a los Esclarecedores":**

**"¿Quién... arfs...aparcó aquí...fsss, buf...este montón de cables...arfs...roñosos? ¡Sáquenlo de...fsss nuestro gimnasio! (arf, arf)... ¡es una orden!"**

Menuda misión. Retirar al Mark IV, ¡ahí es nada! Antes de explicar como resolverla, comentaremos alguna que otra cosilla interesante.

## Mark IV contra los Ultravioletas

Para el Mark IV, el Ordenador es su mamita querida y los Ultravioleta los hermanos mayores con quienes tiene que rivalizar. Sabe que es todavía un recién llegado y que si arma jaleo sus hermanos y hermanas mayores lo desconectarán. Por tanto, el Mark IV mantendrá un discreto y respetuoso silencio en presencia de los Ultravioleta, respondiendo sólo cuando se le pregunte y haciéndolo en un tono quebradizo y gimoteante.

Pero Marki no siente ningún deseo de desobedecer sus órdenes originales, que eran: "permanece dentro de este perímetro hasta las 08:00 horas, en que un representante del SID acudirá para escoltarte y conducirte hasta el terreno de pruebas de las Fuerzas Armadas del SDF".

Sin embargo, los Ultravioletas pueden resultar increíblemente persuasivos.

## Olimpiadas en un mundo feliz

Y es ahora cuando comienza la diversión. Como todos sabemos, los Ultravioleta se distinguen por su comprensión y paciencia... y estos no son una excepción (véase el perfil de personalidad de cada uno en el recuadro adjunto). Su actitud general es la de un grupo de niños malcriados en una juguetería que su padre acaba de comprar porque tuvieron ese capricho.

Todo el mundo puede imaginarse lo que ocurrirá cuando los Esclarecedores reciban la orden de retirar del Hangar al Mark IV. Pero para hacerlo más sencillo hemos preparado un resumen esquemático de hechos enlazados (ver pág. 47 de accesorios). Muestra la consecuencia de diferentes acciones y decisiones de los jugadores.

Conviene que recuerdes que este resumen esquemático NO ES LA LEY.

Por ejemplo:

**Esclarecedor Pat-R-AÑA-2:** Retiramos este robot inmediatamente, excelso Gran Programador. Ahora mismo, Gran Programador.

**Jefe de Misión Fant-A-SMA-3:** ¿Estás majara? ¡Nuestras órdenes eran que...

**Salm-U-ERA:** (interrumpiendo) Pat-R-AÑA, acabas de ser promocionado al CS Verde por tu ejemplar conducta en el pasado. Eres, además, el nuevo Jefe de Misión. Cumple las órdenes.

**Fant-A-SMA:** ¡No puedes hacer lo...!

**Salm-U-ERA:** (interrumpiendo de nuevo) ¡Pat-V, ejecuta inmediatamente a este traidor por su comportamiento!

## Si está chupado

Desgraciadamente, todo lo bueno se acaba. Pero no te imagines que es una situación sin salida para tus Esclarecedores.

### C.C.C.A. (Club de Correcaminos del Complejo Alfa).

A continuación hacemos un recorrido por las personalidades de esos dulces y encantadores deportistas Ultravioletas miembros del CCCA.

**Salm-U-ERA-6:** Es el líder -por tática aceptación- del CC del Complejo Alfa y un genio extraordinario cuando se trata de ordenadores. Es rápido en hacerse con el mando, rápido en dar órdenes y rápido en sentenciar a una ejecución instantánea a cualquier Esclarecedor lo suficientemente denso. La personificación del Ultravioleta ideal.

**Zur-U-LLO-2:** Posee la condenadísima y perseguida mutación de Empatía Mecánica. Zur-U ha empleado esta capacidad con el máximo rendimiento para llegar -¿quién lo hubiera dicho?- a Coordinador de Control Mental del SBD. Curiosamente, este amable y simpático personaje ignora por completo que posee dicha mutación. Piensa, en su inocencia, que todos los ciudadanos del Complejo Alfa pueden relacionarse con el Ordenador igual de bien que él.

Zur se enfada en seguida con los que demuestran no coger a la primera lo que dice. El Ordenador le entiende siempre, ¿por qué no ha de ser lo mismo con la gente? Si después de ver cómo les ha explicado las cosas en un tono paternal y condescendiente los Esclarecedores no siguen sus indicaciones, es muy probable que adviertan un cambio radical en su amable actitud.

**Dab-U-TEN-1:** Dab-U ama al Complejo Alfa. ¿En qué otro sitio podrías pasar directamente de portero Infrarrojo a Director Ultravioleta del sector DOA en sólo una semana? Fue la cosa más divertida desde que ingresó en los Piratas In-

Bueno, quizás el esquema da la impresión de ser imposible de resolver, pero es que la idea consiste precisamente en saltárselo con soluciones originales. Seguro que tus hábiles Esclarecedores encontrarán alguna forma de soslayarlo, como, por ejemplo, "Oh, Gran Programador, sin duda está al corriente de que el SID va a probar uno de sus nuevos virus mata-comunistas en este Hangar... dentro de tres minutos".

Si por el contrario, lo resuelven en seguida, aprovecha para emplear tu imaginación y líalos un poco más. ¿Qué tal si por ejemplo uno de los Ultravioleta sufre un infarto mientras grita a los Esclarecedores?

Relájate. Disfruta. Tortura.

## Episodio VII: Qué hermosos son los niños

Música: villancicos, nanas y musiquillas de jardín de infancia.

formáticos. Lo más gracioso, tú, fue ver la cara de su anterior Director cuando el Ordenador lo degradó a Infrarrojo. Así no volverá a andar por ahí empujando a sus pobres subordinados.

Dab-U es un tipo simpático, un auténtico bromista, y siempre está dispuesto a hacer favores (anónimos, por supuesto) a sus amigos. Si algún Esclarecedor se esfuerza realmente en hacer algo por Dab, o se comporta de forma que le haga reír, es bastante posible que se vea ascendido de repente a CS Azul, quince minutos después de que los deportistas abandonen el hangar. ¡Pero qué tío más pasao, tronco!

**Mar-U-JAH-5:** Créditos, créditos, créditos. Qué palabra más maravillosa. ¡Y la de cosas que te puedes comprar con ellos!

Mar-U es la Directora de Imposición de Multas y Distribución de Créditos del Complejo Alfa, una de las principales subdivisiones del SPL. A nadie sorprenderá descubrir que Mar-U pertenece a la Libre Empresa. Y aunque cobra millones de créditos a la ciclosemana gracias a sus comisiones e impuestos indirectos (una innovación suya) sobre las operaciones de venta de miembros de la Libre Empresa de inferior rango, nunca le hace ascos a unas pocas ganancias extra.

Mar-U apartará a los Esclarecedores, uno a uno, y les ofrecerá auténticas fotos firmadas de Mado-N-NAH a sólo 100 créditos el ejemplar (tiene un stock de cerca de un millar). Está dispuesta a regatear si es preciso, pero si alguno de los Esclarecedores se niega tajantemente a comprar, Mar-U-JAH adoptará otro planteamiento, ordenando al Esclarecedor que se ponga en posición de firmas para someterse a una inspección.

El iluso no tiene la más mínima po-

Niños, excursión, robomaestra..., ¿trae imágenes terribles a la imaginación, verdad?

Una clase de pre-ciudadanos del Complejo Alfa decide que es hora de una excursión para complementar su educación y escoge para ello el Hangar donde nuestros sufridos protagonistas custodian al Mark IV. Y la robomaestra no tiene el corazón (o el valor) de negar ese "capricho" a sus adorables alumnos.

Y así, nuestros Esclarecedores hacen una pequeña pero intensa incursión en el mundo de la docencia.

Socorro.

## Quiero subir ahí, y si no me dejas, gritaré, gritaré y gritaré

"El Hangar está en silencio. El robocronómetro da un pitido y anuncia: 'sólo ocho horas para el final y estáis haciéndolo de primera, muchachos'. Pausa".

sibilidad de pasarla y Mar-U le multará con 200 créditos, exigiendo el pago inmediato. Si el multado apela al Ordenador, aún pondrá peor las cosas...

**Anas-U-TRA-8** (sí, ocho, ¿qué pasa?): Anas-U es la Supervisora del Directorio de Crianza, Desarrollo y Renovación de Clones del Complejo Alfa (DDC&RC), otra subdivisión del SPL. Y le encanta su trabajo. Tanto que emplea la mayor parte de su tiempo libre investigando cómo mejorar la calidad de los clones varones del Complejo Alfa (de los que tiene un harén). Aquellos Esclarecedores varones con un total combinado de 30 en Fuerza + Percepción atraerán de inmediato su atención. Al acabar la misión serán ascendidos y destinados como ayudantes personales suyos en DDC&RC. ¿No suena mal, eh? Bueno, la primera semana será sin duda interesante, pero justo después, Anas-U ordenará que "desmenucen" a los sujetos para analizar cada una de sus células individualmente.

Por supuesto, los Esclarecedores lo ignoran: lo único que perciben es que Anas-U parece sentirse extrañamente atraída por ellos...

**Mor-U-ECO-6:** Mor-U es un agente especial al mando del SCP. Es un trabajo duro, pero Mor-U-ECO es también un tipo duro. Haz que los PJ se imaginen una especie de armario de 2.20 de alto por 1.5 de ancho, cuyo pasatiempo favorito es coger a la gente que se ríe de él y lanzarlos contra la pared más próxima.

Si algún Esclarecedor muestra señales de reticencia o indecisión, Mor-U lo advertirá al momento y le largará una de sus típicas broncas disciplinarias. Si hay algo que Mor-U no puede soportar son los Esclarecedores debiluchos, pasotas o llorones.



Entonces los altavoces generales carraspean y escucháis:

**“Los niños son los más importante para el Ordenador, la esperanza del futuro. Los niños de hoy son los ciudadanos del mañana. Y es responsabilidad de todos los ciudadanos adultos del Complejo Alfa colaborar en la educación de los niños y en la transmisión de sus conocimientos, preparándolos así para llevar la carga honorable de la ciudadanía con madurez y eficiencia. Educar a los niños es servir al Ordenador”.**

**“Este mensaje es cortesía del SAP, Secretariado de Atención Pública, SBD”.**

**“Y recuerda: el Ordenador es tu amigo”.**

Curioso este mensaje, ¿verdad? Seguro que tus Esclarecedores se preguntan si tiene algo que ver con ellos. Pero no, no puede ser. ¿Cómo van a encontrar niños en este Hangar, un lugar remoto y, por añadidura, convertido en zona restringida al público? Sería *demasiada* coincidencia.

**Ijuuuuuuh.**

Pues bien, justo cuando se extinguen los últimos ecos de este “importante” mensaje del SAP, se abre una de las puertas de acceso y entra una robomaestra seguida de doce criaturitas de aspecto pulido y educado. Los nanos parecen aturridos por la inmensidad del Hangar y el tamaño colosal del Mark IV.

Queridos y queridas, es ahora o nunca. Esta es la última oportunidad para los Esclarecedores. Han de decidir cómo afrontar esta plaga de mocosos sabihondos y marrulleros, ahora que todavía están aturridos por el nuevo entorno. Si utilizan la mano dura disponen de quince segundos para expulsarlos fuera del Hangar antes de que sea demasiado tarde...

Si no...

**“Mientras los miráis, los ojos de los niños se agrandan como platos mientras recorren el Hangar como si se tratara de una tienda de dulces. Se oyen doce chillidos simultáneos y la marabunta se esparce en múltiples direcciones: dos hacia las catapultas de vapor, tres hacia el Mark IV, dos hacia los depósitos de combustible, uno hacia una escalerilla de la pasarela, tres hacia el cajón de equipo de la misión y el último, una pesadilla con cara de sapo, permanece obediente junto a la robomaestra”.**

¿Qué piensan hacer nuestros Esclarecedores? Han perdido su ocasión de escapar enteros. A partir de ahora todo marcha cuesta abajo (y sin frenos). Lástima. Empezaban a caernos simpáticos...

## Cómo representar a los niños

¿Viste la película *Gremlins*? Es una base adecuada. Por si no la has visto, he aquí alguna pista:

Les encanta trepar por los sitios, pero no manifiestan idéntico entusiasmo por bajar de ellos. Algo parecido a los gatos. Tomemos por ejemplo a un Esclarecedor que ve a una niña trepando por una antena del Mark IV, 15 m. por encima del suelo...

**Esclarecedor:** ¡Eh, tú, baja de ahí!

**Susanita:** No, no y no. Y si me gritas le diré a mi amigo el Ordenador que eres un comunista malo.

**Esclarecedor** (mirando asustado a su alrededor y probando otro método): Mira, si bajas te dejaré ponerte mi gorra.

**Susanita:** ¡Yupii! ¡Voy a llevar una auténtica gorra de Esclarecedor!

(Se calla unos segundos, mira hacia abajo y comienza a llorar).

**Esclarecedor:** ¿Y ahora qué pasa?

**Susanita:** ¡No se bajaaaaa! (snif) ¡Tengo mieceedooo!

¿Arriesgará su piel el Esclarecedor para subir a la antena y rescatar a la niña? ¿Ella le agradecerá su heroísmo o simplemente le pedirá la gorra que le prometió?

Cardíacos abstenerse.

## Otras variantes de lo mismo

### 1. Pillaje y saqueo.

Estos críos son unas verdaderas urracas. Si algo no está firmemente sujeto o soldado al suelo, no es de nadie y puede cogerse.

Si la caja de control de las minas-cangrejo está por ahí, será una de las primeras “adquisiciones” del “viaje de estudios”. Especialmente si las minas no han sido activadas todavía. Otros objetos dignos de su atención serán: los pistoláser, las granadas, los créditos, los Comprobantes de Autorización de Seguridad...

### 2. Demolición.

Todo lo que pueda romperse con un poco de esfuerzo: grifos de los depósitos de combustible, cámaras de seguridad, consolas de terminales, comunicadores...

### 3. Felonía, mentira y tozudez en general.

**Jaimito:** Vi como ese Esclarecedor le pasaba un mensaje a un comunista escondido en un corredor de acceso.

**Los demás Esclarecedores:** zap-zap-zap.

**Jaimito:** ¡Ji,ji,ji, era broma!

### 4. Travesuras.

Les encantan. No podrían vivir sin ellas. Van desde la simple zancadilla hasta lo realmente elaborado.

**Pablito:** Don Esclarecedor, señor, mi amigo Juanito se metió en ese túnel (señala hacia una de las catapultas de vapor).

**Esclarecedor** (refunfuña y empieza a

andar por el túnel de lanzamiento. Justo a la mitad escucha el agradable sonido de la presión acumulándose antes del disparo...): ¡Nooooo! ¡Dejaaaad eesoooo!

## 5. Descerrajamiento de puertas e infiltración.

¿Quién dijo que los niños podían meterse por cualquier sitio? Estos son un buen ejemplo.

**Esclarecedor:** Sigo al chiquillo que trepaba por el Mark IV.

**Máster:** Bien. Le ves desaparecer detrás de una torreta doble de láser III.

**Esclarecedor:** Le sigo.

**Máster:** Llegas a la parte posterior de la torreta pero no descubres al niño por ninguna parte. Sin embargo, muy cerca de ahí ves una portilla abierta...

Unas últimas palabras acerca de los niños. Emplea estereotipos conocidos para caracterizarlos fácilmente. Por ejemplo:

.El pelirrojo pecoso capaz de todo.

.El empollón cuatroojos, genio científico.

.La niña mimada que sólo sabe causar problemas y entonces gimotea y se queja acusando al malvado Esclarecedor comunista que le hizo pupa.

.La chiquita tímida y callada que nunca hace nada malo, pero que siempre está sorprendentemente cerca de las cosas que acaban de explotar, averiarse o incendiarse.

.Los/las gemelos/as.

.Los pequeños mutantes.

.El ojito derecho de la robomaestra.

.La perversa lolita.

.La pandilla de pequeños macarras inopinadamente armados hasta los dientes.

## La robomaestra

A los niños se les debe ver, no oír.

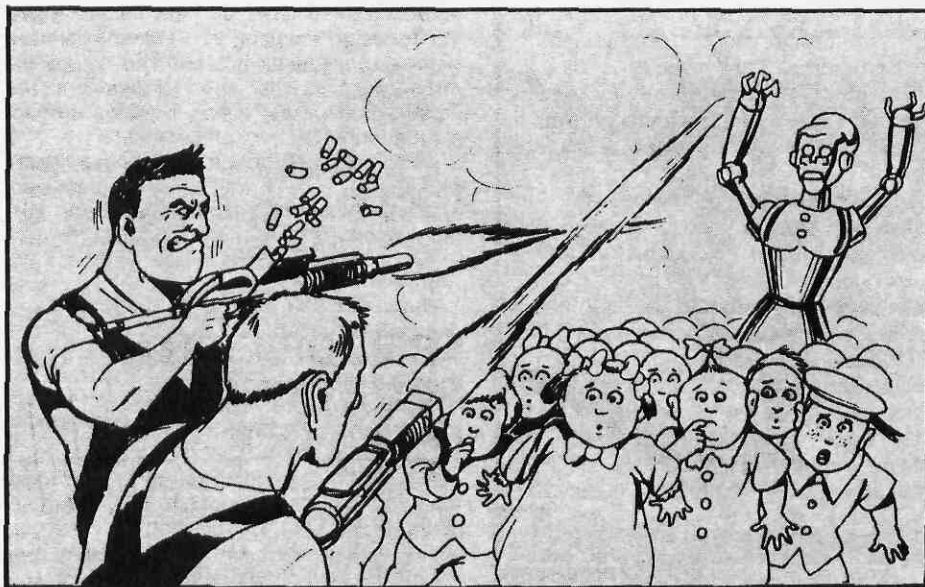
Son frases como esta las que hacen que las robomaestras pasen gran parte de su tiempo desconectadas (porque en la mayoría de las ocasiones ni siquiera se ve venir a estos pequeños monstruos). Un par de horas con la pandilla a la que se enfrentan los PJ bastaría para quemar los circuitos de cualquiera. Pero eso no aparta a la dedicada Apl-TRE/e de su deber.

Reconocemos que a la pobre la han trabajado bastante y ha quedado un poco inestable, pero sus intenciones son buenas y hace todo lo posible para proteger a sus niños. Por ejemplo:

**Esclarecedor** (mientras le arranca a la niña la granada de mano que le acaba de quitar) ¡Devuélveme eso!

**Susanita:** ¡UUUAAAAaaaaa, ese Esclarecedor comunista malo me ha quitado mi jugueteeeee!

**Apl-TRE/e:** Debería darte vergüenza, caballero Esclarecedor (le quita la granada



Lo sentimos chavales, pero esta es un área restringida.

y se la entrega a la niña. Después afea al Esclarecedor su conducta, concretándole todo lo que le parece mal. Entre tanto, la dulce Susanita tira de la anilla de la granada y la mete en el bolsillo trasero del pantalón del Esclarecedor. Un pequeño círculo vicioso).

Pero siempre hay algo bueno y es que Apl-TRE/e está tan descuajeringada que no encajará mucho más castigo. Con un disparo bien colocado bastará. Desde luego, el Esclarecedor que la destruya será culpable del crimen de destruir una valiosa propiedad del Ordenador. Y esperamos que, como buen ciudadano, le remuerda la conciencia.

Esos niños van a ser peores que una extracción de muelas en vivo y sin anestesia. Y aun será más terrible reagruparlos a todos. Lo sentimos (en serio, de verdad que sí, que lo sentimos; por estas que nos apena profundamente), pero la opción de liquidarlos es inasequible para los Esclarecedores. En cuanto comiencen los disparos (incluso si son los niños quienes lo hacen), la robomaestra llamará al Ordenador y habrá un par de regimientos de Guardias del SSI en el Hangar antes de que los PJ puedan decir "abuso de menores".

### Si yo tuviera un bazuka, cuantas cosas volarían

No está mal para curtir a nuestros Esclarecedores: cómo mantener quietos y juntos a doce niños y su robomaestra sin hacerles daño. Si a los Esclarecedor no se les ocurre nada, tranquilo, al cabo de una hora la robomaestra dará unas palmadas, los niños formarán fila obedientemente y le seguirán fuera del Han-

gar (cargados de todo el botín que puedan), momento en el cual los Esclarecedores podrán respirar y contar sus bajas.

Es evidente que si los Esclarecedores han volado en pedazos a la robomaestra favorita de los niños, todo cambia. ¿Cómo sabrán entonces las encantadoras criaturitas cuándo es hora de volver a casa?

Los Esclarecedores pueden solicitar un nuevo robot (pero más vale dar una buena razón para ello) o enviar a un par de componentes del equipo para "reclutarlo". También es posible que, llenos de amor fraterno por los niños, los "convencian" de proseguir su excursión hacia nuevos y anchos (y altos) horizontes empleando las catapultas de lanzamiento.

Si, a pesar de todo, los niños siguen en el Hangar al cabo de dos horas, la naturaleza clamará por sus fueros. Es el momento en que nuestros adaptables Esclarecedores reciban un curso rápido de pediatría práctica. Empezarán a escuchar constantes quejas del estilo: "tengo hambreeee", "quiero hacer pipí", "estoy malo". "tengo sueño: cuéntame un cuento". Esto continuará mientras los Esclarecedores aguanten. Quizá incluso más.

Y si te aburres, un cansado roboinspector, dominante, resuelto, pesadamente armado y acorazado, llegará para hacerse cargo de los niños...

### Episodio VIII: Algo se ha roto

(Música: ninguna. Eso les mosqueará aún más).

Bien, amigos. ¿Cómo va todo? Perfecto, ¿no? Me alegra veros tan contentos y re-

lajados. Ya sólo quedan seis horas. ¿Veis como no era para tanto? Sólo hay que mantenerse alerta, detener a los comunistas infiltrados y rechazar los asaltos frontales... Lo más normal del mundo.

Estoy convencido de que no hay emergencia que estos eficientes muchachos no sepan resolver.

¿Verdad?

### Resumen del episodio

Se le cae una pieza al Mark IV.

### Introducción para los jugadores

**"Para dejar aún más clara mi superioridad absoluta" -retumba el Mark IV-, mi blindaje de impacto reforzado con neutronio puede resistir un blanco directo de... KLANK, Uuuuioooooo pzzzz...xiiii. Ploc".**

En el suelo, al lado de una de las orugas del gigante de acero, yace una pieza de metal gris, de dos metros de ancha, con muchas protuberancias y agarraderos. Antes no estaba ahí. ¿Se le habrá caído al robosoldado? ¿Es posible una desgracia semejante?

El robocronómetro emite un pitido que resuena en el súbito y tétrico silencio y anuncia: "sólo seis horas para el final".

El Mark IV estará bien, ¿no? No puede haberse averiado (tono de histeria). ¡¡NO puede!! Quizá sea mejor preguntárselo.

¿Sabes qué? El Mark IV no contestará a ninguna pregunta. Acaba de enfrentarse por primera vez a su equivalente del concepto de mortalidad y está profundamente perplejo. No es más que una pequeña crisis; seguro que vuelve a estar en forma en cuanto lo arreglen.

Mientras tanto, es posible que algunos PJ deseen examinar la sorpresa caída del cielo. No hay mucho que decir salvo que el objeto es completamente irreconocible a no ser que alguno posea 7 puntos en la Destreza de Meteorología.

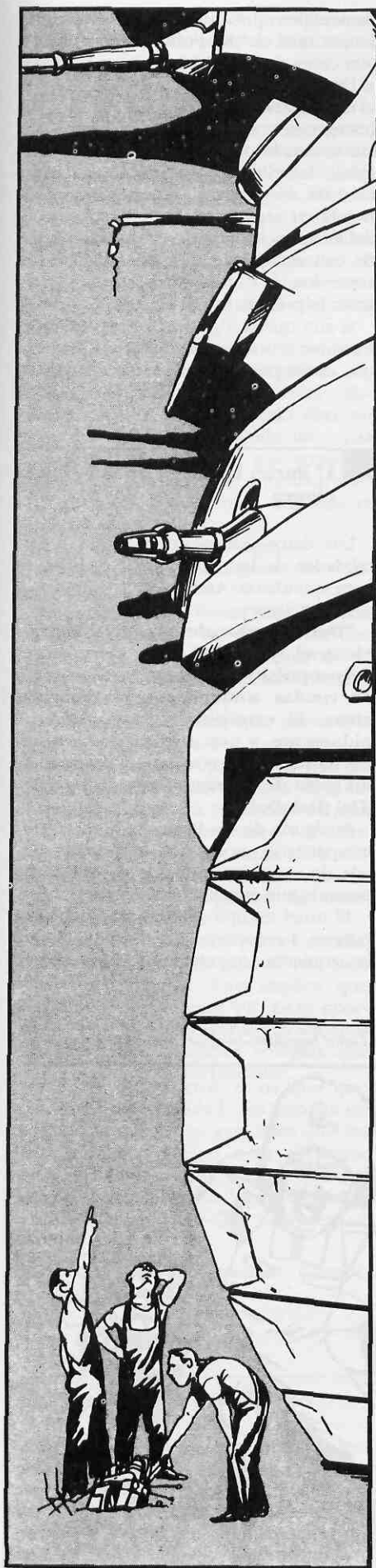
Pero, para que se animen, díles que aquellos que examinen cuidadosamente la pieza encontrarán en uno de sus apéndices el número de serie 34t879-117. Es una pena que esta información sea completamente inútil y sólo sirva para recibir cuatro Puntos de Traición si se menciona el número al Ordenador.

Qué se le va a hacer.

### Arreglando el robot

Pero no hay que tener miedo. Un grupo de Esclarecedores tan preparado





como este resolverá el problema en un instante. Seguro. Lo tendrán solucionado antes de que acaben de decir "re-emplazo clónico".

A continuación exponemos algunas de las más comunes aproximaciones al problema:

### 1. Contárselo al Ordenador

Se merecen la Medalla al Mérito Ciudadano por su admirable sinceridad. También se merecen que los atomicen por haber permitido que el Mark IV resultara dañado.

El Ordenador es cruel pero justo. Hará ambas cosas.

### 2. Arreglar el desperfecto a la chita callando

Quien logre trepar por el Mark IV podrá emplear su Destreza de Robótica con Roboguardias para determinar el lugar de procedencia del objeto. Pero no tienen que verse con las manos vacías si fallan la tirada; a veces hay que darles una oportunidad. Por ejemplo:

**Máster:** Has localizado el punto desde el que cayó la pieza.

**Esclarecedor** ¡BIEN! Voy a ponerla en su lugar.

**Máster:** Por mí, de acuerdo. Pero va a ser un poco difícil llegar con ese trasto hasta el final de la barra que los soportaba, 30 metros por encima del suelo...

**Esclarecedor:** (tragando saliva) ¿Has dicho treinta metros?

Una vez hayan localizado su lugar de procedencia (o el sitio de donde creen ellos que procede), es probable que los PJ deseen reinstalar en él la pieza perdida. La posibilidad de lograrlo es igual a la mitad de la Destreza de Robótica con Roboguardias del PJ que lo intenta. ¿Cómo pueden fallar?

Por supuesto, fallar la tirada implica que otra pieza adicional caerá al suelo.

### 3. Llamar al SID

Es una probabilidad al alcance de cualquier Esclarecedor lo suficientemente ingenuo. Independientemente de quién llame al SID para requerir una reparación del Mark IV, e independientemente también de quién responda a la llamada, la reacción será:

\* El interlocutor se pone histérico: "¡Santo Ordenador! ¡Han averiado al Mark IV! ¡Alerta! ¡ALERTA SISTEMA DE EMERGENCIA 87654-098!"

\* Empiezan a sonar todas las sirenas del Hangar 139, imposibilitando toda comunicación.

\* Tres minutos más tarde, dos docenas de soldados de Asalto Buitre entran disparando. Telón.

### 4. ¿Y quién dice que falta una pieza?

Una solución más elegante consiste en tirar el maldito cacharro por ahí. Pueden usar las catapultas de vapor. Claro que puede resultar algo arriesgado, porque

los del SID acabarán descubriéndolo tarde o temprano. Sobre todo cuando noten que Marki ya no habla. ¿Crees que los del SID se declararán responsables de ello?

Francamente, yo tampoco.

Aunque lo parezca, los Esclarecedores no están condenados a un humeante y trágico final. Bueno, no todos. Existen soluciones reales a esta pequeña incomodidad. Sí, señor: hay que tener fe en ellos. Las soluciones obvias no son las mejores, así que más les vale ser creativos. Por ejemplo, pueden pensar en la posibilidad de secuestrar, es decir "requisar", a alguien del SID que pueda reparar al Mark IV. Vamos, muchachos, no nos decepcionéis...

### Fue bonito mientras duró

Es de esperar que los Esclarecedores consigan reparar al Mark IV. Menos mal, no acertamos a imaginar la tragedia que supondría sacar a Marki a las pruebas finales con un barómetro averiado.

Horrible.

En cuanto se concluyan los trabajos de reparación, Marki volverá a funcionar, retomando la frase donde la dejó:

**"...un proyectil termonuclear".**

Marki actúa como si nada hubiera ocurrido. Todo va bien. Sólo si se le presiona admitirá:

**"Mis circuitos mnemotécnicos recibieron una sobrecarga energética inesperada, que provocó una ilusión de incapacidad e ineficiencia durante un nanosegundo".**

Si se le presiona un poco más, Marki se pondrá muy susceptible. Es muy probable que eso le haga cometer un error. Es decir, en vez de emplear su cañón láser para silenciar al inoportuno ciudadano, utilizará un cañón de fuego rápido termonuclear.

Pero no temáis. Las explosiones no le causarán el más mínimo desperfecto.

Al Mark IV.

**Episodio IX: Con traidores a su derecha, Comunistas a su izquierda, por el hangar de la muerte...**

Música: *Plaine ma Plaine, El Adiós de los Cosacos, Los remeros del Volga*, todo sazonado con acordes de *Las Walkirias* a máxima potencia.

### Resumen del episodio

Una vez más, el temido camarada Borscht (¡Buuuuh! ¡Fueraaa!) ha con-

seguido organizar su banda terrorista, conocida -entre otros- con el nombre de "Primer Ejército Blindado de Guardias Rojos".

Creciendo como hongos en día de lluvia, los Comunistas han vuelto a reunir abundantes fuerzas para ejecutar otro asalto frontal contra los defensores del Ordenador y el Mundo Libre del Complejo Alfa.

Esta vez su objetivo es nada menos que la destrucción completa del robot Modelo Mark.

Y yo con estos pelos.

## Hoy es un hermoso día para morir

Ah, cuánta paz y tranquilidad.

En el Complejo Alfa esos son los signos de un desastre inminente.

Anima a tus jugadores a que se relajen y se pongan cómodos. Repite una y otra vez lo apacible que parece todo. Haz que el Ordenador les comente lo seguros que deben sentirse bajo la protección de los cañones de 400 mm del Mark y su imponente mole. Proclama con voz vibrante lo bonito que está hoy el Complejo Alfa, incluyendo los cráteres y los escombros ennegrecidos por el napalm.

Insiste en ello durante tres minutos seguidos, hasta lograr convertirlos en un puñado de infelices miserables con los nervios a punto de romperse.

Entonces, machácalos.

## Soviet, la Respuesta

Un curioso zumbido rompe el silencio de la guardia. Es un sonido suave que traerá a la imaginación de los miembros del Club Sierra el ruido de los míticos abejorros. A los miembros del SDF, en cambio, les recordará demasiado claramente el silbido de una carga de fusil cónico.

¿Qué será, será? Porque no hay abejorros en el Complejo Alfa...

Bzzzzzz... ¡Plooonk! Un proyectil de procedencia desconocida acaba de alojarse en la superestructura del Mark. El robocronómetro anuncia: "sólo dos horas para el final".

"**JA, JA, JA!**", ríe despectivamente el Mark, "**Ninguna carga de un miserable fusil cónico puede dañar mi iiiirrrzzzzxxxxtk... blaaat... Poing**".

Vete a saber por qué, pero el Mark ya no ríe. Sus faros han perdido el color, ¿gestará triste el Mark?

Las razones son muy otras, como habrás podido imaginar. Y es que los Comunistas (que están acechando a su objetivo desde las sombras del pasillo de acceso) han tenido la suerte de colocarle

a Marki un proyectil AE de fusil cónico donde más puede fastidiarle.

¿Has oído hablar de los proyectiles Anti-Electrónicos? ¿Te has preguntado para qué sirven?

Bien, en la página 90 del libro de Reglas lo tienes. Parece ser que interfiere los sistemas electrónicos de robots y cosas así. Y el Mark IV no es más que un robot grande, ¿o no?

Pues ya ves.

¡Caray, habría que fusilar a esos Comunistas por atreverse a leer las Reglas de **PARANOIA!**

Todo llegará. Pero primero vamos a ver qué ocurre con el Mark. La carga mantendrá fuera de servicio durante 30 minutos todo el equipo electrónico del Hangar. Si alguien consigue trepar hasta el lugar de la superestructura del Mark donde se ha alojado la carga y la destruye, Marki revivirá un turno después.

Pero mientras, el bloqueo electrónico implica que todos los terminales del Ordenador estarán en blanco. Los comunicadores y multigrabadoras correrán la misma suerte. Las grandes compuertas blindadas, operadas directamente por el Ordenador, permanecerán cerradas a cal y canto.

Los únicos mecanismos electrónicos operativos en el Hangar serán las minas-cangrejo y la robofregona, si todavía está ahí y funciona.

Son listos, estos Comunistas. ¿Qué otras sorpresas tendrán reservadas para nuestros Esclarecedores?

**"Se escucha ahora un ruido profundo y rasposo, procedente del túnel de acceso. Otra carga de fusil cónico rasga el aire..."**

**Fffffzzzziiii... ¡Ka-Poff!**

**"¿Qué hacéis?"**

Los efectos de sonido son fun-

damentales. ¿Imaginó alguno e los presentes que el "¡Ka-Poff!" correspondía a una carga de gas? ¿No?

Desolador.

La carga venía llenita de gas emético (es decir, vomitivo: pueden leerse sus efectos en la página 90 del Libro de Reglas). Aquellos PJ que no tengan una máscara de gas en su equipo, o no se la ponga en seguida, deberá salvar una TA de Resistencia, pero con 3d10 en lugar de con el habitual d20, si no quiere pasarse los 6 turnos siguientes echando hasta la primera papilla.

Si aún queda alguien en pie, podrá enfrentarse a la chusma Comunista mutante que está a punto de pasarle por encima.

## 1ª Parte: la Carga de la Brigada Ligera

Los datos acerca de Atributos y Habilidades de los Comunistas están en el correspondiente Anexo.

Ahora, léase:

**"Del corredor de acceso al Hangar viene el repentino rugir de motores de propulsión a chorro y el chirrido de ruedas sometidas a un esfuerzo atroz. El estrépito se aproxima rápidamente, y por encima de él, se escucha un fuerte vocerío, el resonar de un grito de guerra: "Dzoviet, Dzoviet! ¡Da! ¡Da! ¡Da!"**

Si alguno de los PJ no ha huido o está incapacitado, podrá ver la primera oleada de atacantes que sale del túnel disparando sus armas a toda potencia.

El túnel escupe seis Comunistas sobre patines a reacción. Tres de ellos giran a la izquierda, mientras los otros tres lo

*¡Perieced, despriedziabiles lacayos del Prociesador de Datos pequieño-burgués imperialista!*





hacen hacia la derecha. Se protegen con armadura réflec Roja y llevan la Hoz y el Martillo pintadas en la frente.

Son nada más y nada menos que la *División de Infantería Mecanizada de la Guardia Roja*. La integran seis agentes Comunistas montados en patines a reacción (capaces de alcanzar velocidades de hasta 120 metros/turno, o sea, 86 km/h), armados con aturdidores (Habilidad 35, ver datos en Anexo) y pertrechados con 200 panfletos de propaganda, 20 pósters de Marx-Tse-Lenin y una versión reducida, de cuatro páginas, del Manifiesto Comunista.

Dispararán contra todo aquel que vean de pie, corriendo o escondiéndose, haciéndose el muerto..., es decir, dispararán contra todo el mundo excepto contra los que estén echando las tripas fuera por los efectos del gas vomitivo. Sus blancos, por orden de prioridad, son:

1) Aquellos que intenten inutilizar el proyectil AE.

2) Los que respondan fuego.

3) Los que intenten largarse del Hangar.

La velocidad que llevan modifica con un -5 la posibilidad de alcanzarlos con un disparo. Sus propios disparos recibirán el mismo modificador mientras actúen sobre patines.

Los Comunistas tienen que moverse a plena velocidad en todos los asaltos ya que los patines sólo tienen una marcha (peligrosamente rápida) y les es bastante difícil girar. Dales una Habilidad 14 para evitar obstáculos pequeños (minas-cangrejo, Esclarecedores, otros Comunistas) y 5 para evitar los grandes (muro, flanco del Mark, depósito de combustible, etc.).

Para los obsesionados por el detalle, los Comunistas pueden girar 2° por cada metro que recorren. Esto implica que precisan 45 m. para girar 90°. Es tu oportunidad para desempolvar todos aquellos transportadores, compases y reglas que no utilizas desde el bachillerato...

Aquellos de vosotros a los que este tipo de realismo detallado les importa un bledo decid a vuestros jugadores que los Comunistas dan vueltas a su alrededor como en las películas de indios. Haz que choquen entre sí, contra la pared, contra el primer Esclarecedor que hallen en su camino.

(Sugerencia de inspiración: *Charlot, patinador*).

## 2ª Parte: viaje psicodélico

Cinco turnos después, lee lo siguiente:  
**“Los Comunistas patinan y aúllan salvajemente en torno a vosotros. Pero por encima de la algarabía se escucha el silbido de otro proyectil que impacta muy cerca de vosotros”.**

Fffffzzzziiii... ¡Ka-Poff!

**“¿Qué hacéis?”**

Todos los que tuvieron la suerte de contar con una máscara antigás la llevarán puesta ahora. Esperamos que sea así, porque si no, un terrible destino les aguarda a ellos y a los infelices que no las tengan.

El proyectil que acaba de caer lleva una carga de gas alucinógeno.

Colocón general.

Todos los expuestos deberán salvar una TA de Resistencia o empezarán a tener visiones muy extrañas durante los 6 turnos siguientes.

Insistimos: colocón. Viaje. Nirvana.

Aaaaaahhhh.

Sé descriptivo, barroco, exuberante. Sé, sobre todo, imaginativo: cometas que pasan ante sus ojos, tentáculos que bullen por el suelo, burbujas de colores llenas de objetos sorprendentes, el Ordenador amable con ellos... Si hay algún Esclarecedor Místico, dale 1 Punto de Favor (para esa Sociedad Secreta). Anima a tus jugadores a que aporten ideas al alucine general.

Si a pesar de estar colgado hasta las cejas hay alguno que se obstina en seguir disparando, dale una posibilidad de acertar (es decir UNA: tiene que sacar un 1 con el dado), y aprovecha que tiene los sentidos hechos cisco para que dispare contra blancos mucho más interesantes que los Comunistas.

Este es el momento más peligroso del combate, cuando la mayoría de los Esclarecedores están drogados, vomitando, heridos, muertos (o en una combinación de los anteriores estados). Es ahora cuando la segunda oleada llega rodando hacia el interior del Hangar...

## 3ª Parte: la guardia muere pero no se rinde

Brota la segunda oleada. Cuatro Comunistas montados en monopatines a cohetes, con blindaje Réflec Amarillo y aturdidores (Habilidad 8). Esta vez es la *Brigada de Caballería de los Guardias de Asalto*. Traen otros 200 panfletos, otros 20 carteles y cuatro Manifiestos. Sus monopatines de asalto desarrollan una velocidad de 80m/t, es decir, 57 km/h.

Al ir algo más despacio que sus camaradas, giran un poco mejor. Desgraciadamente, esto les convierte en un blanco más fácil (modificador de -4, tanto en ataque como en defensa). Chocarán menos a menudo con las cosas dispersas por el Hangar y no serán tan divertidos. Pero sin duda darán algo más de trabajo a los Esclarecedores.

Si el tiroteo se debilita y los Comunistas descubren a algún Esclarecedor caído por el suelo con aire de estar vivo

-o lo suficientemente entero para estarlo-, o algún Esclarecedor drogado, herido o aturdido, tres o cuatro Comunistas dejarán la línea de fuego y se reunirán en torno a su indefensa víctima para persuadirla de las virtudes del comunismo.

¡Sí, lo que has oído! Un intento perverso y subversivo de los Comunistas para socavar los firmes ideales de nuestros muchachos. Repásate en el Libro de Reglas lo que se dice acerca de la Habilidad Propaganda Comunista. El Ordenador no se sentirá muy contento si descubre que los Esclarecedores han recibido esta “sorpresa”.

Los Comunistas sujetan firmemente al candidato contra el suelo y se le sientan encima mientras le adoctrinan. Si el PJ intenta pedir ayuda, los Comunistas le meterán un panfleto en la boca. Luego le quitarán todo lo que tenga de valor (armas, equipo electrónico) y le pegarán un póster por delante y otro por detrás. Al mismo tiempo, le irán leyendo párrafos del Manifiesto para convencerle de los evidentes beneficios de la República Popular.

**PJ:** Así que toda esa mara de Comunistas está sentada encima mío. ¿Hay algo que pueda hacer?

**Máster:** Sí, puedes escuchar lo que dicen. (Prosigue con voz vibrante, inflamada de celo proselitista) Drabajadorez del mundo, ¡uníos! ¡NO tenéis nada que perder dzalvo vuedstradz cadienadz!

**PJ:** ¡No quiero oír! ¡No quiero!

**Máster:** (sin inmutarse) ¡El podier para el pueblo! ¡Mado-N-NAH edz el opio de ladz madzas! ¡Abajo el Orrdienador!

Si un PJ es capturado y forzado a escuchar a los Comunistas durante al menos 5 turnos, obtendrá 1 punto en la Habilidad de Propaganda Comunista. Los únicos PJ que pueden escapar serán aquellos que logren quedar inconscientes antes del adoctrinamiento (por ejemplo, dándose cabezazos contra el suelo). Bueno, y a esos, de todas formas, ¿por qué no darles también su puntito de Propaganda Comunista? También el Ordenador tiene derecho a divertirse.

Por ejemplo, masacrando Esclarecedores infectados de comunismo.

Si, a pesar de todo este vistoso despliegue de luz y color, gases, intensa balastera y proselitismo subversivo, quedan Esclarecedores en pie y disparando, los Comunistas se pondrán de muy mal plan y agresivos de veras.

Vuelve a escucharse el sonido de motores en el túnel de acceso, pero esta vez suenan como de vehículos pesados. Si los PJ se ponen a cubierto (algo que a estas alturas debe salirles completamente natural), sorpréndeles diciendo que no se oye ningún proyectil de fusil cónico. Estas eran las buenas noticias.

Ahora las malas.

## 4ª Parte: Soviet, la Respuesta, II. La Ira de Borscht

Primero una sugerencia de ambientación: mira a tus jugadores con el aspecto del lobo que tiene a las ovejas a su merced. Frótate las manos. Juguetea significativamente con los dados... Mejor, pregúntales si no creen que, para ahorrar tiempo, sería mejor ir sacando aquel otro juego que querían probar el otro día...

Tachán, tatachán, tatachá-CHAAAAAN...

El rugido de los potentes motores es ensordecedor. El suelo tiembla ante la aproximación de LA TERCERA OLEADA.

Súbitamente, entre la niebla de los gases y el humo de la batalla, aparecen, como monstruos de antaño:

Cinco go-carts.

Cuatro de ellos tienen una dotación de dos hombres. El quinto es el portador de una negra amenaza: una masa metálica cuadrada con una sola y terrible palabra escrita en la etiqueta: "MEGABOMBA".

Los cuatro go-carts se despliegan a los flancos del que lleva la MEGABOMBA. Las banderas rojas de la Revolución ondean flameantes sobre ellos.

Se trata de la *Brigada de Carros Pesados de la Guardia Roja*. Los go-carts de apoyo llevan conductor y artillero armado con aturridor semiautomático (Habilidad 6). Ambos llevan armadura réflec Amarilla y máscara antigás. La velocidad máxima del vehículo es de 60 m/t (43 km/h). Van hasta los topes de panfletos, carteles y manifiestos, que emplearán para oscurecer la visión y confundir a los adversarios.

**(Sugerencia:** compra un par de toneladas de confetti y lánzalas sobre tus jugadores).

Las otras dos oleadas (o lo que quede de ellas) cubrirán a la tercera y mantendrán ocupados a los Esclarecedores para que el camarada del quinto cart pueda llegar hasta el Mark y colocar la MEGABOMBA. Una vez allí, se necesita la colaboración de tres Comunistas durante 4 turnos para levantarla y otros 4 para fijarla al casco del robosoldado. Eso implica que las dotaciones de al menos dos carts van a estar ocupadas en la operación. El resto de los camaradas les cubrirán con su fuego.

A esto es a lo que se referían cuando hablaban de la emoción y el "glamour" en la vida de los Esclarecedores, allá en la Academia.

Qué recuerdos.

Pero, ¿quién sabe? Es incluso posible que alguno de nuestros muchachos esté vivo todavía. Pudiera ser -los caminos del Ordenador son inescrutables- que aún puedan intentar evitar que los Comunistas coloquen la MEGABOMBA.

Algo nos dice que no.

Porque los supervivientes, si los hay, están más ocupados atendiendo sus he-

ridas y manteniéndose a resguardo del fuego comunista.

Ya sabes, es uno de esos días en que todo sale mal.

Una vez colocada la MEGABOMBA, el camarada Borscht (era EL quien disparabel fusil cónico desde una distancia segura dentro del túnel de acceso), dará la señal de retirada con un megáfono:

"¡Retirada! ¡Folfigmodz a la Madre Rusia! ¡Ladz riendadz dzueltas, Tavarichi! ¡Retirada!"

Los Comunistas romperán el contacto y marcharán por el túnel de acceso con la misma celeridad con que aparecieron.

Si algún PJ tiene la malsana intención de perseguirlos, intentarán capturarlo y adoctrinarlo.

El camarada Borscht -por si a alguien le interesa- va montado en una vieja motocicleta (velocidad 160 m/t, 150 km/h), se protege con armadura réflec Verde (reforzada con kevlar), y lleva pistola sónica al cinto y el fusil cónico (ya sin munición) en bandolera.

Puede que los jugadores tengan una vaga posibilidad de acertarle ahora, si dejás que lo intenten.

Es casi más probable que hayan decidido cambiar de bando y unirse a los Comunistas. Si es así, déjalos en ropa interior y arrójalos dentro de los carts, para ser conducidos lejos, muy lejos de ahí.

Y nunca más se oirá hablar de ellos.

## 5ª Parte: Tíc-tac, tíc-tac

Si alguno de los Esclarecedores se molesta en comprobarlo, disponen de todo un minuto (¡caray!) antes de que explote la MEGABOMBA.

**"La MEGABOMBA ha sido acoplada magnéticamente bajo el blindaje frontal del Mark. En la parte delantera de la MEGABOMBA hay un reloj digital que va marcando: 60, 59, 58..."**

Como de costumbre, la MEGABOMBA no tiene la menor posibilidad de dañar al Mark IV. Si supieran lo que es mejor para ellos, nuestros héroes harían bien en salir corriendo como locos.

Pero siempre está el imbécil (que tal vez alguien quiera calificarlo de "valiente") que pueda tener la brillante idea de intentar desactivar la MEGABOMBA, o separarla del casco de Marki.

### 1. Desactivarla.

Al que lo intente, hay que recordarle constantemente el reloj digital que cuenta el tiempo restante para la detonación:

...57, 56, 55...

Este reloj, a causa de ciertas conexiones que alguien confundió, tiene una pequeña avería.

Se salta números.

Pero no te preocupes, aunque pase del 38 al 13, por ejemplo, no ocurre

nada. El reloj mantiene la cuenta del tiempo perfectamente. Lo que funciona mal es la pantallita digital.

Si el jugador salva una TH de Ingeniería Electrónica, abrirá la caja exterior de la MEGABOMBA. Un fallo crítico la hará estallar.

Una vez con el mecanismo interno a la vista, se puede desactivar salvando una TH de Demolición. Por supuesto, un fallo crítico aquí provoca la explosión también. Una tirada de fallo "casi crítico", digamos de 18-19, apagará la pantalla digital (pero no la secuencia para la explosión).

### 2. Separarla del casco.

El PJ tendrá que salvar una TH de Ing. Electrónica y luego otra de Ing. Mecánica para desconectar el cerrojo electromagnético.

Otra solución es utilizar explosivos para arrancar la MEGABOMBA del casco de Marki.

Esperemos que les gusten las explosiones en cadena.

Si han retirado la bomba, pueden colocarla en el interior de un go-cart y enviarlo a toda marcha tras los Comunistas. Claro que, si no le ponen conductor, vete a saber las maniobras tan curiosas que puede hacer.

La MEGABOMBA explotará a los 60 segundos (12 turnos) de su activación tras la retirada de los Comunistas. Cada intento de quitarla o desactivarla cuesta 2 turnos. Otros 4 para colocarla en el go-cart. Y el vehículo tardará 5 en atravesar el Hangar y meterse en el corredor de acceso, donde la explosión no afectará a los PJ (sino que pillarán probablemente a los Comunistas).

La MEGABOMBA tiene un radio de acción de 300 metros. Quienes se encuentren dentro de dicho radio sufrirán daños equivalentes a los producidos por el impacto cercano de un proyectil termónuclear. Los PJ que se encuentren todavía bajo los efectos del gas alucinógeno, lo considerarán probablemente como "un mal cuelgue".

Los Esclarecedores que hayan pasado el tiempo desde la colocación de la MEGABOMBA corriendo a todo correr tienen grandes posibilidades de hallarse fuera del radio de acción del estallido.

Las únicas salidas que hay a su disposición son el pasillo de acceso (donde se han refugiado los Comunistas: cú-cú), los tubos de las catapultas a vapor (sobre el acantilado) y quizás el interior del Mark IV. Las grandes compuertas de sellaje están posiblemente cerradas (recuerda el grosor de cinco metros).

Los que sobrevivan a la explosión tendrán que recurrir a toda su imaginación para explicarle lo ocurrido al SID. Y más vale que sea creíble.

Si no, siempre pueden activar un nuevo clon.

Y para los que no sobrevivan... Bueno,



no es algo nuevo. Manda los nuevos clones al Hangar, donde encontrarán a Marki tan tranquilo y presumiendo:

Ja, ja, ja... Esa "MEGABOMBA" ni siquiera me hizo un rasguño.



## Episodio X: La gran prueba

(Música: Barras y Estrellas; marchas festivaleras varias).

### ¿Pero, esto qué es?

**"Silencio en el Hangar. Se han retirado los escombros y los restos dejados por el último ataque comunista. Vuelve a escucharse el tranquilizador zumbido de las turbinas del Mark IV. Por fin, el robocronómetro anuncia: 'Cero horas. Final, final, final'. Luego se desmonta en mil pedazos".**

Apenas se extinguen los ecos de las tuercas y transistores que ruedan por el suelo, cuando los altavoces, precedidos de un breve momento de estática, se llenan con la voz del Ordenador:

**"Enhorabuena, Fuerza Móvil 451. Habéis cumplido con vuestro deber. Estaba seguro de ello".**

**"Y como especial recompensa antes de la Reunión de Informe Final, todos quedáis invitados a asistir a las pruebas definitivas del Robosoldado Modelo 425 Mark IV".**

(Ahora una pausa para que los PJ disfruten de este momento de gloria y ocupan las acostumbradas frases de falsa modestia).

**"Dentro de breves momentos vendrá un representante del SID para tomar posesión del Robosoldado Modelo 425 Mark IV. Haced el favor de comprobar sus credenciales según modelo de la página 93 del Comprobante de Autorización de Seguridad y las páginas 14 y 137 de la Guía de Autorización de Transferencias de Propiedad. Deberéis quedaros con los dos último documentos".**

**"Aseguraos también de que la Ins-**

**tancia de Aplicación de Seguridad haya sido firmada por Zin-Z-ANO-4 en las páginas 1, 48 y 102; y que Torn-A-SOL-2 y el Director Ejecutivo del Despacho de Transferencias hayan firmado las páginas 69 y 107".**

**"Una vez hecho esto, escupid en la palma de la mano, daos la mano tres veces, ladrad como un roboperro y cantad todos juntos 'si me has mentido me enfadaré'. Gracias por vuestra cooperación".**

Lógicamente, los Esclarecedores querían hacer alguna pregunta a Su Amigo. El Ordenador responderá a las dos primeras. ¿Por qué sólo a las dos primeras? Porque menos de un minuto después de que el Ordenador comience sus respuestas, todas las alarmas y sirenas del Hangar 139 se pondrán a aullar simultáneamente. Eso hará imposible la comunicación, y aun los procesos mentales de nuestros protagonistas.

**(Sugerencia de accesorio:** pon la tele, la radio y el tocadiscos estéreo a máximo volumen, saca las carracas de semana santa, las zambombas de navidad, la bocina de camión, el silbato de arbitrar los partidos y reúne a todos los niños pequeños de la manzana para que chillen a la vez. Ah, y si algún vecino -o la policía- pregunta qué es todo ese escándalo, di simplemente que estáis jugando a **PARANOIA**.

Seguro que lo entenderá).

El estruendo cesa de repente y es reemplazado por el silbido de las grandes compuertas hidráulicas al abrirse.

Fuera hay pancartas, banderas, serpentinas, confetti, gritos, canciones y gente, *MUCHA* gente.

## Hemos venido todos

Es la hora de las marchas festivaleras. Vamos a tener... ¡un desfile! ¡Legría, legría! ¡E!e la gracia, kiyho!

Así es, Esclarecedores. Es nada más y nada menos que un desfile, con robocarrazas, robopayasos, banda de música (¿está todavía entero el megáfono?).

Hay personal de un millar de subdivisiones, de casi todos los CS, robots, vehículos, océanos de Infrarrojos... Todos entran en el Hangar. Todos danzan, ríen y bailan. Trepan a la vez por el Mark IV. Bueno, lo intentan al menos.

¿Qué diablos está ocurriendo? Pues que al parecer a alguien del SID se le ocurrió organizar una pequeña fiesta para celebrar de antemano el triunfo del Mark IV en sus pruebas finales. ¿Y por qué no? Si Marki pasa las pruebas, ¿a quién le va importar una pequeña fiesta? Y si no las pasa...

Pero ya sabes lo que suele suceder: alguien invitó por su cuenta a un par de amigos, que a su vez llamaron a otros amigos, que a su vez...

Y todo el SID ha cerrado por festividad patronal.

¿Qué van a hacer los Esclarecedores?

Por supuesto no hay nadie que tenga las autorizaciones necesarias para estar ahí. Pero los PJ no pueden comunicarse con el Ordenador: el ruido se lo impide y los terminales están todos cegados con crema de afeitar y serpentinas.

Pueden intentar freír a los intrusos, pero no podrán liquidar a los suficientes. Pronto la masa caerá sobre ellos, alguien cogerá el pistoláser del Esclarecedor y le dirá: "¿Qué guay, colega! Me la dejas probar, ¿verdad? ¿Se hace así? ¡Tope, tío!". Recuerda: son pocos los ciudadanos del Complejo Alfa que puedan poner en sus manos un arma tan a menudo.

Y de todas formas, lo único que interesa a toda esta gente es que el Mark IV es la cosa más fenomenal desde la invención del BER y están decididos a acompañarlo hasta el campo de pruebas.

Deja que sufran un poco los muchachos, y luego sigues leyendo:

"Una mujer de CS Rojo, baja y de edad madura, se os aproxima y pregunta dulcemente "¿Sois los valientes muchachos que custodiaron a nuestro Marki?"

Si algunos de los Esclarecedores responde que sí, ella se vuelve y grita:

**"¡Aquí! ¡Aquí! ¡Están aquí!"**

El estrépito se acalla y es sustituido por murmullos y voces que reclaman silencio. La multitud se separa y abre camino a un hombre de CS Azul. Es Zin-Z-ANO, que se dirige hacia los Esclarecedores a grandes zancadas.

**"Espero que hayáis disfrutado de una apacible cyclonoché".**

Zin-Z-ANO permanece después en silencio ante ellos. Es a él a quien los Esclarecedores han de entregar el Mark IV, pero no piensa manifestarlo de ningún modo.

¿Recordarán correctamente el procedimiento de transferencia, tal y como lo describió el Ordenador? Más les vale, porque les caerá 1 Punto de Traición (PT) por cada firma que no comprueben y cada papel que no exijan. Ah, y todo lo de escupir y cantar... Tranquilos, es una broma del Ordenador (aunque es posible que Zin-Z-ANO no encuentre la gracia).

En cuanto se complete la transferencia, Zin "invitará" a los PJ a que le acompañen durante las pruebas finales. Se dará la vuelta sin esperar a que respondan y se dirigirá al Mark IV.

**"Robosoldado Modelo 425 Mark IV, sigue por favor a la Fuerza Móvil 451 en su Procesión Preliminar hacia el Area de Pruebas 938-ARC-1".**

Si el Mark IV ha sobrevivido con sus facultades intactas a los sucesos de la guardia cyclonochurna, obedecerá las órdenes.

Si no, alguien está en un apuro.

Cuando Marki empieza a desplazarse, el desfile le rodea. Se oyen vítores y

aplausos. La banda encabeza la marcha. Robots y ciudadanos se agolpan a los lados y se desgañitan animando a Marki y a los Esclarecedores. Lluve el confetti a cántaros.

**“¡Hip! ¡Hip!... ¡Hurraaa! -se oye por doquier- “¡Porque son unos buenos Esclarecedores, porque son unos buenos Esclarecedores, porque son...!”**

Anima a tus jugadores a que saboreen este momento y se saturen de la fama. Que se sientan implicados, que se relajen. ¿Acaso no han cumplido bien su trabajo?

Luego, sonrío torvamente...

## Ya hemos llegado

“Al cabo de unos treinta minutos, el desfile se detiene ante unas compuertas de sellaje aún más grandes que las del Hangar 139. Hay un Escuadrón de soldados Buitre Amarillos desplegados en semi-círculo ante ellas. Están en posición de tiro y tienen sus generadores de plasma encendidos. Has tres oficiales, dos de CS Indigo y uno Morado. Zin se pone notablemente nervioso al verlos, mientras que el resto de la gente se dispersa por los túneles adyacentes en un abrir y cerrar de ojos. Detrás, la imponente mole de Marki”.

Zin se gira hacia los Esclarecedores:

**“Recordad que sois invitados de honor y que asistís como representantes del SID”.**

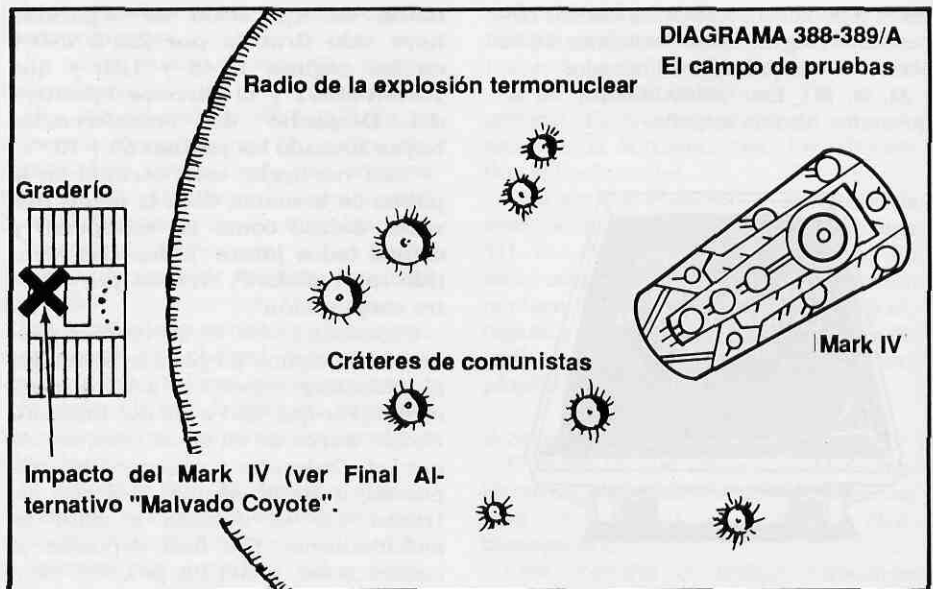
“Zin hace un gesto para que le sigan a la vez que se encamina hacia el comité de recepción. Los guardias se apartan sin decir una palabra. el oficial Morado observa a los Esclarecedores, comenta algo con los dos Indigos y hace una señal al Jefe de Escuadrón Verde que está delante de los controles de las puertas. Con sólo apretar un botón, las 10.000 Tm de resistente acero de las compuertas se ponen en movimiento para franquear el paso al robosoldado y a su Escolta oficial”.

“Conforme se abren las compuertas se hace perceptible un olor acre, como a quemado. La apertura revela un espacio llano salpicado de cráteres y arañado por marcas de ruedas y orugas que se entrecruzan. Las pocas zonas intactas están cubiertas de un alfombrado como de moqueta negruzca (es hierba calcinada)”.

**“Y no se ve el techo”.**

Da tiempo a tus jugadores para que profieran sus “ooohs” y “aaaahs” al advertir la inmensidad... Y luego gritan de terror al ver que falta el techo.

**“Tras atravesar las compuertas, giráis hacia la derecha y sois conducidos hacia una gran tribuna completamente encerrada en cristal. Está**



casi completamente llena. A la derecha están los representantes del SDF, pertrechados con fusiles cónicos, generadores de plasma, aceleradores de hiperfusión y prismáticos. Los del SID están a la izquierda, cubiertos con cascos cúbicos que hacen ‘bzzzz...snrrkl...bzzzz’ y extrañas gafas de 60 cm. de longitud y tres lentes de colores diferentes”.

“La escena recuerda bastante a las hinchadas de dos equipos rivales en una final de liga”.

“Las filas de asientos se ordenan por CS. Los niveles más altos se sientan delante. La última fila es de CS Verde, puesto que no hay ningún invitado de CS inferior al Verde”.

“En la fila frontera de cada lado hay una sola silla vacía. Pero entre esas dos sillas se levanta una colosal videopantalla. Y delante de la videopantalla hay varios silletes plegables que miran hacia la llanura”.

“Al subir a la tribuna, un guardia Azul del SSI os entrega el programa de actos y os lleva a los silletes que hay delante de la videopantalla (ver diagrama 388-399/A)”.

“Escasos instantes después, dos ancianos Ultravioletas entran charlando amablemente”.

¿Quiénes son estos dos caballeros? Pues nada menos que Tach-U-ELA-6, Director General del SID y Cart-U-CHO-6, Jefe del Estado Mayor del SDF. Eso, los barandas de todo este montaje. Podemos inferir que nuestros Esclarecedores van a tener la ocasión de presenciar un buen número de sutiles maniobras políticas...

## A la vi, a la va...

Cart-U-CHO y Tach-U-ELA han alcanzado sus posiciones preeminentes

gracias a su honestidad, su lealtad... y el esfuerzo constante de sus respectivos cinco clones anteriores. Pero el hecho de que hayan llegado arriba no quiere decir que se conformen.

Nada de eso.

Estos dos trepas continúan sin descanso su batalla por el poder, sin desperdiciar ocasión alguna de brillar ante los videosensores del Ordenador.

Y hoy va a tener lugar un nuevo enfrentamiento decisivo. Ambos Altos Programadores saben que la atención del Ordenador estará centrada en las pruebas del Mark IV. Por eso los dos han amañado varias manifestaciones “espontáneas” de apoyo.

“En el mismísimo instante en que entren los dos ancianos servidores del Ordenador, ambos sectores de la tribuna prorrumpen en aplausos y aclamaciones”.

“Primero los del SDF alzan estandartes con el eslogan “Cart-U-cho, Amigo del Ordenador”. Los del SID, decididos a contrarrestarlo, replican con lanzaconfetti electrónicos y procesadores de burbujas”.

“Un grito, un disparo y el lanzador de confetti se convierte en un amasijo de metal ennegrecido”.

¿Qué hacen los PJ?

¿Aclaman también? Si no es así, un guardia del SSI les mira y empieza a tomar notas furiosamente en su libreta Azul.

Vale. Empiezan a jalear. Pero, ¿a cuál de los Ultravioletas? Si dicen que a ambos, ¿a cuál han aclamado primero?

Hagan lo que hagan, el guardia con pinta de ave de rapiña los mirará como si tuvieran el Manifiesto Comunista tatuado en la frente. Seguirá tomando notas y notas en su libreta, deteniéndose tan sólo para lanzar miradas venenosas a sus placas de identidad.

**“La escalada de manifestaciones es-**



pontáneas va tomando un cariz cada vez más ardiente, cuando, de súbito, una pequeña sección de comandos Verdes del SDF se pone en pie y comienza a cantar la superprohibidísima canción 'Cart-U-CHO über alles', obligados a ello por un aparato de control mental de la conducta instalado por el SID".

**"Las armas se desenfundan".**

En ese preciso instante se escucha un carraspeo, como de alguien aclarándose la garganta, y todo el mundo se vuelve en silencio hacia la pantalla.

El Ordenador va a hablar.

**"Saludos, ciudadanos. Haced el favor de sentaros. Las pruebas finales del Robosoldado Modelo 425 Mark IV van a comenzar".**

Y lo cierto es que, mientras todos estaban ocupados con las manifestaciones y el folklore, el Mark IV ha alcanzado el centro del Campo de Pruebas, a unos tres kilómetros de distancia.

## Que empiecen los juegos

Tach-U se pone en pie delante de la tribuna y comienza su discurso:

**"Hoy vamos a contemplar el último logro del Servicio de Investigación y Diseño: el Robosoldado Modelo 425 Mark IV, diseñado por nuestro genial técnico Torn-A-SOL".**

(Gritos y aplausos entusiastas en los bancos del SID).

**"Esta demostración pondrá de manifiesto el indescriptible poder de nuestro pequeño Marki. En cuanto abran sus programas y los miembros del SDF estén definitivamente dispuestos, podremos empezar".**

Pensamos que a los jugadores les encantaría disponer de un programa de verdad. Por eso hicimos el del anexo. No tiene nada que ver con que necesitáramos llenar algún espacio en blanco.

Si tienes tiempo (y ganas) haz fotocopias del programa para que cada Esclarecedor tenga el suyo propio. Para que luego se quejen.

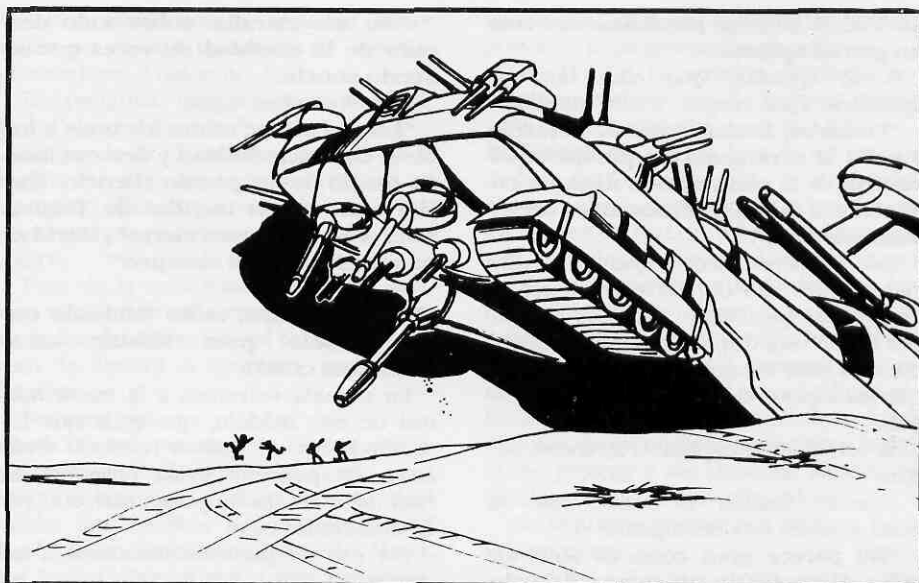
Y es que somos la leche.

Tach-U se dirige ahora a la videopantalla:

**"Oh, Ordenador. La primera prueba consistirá en el enfrentamiento del Mark IV contra un grupo especialmente peligroso de agitadores comunistas, capturados por los valerosos soldados de la Patrulla Elite Buitre 'Los Asesinos'. Toda una gesta de los muchachos de Cart-U".**

(Ovación en las gradas del SDF. Cart-U se levanta y hace con la mano ademán de silencio).

**"Así es. Gracias, Tach-U, por el cumplido. Encontramos a estos sucios traidores cuando intentaban hacerse pasar por leales obreros Infrarrojos**



*El Mark IV amenazado por una horda de Comunistas fanáticos muy disciplinados.*

**en las Cubas de Procesamiento de Comida del SPL. Hubo una fea escaramuza, pero los chicos se comportaron como verdaderos soldados".**

Y prosigue Tach-U.

**"Efectivamente, porque aun viéndose sorprendidos y rodeados, estos malvados traidores se las arreglaron para masacrar a cincuenta de los hombres de Cart-U antes de quedar aturridos y capturados por dos de nuestros Roboguardias último modelo que, casualmente, acababan de ser asignados a la Patrulla para su comprobación bajo fuego real".**

(Cart-U se remueve en su silla como si se sintiera un tanto incómodo).

En realidad lo que pasó es que seis generadores de plasma se averiaron y explotaron simultáneamente al conectar su encendido. Pero eso es otra historia.

Un robotransporte blindado sale del túnel, se dirige hacia el Mark IV y se detiene a pocos metros de él. Cuatro figuras salen despedidas de la parte trasera, como si hubieran recibido un repentino impulso.

Entonces, el robotransporte se marcha tan deprisa como vino. Los cuatro comunistas quedan solos frente al robosoldado.

Tach-U-ELA habla con el Mark IV a través del sistema de altavoces. Su orden no permite dilación alguna.

**"Mark IV, ¡achicharra a esos traidores!"**

Un nuevo cráter deja testimonio de la eficacia y disciplina del robosoldado.

Hay unos instantes de silencio y estupor. Entonces los bancos del SID estallan en aplausos y nuevas manifestaciones espontáneas de apoyo. En los bancos del SDF, asentimiento discreto y algún aplauso desganado.

¿Cómo reaccionan los Esclarecedores? ¿Aplauden? ¿Con qué intensidad?

(Sí, ya sabemos que nos estamos repitiendo, pero para eso somos los MFCDJ: los Mundialmente Famosos y Conocidos Diseñadores de Juegos).

## Viva el espectáculo

El primer asalto queda para Marki, pero las pruebas no han hecho más que comenzar. Y conforme transcurre la jornada, el Mark IV se va enfrentando a enemigos cada vez más potentes: el Mark IV contra la Oleada Humana; el Mark IV contra el Asalto Aéreo. Y una y otra vez sale victorioso. Se abandonan resquemores y envidias mezquinas. Al final, todos a una, miembros del SDF y del SID animan al robosoldado: "¡Marki!...¡Marki!...¡Marki!...". Todos corean estrofas del himno del Complejo Alfa.

Ya sólo queda la prueba definitiva. La final.

Tach-U-ELA se levanta y vuelve a dirigirse a la tribuna:

**"Conciudadanos, ha llegado el momento de que el Mark IV supere el desafío supremo: el Superimpacto Nuclear".**

A través de los prismáticos podéis ver otro robotransporte que se desliza hasta escasos metros del Mark IV, en el centro del campo de pruebas. Se abre la portilla trasera y saltan al suelo seis técnicos Verdes del SID que colocan un objeto de gran tamaño junto a Marki. Luego regresan al vehículo que se aleja de allí a gran velocidad.

Tach-U-ELA señala a los Esclarecedores (oh-oh) y reanuda su alocución a la tribuna.

**"Y ahora, como recompensa al excelente comportamiento de la Fuerza Móvil 451 en su custodia al Mark IV, concedemos el honor de activar la cabeza termonuclear a (los nombres de**





pobre tipo). **Me alegro de que disfrutes de buena salud en el servicio al Ordenador. ¿Estás relajado?**"

(Pausa para la respuesta).

**"Perfecto. Ahora voy a hacerte algunas preguntas sencillas. Contéstalas como mejor puedas. ¿Lo has entendido?"**

(Nueva pausa para que balbucee).

**"Bien. Vamos a la primera pregunta. ¿Cuál era el objetivo principal de la misión?"**

Puesto que ya te habrás hecho una idea de cómo manejar el Informe Final, pasamos a enumerar las preguntas que el Mark IV hará a los Esclarecedores:

**1. ¿Cuál era el objetivo principal de la misión?**

**2. ¿Alcanzaste dicho objetivo?**

**3. ¿Qué equipo se te asignó para la misión?**

**4. ¿Ha sido devuelto?**

**5. De tu grupo, ¿quién sirvió mejor al Ordenador?**

**6. ¿Y quién le sirvió peor?**

**7. En tu opinión, ¿debería reemplazarse al Servicio de Defensa con la serie de robosoldados modelo 425?**

Hará idénticas preguntas a todos los Esclarecedores en el mismo tono sereno y tranquilizador. Los demás miembros del grupo estarán en la tribuna y, por supuesto, no escucharán nada (por eso se hace el montaje de ir a otra habitación).

Pero no preocuparse: *todos* tendrán su oportunidad.

Entre tanto, el resto de los ocupantes

de la tribuna cruzan apuestas sobre quién va a ser liquidado de los Esclarecedores y quién no.

Las preguntas más peligrosas son la 3, la 4 y, desde luego, la 7.

La 3 y la 4. El material asignado a la misión es algo muy importante en el Complejo Alfa. No devolverlo es un crimen que puede ser castigado con PT y multas.

Pero da la casualidad que Marki, aunque sabedor de todo esto, desconoce por completo la economía del Complejo Alfa; esto le llevará a imponer multas arbitrarias.

Por ejemplo:

**Mark IV:** Así que rasgaste tu uniforme y perdiste un fusil cónico. Lo siento pero voy a tener que multarte por tu descuido: dos créditos por la pérdida del fusil cónico (según la lógica de Marki, los fusiles cónicos son armas pequeñas, frágiles, carentes de importancia) y 300.000 créditos por el uniforme (para él, el uniforme es Su carísimo blindaje).

Así que, cuidado con la ropa, muchachos.

La pregunta 7 está cargada de veneno.

Si un Esclarecedor responde "no", Marki lo convertirá en cenizas.

Si responde "sí", no pasará nada, a no ser que el SDF se haga con la grabación del Informe Final. En tal caso no damos un centavo por el pellejo de ese Esclarecedor.

Si responde "quizás", los dos bandos lo querrán muerto.

Sólo hay una manera de escapar re-

lativamente bien del apuro, y es no responder a la pregunta. Por ejemplo:

**Mark IV:** En tu opinión, ¿debería reemplazarse el Servicio de Defensa con la serie de robosoldados modelo 425?

**Esclarecedor:** Soy tan feliz de ser un ciudadano del Complejo Alfa... Y estoy muy, muy orgulloso de servir al Ordenador en mi puesto de Esclarecedor. Y es con alegría, una alegría que me desborda, como persigo a los enemigos del Ordenador, los malvados que se resisten a su benévolo cuidado. No dudaré en servirlo hasta el extremo de mis fuerzas y mientras uno de mis clones tenga vida le serviré y honraré. El Ordenador es mi pastor. Nada me falta. El cuida de mí en todo momento y lugar. El me protege y me alimenta. Mi vida es obedecer hasta su más ínfimo deseo...

No seguimos porque nos da asco. Pero la idea es esa...

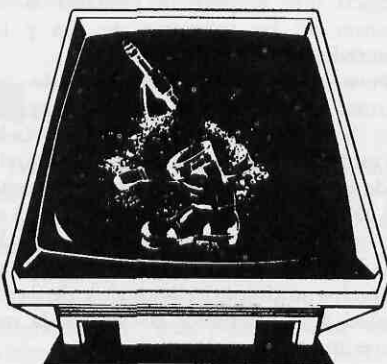
Aquellos Esclarecedores que respondan a las siete preguntas a satisfacción del Mark IV recibirán 100 créditos y 2 Puntos de Recomendación.

Si el Esclarecedor ha metido la patita..., esto es lo que dirás a los otros cuando vuelvas con el jugador a la habitación principal.

**"Pues bien, a (nombre del patoso) lo veis llegar hasta el Mark IV. Está un rato delante de él. De pronto suena una explosión, veis un destello y ya no se le ve más".**

**"A ver, el siguiente Esclarecedor, que me acompañe a la otra habitación para el Informe Final".**

Gracias por vuestra cooperación.



# Botbusters - Cazarrobots

*Una miniaventura, por Dennis Sustare*

## Anexos

Antes de comenzar a jugar esta aventura, fotocopia las páginas correspondientes de Anexos y Accesorios. Recorta por separado cada elemento, puesto que los debes ir entregando conforme te sea indicado por el desarrollo de la aventura.

## Antecedentes

Hay muchos que creen erróneamente que el Ordenador es algo físico y palpable, una maquinaria gigantesca oculta en algún remoto y profundo subterráneo bajo el Complejo Alfa. Son los mismos que creen que, si pudieran localizar ese escondite, sería posible destruir de un solo y devastador golpe la tiranía del Ordenador.

Chorradas.

¿En serio pueden imaginar que alguien tan paranoico como el Ordenador podría permitirse ser tan estúpidamente vulnerable?

En realidad, el Ordenador está constituido por una indeterminada cantidad de nódulos de programación y unidades de memoria repartidos por todo el Complejo Alfa. Su número es bastante elevado.

Cada nódulo funciona como un miniordenador; y el conjunto de ellos, integrado en la red que los conecta, constituye El Ordenador. La capacidad total de la red apenas se resentiría por la destrucción de un nódulo ya que éste es fácilmente compensable.

Esta dispersión facilita las medidas de autoseguridad del Ordenador, puesto que puede entregar información a algunas unidades concretas a la vez que las deniega a otras, evitando contaminaciones así como el acceso de los usuarios de la red a todo el conjunto de datos y operaciones. Podría decirse que la mano derecha del Ordenador ignora por completo lo que hace la izquierda.

Pero no siempre.

Hace ya algún tiempo, el Ordenador comenzó una operación encubierta para penetrar las defensas de seguridad de la Sociedad Secreta Córpo Metal, reputada como una de las más peligrosas del Complejo Alfa. Se encomendó dicha

tarea al Nódulo DO del Ordenador (denominado de ahora en adelante NO-DO), para mantener un nivel de seguridad a prueba de infiltraciones. El conocimiento de la existencia de la misión se restringió exclusivamente a NO-DO quien debía, por un lado, supervisarla, y, por otro, negar la información adquirida al resto del Ordenador mientras la misión no estuviera completada.

Por desgracia, a medida que el NO-DO averiguaba más y más datos acerca de los objetivos de Córpo Metal, llegó a dos conclusiones:

1. La idea de sustituir la vida biológica por robots y ordenadores tenía sentido.

2. El Ordenador tiene como especial preocupación la eliminación de todas las Sociedades Secretas (incluida Córpo Metal).

El NO-DO, infectado por esas ideas, aisló inmediatamente su UCP del resto de la Red y comenzó una serie de estudios para liberar al Complejo Alfa de la vida orgánica que lo infesta.

Hasta ahora ha preferido evitar todo contacto con Córpo Metal a pesar de la coincidencia de sus metas: ¿quién mejor que él está más al tanto de las muchas traiciones e infiltraciones que Córpo Metal sufre día tras día? Por eso, y para impedir cualquier intrusión en la tarea que se ha impuesto, el NO-DO ha saturado el grupo de pasillos que le rodean (subsector DO/CBK) con gas alucinógeno, mezclado con un agente sinérgico que le permite penetrar la estructura de las máscaras de gas y los materiales aislantes comunes.

Pero tales sucesos han acabado por alarmar al Ordenador. La conducta de uno de sus propios nódulos se ha vuelto un tanto turbadora, prácticamente igual a la de un traidor. El aislamiento al exterior del Nódulo no puede consentirse y ha de ser investigado, pues cualquier poder con la fuerza suficiente para aislar y separar los nódulos individuales de la totalidad del Ordenador constituye la más grave amenaza contra el mismo.

La solución más lógica sería enviar a un grupo de Esclarecedores con armaduras aislantes de combate a ver qué pasa. Desgraciadamente, una confusión monumental en las oficinas del SPL ha provocado el envío de armaduras de combate a las Cubas de Alimento y ha dejado a los Esclarecedores sin el equipo necesario.

Menos mal que un grupo mixto de ro-

bots se encontraba en las cercanías de la zona afectada. Ha sido posible reunirlos y enviarlos a investigar sobre la marcha.

¿Adivinas quiénes son?

## La Misión

Se reúne a los robots. Se les cuenta bastante poco de lo que realmente ocurre. Se les equipa. El Ordenador les envía al subsector DO/CBK. Allí, el NO-DO asume el papel del Ordenador, pues lo es en cierto sentido. Les da órdenes contradictorias a las recibidas del verdadero Ordenador. Si los robots perseveran en cumplir las órdenes iniciales, es posible que descubran los planes del NO-DO para destruir toda la vida orgánica del Complejo Alfa: cosa que pensamos que debería evitarse.

Aunque nunca se sabe.

## Puesta al día e informe inicial

### Alerta-Misión

Familiarízate con las reglas del suplemento *Robopersonajes* antes de coreografiar esta aventura.

Presentamos seis RP pregenerados, seis. Puedes darle uno a cada uno de tus jugadores para que lea y asuma los datos específicos de cada robot protagonista. Si tienes menos de seis jugadores, omite el o los robots que te parezcan menos interesantes; si son más de seis, haz que los jugadores generen sus RP siguiendo las reglas de generación.

Una vez estén dispuestos y tengan lista su Hoja de Personaje, notifícales que acaban de recibir por el comunicador incorporado el siguiente mensaje:

**“Robot (Modelo, Número, Identificación), esta es una orden directa del Ordenador: preséntate en el Cubículo KR-27/CBK para ser reprogramado. Es tu oportunidad de servir al Ordenador. Hazlo bien y serás recompensado; fracasa y serás desactivado”.**

Coméntales que a no ser que sus circuitos asimovianos sean defectuosos, no les queda otro remedio que cumplir las



órdenes del Gran Hermano. Si se ponen llorones, léales de cabo a rabo las Leyes de la Robótica (Revisadas y Mejoradas) para que les quede bien claro.

Faltaría más.

Los robots que intenten establecer contacto con el Ordenador no recibirán respuesta alguna. Si alguno se pone realmente pelmazo, le llegará una respuesta tajante: "Obedece tus órdenes. No hay ninguna información adicional disponible por el momento".

## Oficina de Destinos y Equipamiento

En cuanto los robots lleguen al cubículo KR-27, léales lo siguiente:

**"El Cubículo KR-27 es un revoltijo infecto, una habitación mugrienta, abarrotada de restos de robots, contenedores, barriles agrietados que dejan filtrar churretones de líquidos pestilentes y unos cuarenta y siete kilómetros cuadrados de papel de impresora. En una de las paredes hay una alarma que grita periódicamente: ¡EMERGENCIA! ¡EMERGENCIA! ¡EVA-CUAD LA ZONA INMEDIATAMENTE!" Pero nadie parece hacerle caso".**

**"A la izquierda hay un antiquísimo terminal de Ordenador, enredado en un embrollo de cables que parecen tener vida propia".**

**"Apenas visible en el centro de la habitación, casi oculta por la multitud de desperdicios, hay una mesa-escritorio. Todos sus cajones están abiertos y llenos hasta desbordar (al igual que la superficie de la mesa) con papeles y planos manchados y rotos. Hay tantos papeles en los cajones que resultaría imposible extraer uno solo de ellos de su interior sin provocar una avalancha. En algunos cajones hay además algo que parece material aislante o cartón de empaquetar".**

**"Un hombre está sentado en una pila de papeles (no hay sillas), reclinado contra el escritorio. Viste un uniforme Amarillo que parece no haber sido lavado desde el Pleistoceno y que, aun así, está algo menos sucio que su propietario. Hay un libro abierto en sus manos, como si leñera, pero tiene los ojos cerrados".**

El hombre es Anast-A-SIO-4, un técnico en robótica. Se pasa el tiempo roncando, pero cada vez que suena la alarma pega un aullido y pasa una hoja del libro (cuyo título es *Los 1001 trucos del electricista*), pero sin despertarse siquiera.

Es imposible moverse por el cubículo KR-27 sin echar abajo montañas de papel, resbalar en la grasa y pringarse

hasta los videosensores con sustancias pegajosas y/o malolientes.

Anast-A-SIO despertará cuando haya suficiente ruido o la robofregona intente limpiarle a él o a su mono de trabajo.

Una vez despierto, preguntará a los RP que desean de él. Si le responden cualquier cosa que no sea "reprogramación", les dirá: "lo siento, os habéis equivocado. Probad pasillo abajo", y volverá a los brazos de Morfeo.

Pasillo abajo hay otras tres habitaciones, todas vacías, antes de llegar a la pared donde termina.

## Pidiendo Programación

Cuando un robot le dice que busca reprogramación, Anast se levanta y enchufa el cable blindado del terminal que hay sobre su mesa en la conexión I/O estándar del robot. Entonces le pregunta: "A ver, ¿a ti qué nueva programación te han asignado?"

El robot, por supuesto, no tiene ni la más remota idea de esa asignación. Entonces se le presentan varias opciones:

1. Pedir programas que le gustaría tener. En ese caso recibirá arbitrariamente uno de los que se describen más abajo.

2. Informar que no ha recibido asignación alguna. En ese caso, Anast desenchufa el cable y hace pasar al siguiente robot de la cola.

3. Informar que el Ordenador aún no le ha asignado ninguna programación, pero que sí le ha dicho que va a ser reprogramado. Anast le pedirá su identificación y la tecleará en su consola. Al cabo de un rato aparecerá en la pantalla la Habilidad apropiada (Porra 6, Espectrometría Gaseosa 2, Robótica 4...). Naturalmente, Anast dará al RP la programación que le apetezca.

## Programación útil

Lo cierto es que Anast no tiene ni la más pajolera idea de lo que hace. Es, eso sí, lo bastante avisado como para saber que es mejor no decírselo a nadie.

A lo mejor se enteraban.

Por eso, cuando algún robot le pide programación, Anast pone cara de saber perfectamente lo que hace, limpia la grasa de las teclas de la consola (presionando algunas al azar durante el proceso), finge rebuscar entre las pilas de papel el código adecuado (que, por supuesto, no encuentra) y finalmente teclea una secuencia clave a ojo mirando al personaje con displicencia.

Al poco, el robot recibe un programa cuyo segmento de identificación de 1K corresponde con el solicitado, pero que,

en realidad, es una Habilidad robótica arbitrariamente escogida por el Máster.

El jugador ignorará esto hasta que active el programa. Cuando lo haga, este se hará cargo de todas sus funciones hasta completarlo (recuerda las reglas de programación en el suplemento *Robopersonajes*). Así, un robot puede preparar su presunto programa de "Fanatismo Combativo" y acabar ordenando todo lo que ve según su color.

Cuando uno de tus jugadores te pida un bloque de programación, dile que añada el programa requerido a su Hoja de Personaje, pero luego tú escoges secretamente uno de los programas que luego señalamos (u otro que te haga gracia) y lo anotas en el duplicado que guardas de su Hoja. Sobre todo, sobre todo, no le digas nada ni des a entender que estás tramando algo.

Se estropearía la sorpresa.

Los programas son:

.Abrelatas 1. Empleado profusamente por los robopinchas. Una vez activado, el robot que lo lleve intentará abrir el objeto metálico más cercano (posiblemente otro robot).

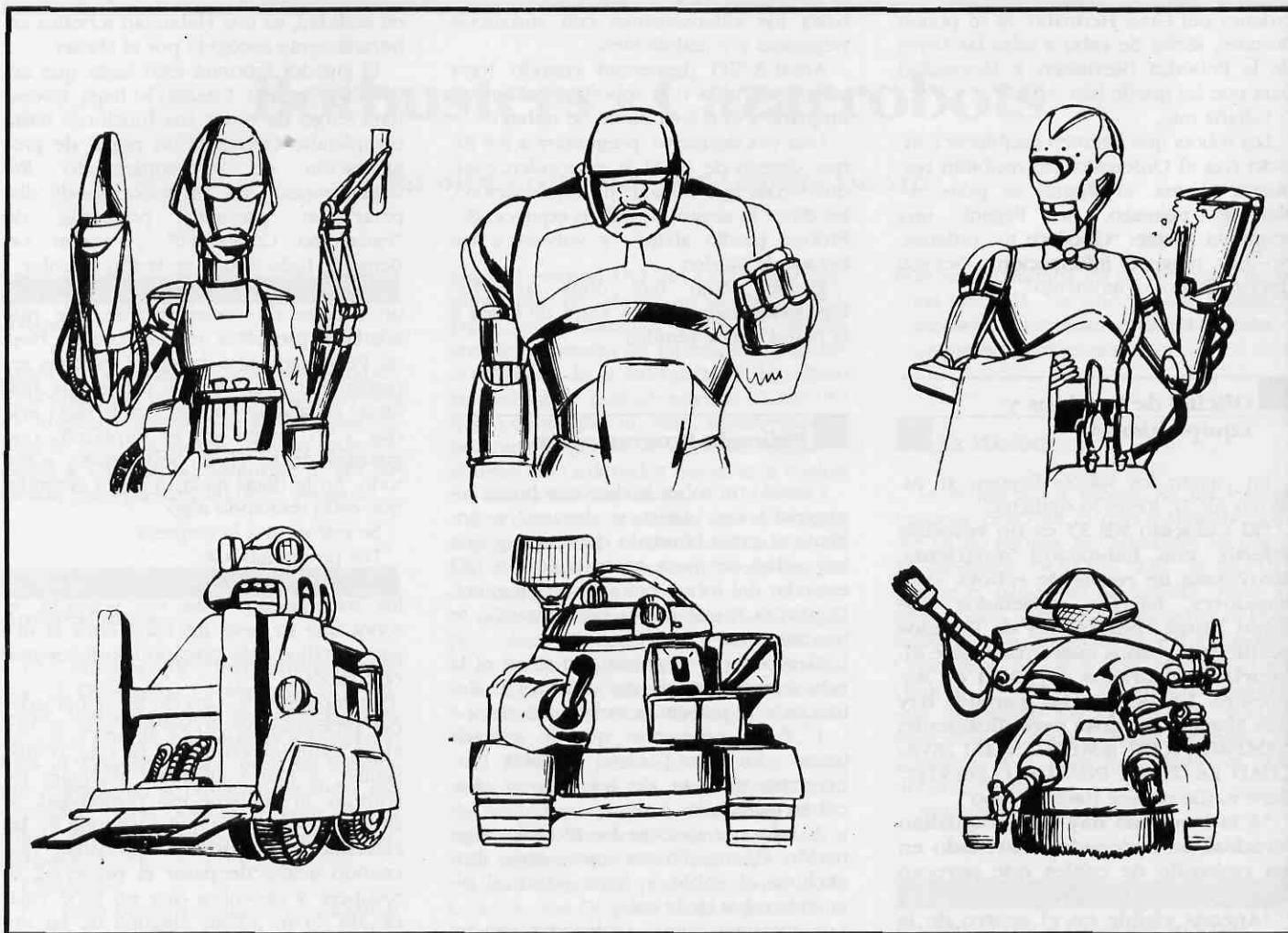
.Funambulismo 1. Una de las Habilidades del prototipo de Robotrapecista. Si hay algún cable elevado, una tubería, o algo similar, a mano, el robot intentará recorrerlo. Si no tiene esa posibilidad, se subirá a lo más alto que encuentre en las cercanías; es bastante probable que cuando acabe de pasar el programa se recupere y descubra que no sabe bajar de ahí. Si no existe ninguna de las anteriores posibilidades, el robot se conformará con recorrer el pasillo, la habitación o el espacio que sea siguiendo un trayecto absolutamente rectilíneo, igual que si recorriera una cuerda floja.

.Decoración de Interiores 1. No es lo que parece; consiste fundamentalmente en la Habilidad de pegar brochazos de pintura sobre todo lo que no se mueva lo suficientemente deprisa para escapar. Y si no hay pintura disponible, un buen decorador sabe recurrir a otros sistemas para arreglar a su gusto el entorno con los materiales que tenga a mano; si no existe esa posibilidad, siempre es factible cambiar las cosas de sitio. Innovación. Movimiento.

.Autodestrucción 2. Es una Habilidad muy interesante, concebida para que los robosoldados eviten revelar sus secretos militares si son capturados. Cuando se activa, el robot procede a autodestruirse lo más rápidamente posible. A no ser que esté dotado de la Unidad de Explosivo de Gran Potencia Mark BC-IV. En ese caso, estalla espectacularmente.

.Clasificador 1. Se emplea para clasificar objetos según su tamaño, color, coste u otra característica cualquiera. Tú decides esa característica concreta en cada ocasión en la que se active el programa.

.Ortodoxia Política 2. El robot comenzará



*Lor robots también son personas.*

a interrogar sobre la marcha a todos los seres (orgánicos o no) que tenga cerca. Les hará preguntas del estilo de "¿quién es tu mejor amigo?", "¿eres feliz?", "¿has oído algún rumor últimamente?"... Si el robot recibe una respuesta que considere inapropiada intentará liquidar de inmediato al interrogado.

El único traidor bueno es el traidor muerto.

Anast fingirá ser capaz de obtener cualquier programación que le pidan, por extraño que suene -le tiene un gran cariño a su pellejo- y no dudará en asentir a cualquier petición de los jugadores.

Pero hay que contar con que los bloques de memoria de los robots suelen estar llenos de programación (es el caso de los RP pregenerados para esta aventura). Antes de incorporar la nueva programación, habrá que borrar buena parte de las otras para hacer sitio. Una vez reciban el nuevo material, indícales que programas han perdido.

-Ah, por cierto, ya no sabes cómo se dispara un láser.

Sé malvado. Sé arbitrario. Ji, ji, ji.

Los jugadores prudentes comprobarán

los programas que han recibido para calcular hasta dónde les has tomado el pelo. Y si son verdaderamente prudentes, se escaquearán de lo que viene después: la obtención de nuevos periféricos.

Es increíble la cantidad de imprudentes que juegan a PARANOIA.

### Nuevos periféricos

Una vez completadas las programaciones, Anast dice:

**"Si alguno de vosotros quiere algún nuevo periférico, hay un dispensador autoservicio ahí enfrente".**

Señala una máquina junto a la pared. No era posible verla antes debido al montón de restos roñosos de robots que la tapaban y a la capa de grasa verdosoamarillenta que la cubre y que sale de una toma superior de aire.

**"La máquina tiene un monitor con pantalla sensible al tacto. Bajo éste hay una gran apertura con un letrero que dice: "INSERTA AQUI EL PERIFERICO A REEMPLAZAR". No se ve**

**ni teclado ni tomas ni enchufes, pero en la pantalla aparece lo siguiente:"**

Es el momento de entregar a los jugadores la Pantalla Digital del Accesorio 10 y dejar que lo examinen.

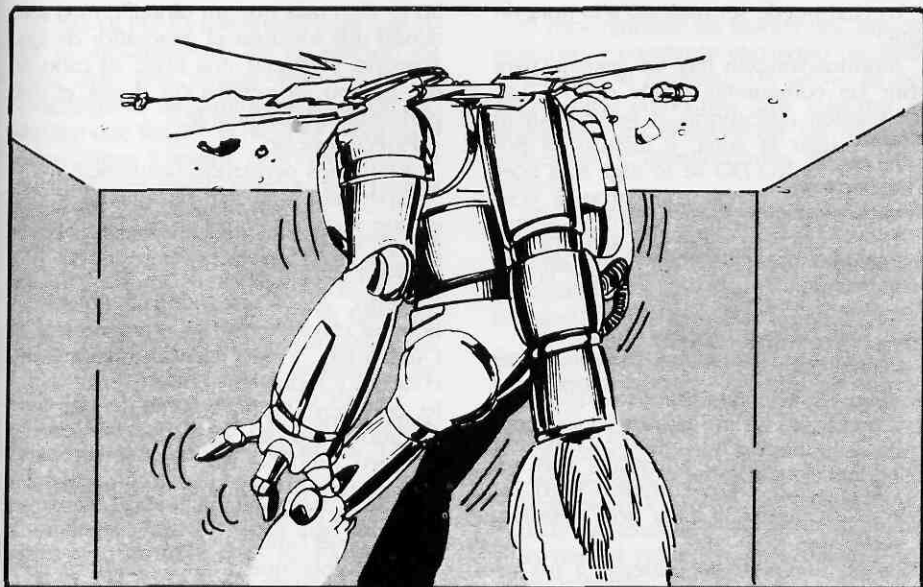
El dispensador no funcionará mientras un robot no meta por la boca de la máquina alguna de sus partes. Es inútil meter restos de desguace: el mecanismo sabe reconocer la presencia de circuitos electrónicos activos para realizar su trabajo y efectuar las conexiones precisas.

Cuando se activa, un láser corta limpiamente la parte introducida por la apertura y la escupe a un montón de desechos adyacente. Luego suelda en su lugar el nuevo periférico -aunque no sea ese el sitio más apropiado-.

Los periféricos disponibles son:

**Lanzaarena:** Es un aditamento empleado a menudo por los robots de mantenimiento. Tiene el aspecto de ser un arma formidable. Actúa lanzando un chorro de arena finísima a gran velocidad para eliminar capas de pintura u óxido, a la vez que hace un estruendo majestuoso. A no ser que el robot que lo ha adquirido disponga de un amplio de-





Y aquí se demuestra la utilidad de los retropropulsores en los espacios cerrados del Complejo Alfa.

pósito para la arena, el aparato se detiene a los 30 seg. de usarlo.

**Retropropulsor:** Este aparato se diseñó para acoplarlo a roboespacionautas. Proporciona un empuje de 15g prácticamente instantáneo. Es un error imperdonable emplearlo en el interior del Complejo Alfa.

**Detonador:** La carga de explosivo que reposa sobre la montura de este invento parece fácilmente extraíble. Tiene un contador de tiempo que marca de 0 a 20 minutos. No hay ningún otro control a la vista. Cuando la montura se instala en el robot, la carga del explosivo queda fija en ella y no se puede soltar. Ya se sabe, las apariencias engañan. Si alguien intenta soltarla, el contador empieza a zumbir, chisporrotear, girar...y se pone a 0. Si alguien rompe el contador, el HXU hará BOOOM.

Pero con el contador en 0, ¿qué Máster no aprovecharía para producir momentos de pánico indescriptible en sus jugadores? ¿Quién necesita esperar a que rompan el contador?

Bueno, en caso de duda, extermínalos a todos.

**Roborruedas de Alta Velocidad:** El último grito. Lo ideal para un coyote hambriento y astuto. Las roborruedas tienen un mando de tres posiciones: Todo Avante, Todo Atrás, Stop. Cuando las activas... ¡Guau, el mundo pasa ante tus ojos!

Las paredes no.

Y es un invento sofisticado: basta que el robot "piense" en ir hacia adelante para que las roborruedas se lancen a plena marcha. Lástima que la mayoría de los robots, a causa de su inercia, tengan muy difícil (o sea, imposible) mantenerse en pie sobre las ruedas.

Pero rápidas son, eso sí.

Muy rápidas.

Mucho.

¡BLAAAAM!

Las paredes del Complejo Alfa son aún más caras que los techos.

**Sonda Avanzada:** A pesar de su código de identificación, este ingenio no tiene nada que ver con fenómenos psiónicos. No es más que una sonda sensorial en forma de antenas que pueden ponerse tiesas, mirar hacia adelante, hacia atrás, vibrar, recogerse... Cuando sus extremos entran en contacto con algo transmiten sensaciones al cerebro robótico.

Los robomineros las encuentran muy útiles en las galerías sin luz.

Además, hacen bonito.

## Ordenes de Misión

Hasta ahora, nuestros RP no han recibido más órdenes que las de presentarse en el Cubículo KR-27 para su reprogramación. Puede que en algún momento se decidan a preguntar a Anast qué deben hacer a continuación. Si no lo hacen, el técnico les preguntará si han terminado con el dispensador. Si responden afirmativamente Anast los despedirá y volverá a su libro, es decir, a su siesta. El adiós del técnico debería estimularles para preguntar a dónde se supone que deben dirigirse.

Anas les contestará encogiéndose de hombros y sugiriendo que contacten con el Ordenador a través de un terminal.

Si un robot emplea el terminal, el Ordenador le pedirá su código de identificación y le preguntará:

**"¿Has concluido tu reprogramación?"**

Ante cualquier respuesta que no sea "sí", el Ordenador dirá:

**"Tienes instrucciones de completar tu reprogramación de inmediato. La reprogramación es buena. La reprogramación es agradable. Recuerda, te lo dice tu Amigo, el Ordenador".**

Si el robot asegura que ha completado su reprogramación (sea cierto o no), el Ordenador le dirá:

**"Gracias por tu cooperación. Dirígete de inmediato al Subsector DO/CBK para investigar, eliminar intrusos y retirar el material de nombre clave VERDEMAR. La eliminación de dicho material de nombre clave VERDEMAR es de importancia prioritaria. Informa continuamente de todo lo que encuentres durante la misión. Tengo la mayor confianza en tu éxito. El Ordenador es tu Amigo".**

Cualquier solicitud de información adicional se topará con el silencio más absoluto. Si el jugador insiste hasta producir jaqueca, el Ordenador le responderá:

**"Tienes tus órdenes. ¿Cómo es que no estás ejecutándolas YA? ¿Son defectuosos tus circuitos asimovianos?"**

Si el jugador es inasequible al desaliento y persiste en su inexplicable tozudez, hazle escuchar este mensaje:

**"Robot tal, desconéctate ahora mismo".**

La desobediencia o la indiferencia ante esas precisas instrucciones no puede significar otra cosa más que el robot se ha vuelto frankenstein, lo que provocará el siguiente aviso aullado por todos los terminales del sector:

**"¡ALERTA! ¡ALERTA! El robot tal sufre una avería tipo frankenstein. ¡Procédase a su inmediata destrucción!"**

## El Subsector DO

### El Nódulo DO

El Nódulo DO habla y actúa como si fuese el Ordenador, aunque sólo controla lo relacionado con el sector DO y está actualmente desconectado del resto de la red. Se identifica con el Ordenador, pero sabe que el verdadero Ordenador es una amenaza muy tangible para sus planes y actividades. Cuando se comuniquen con los personajes que se han introducido por el subsector DO lo hará igual que si fuera el Ordenador; pero sus respuestas, al estar aislado de los bancos de datos de la Red, serán a menudo diferentes. Por ejemplo: los objetivos de los personajes quedarán en seguida evidentes para él, lo que le llevará a negar que les haya enviado al subsector DO en una misión. A continuación pasará a encargarles una nueva misión.

El Máster deberá utilizar al Nódulo para crear la máxima confusión posible:

"Todo lo que me dices parece estar equivocado, robot tal; corrige inmediatamente esa situación".

## Aproximándose al subsector

Dale un repaso al plano de la página B8 en los Anexos.

Como puedes ver, el acceso al subsector DO se efectúa a través de una rampa que termina en un par de compuertas de autosellaje a presión.

La rampa es inclinada. *Muy inclinada.* Cualquier robot que comience el descenso con ruedas llegará a las compuertas blindadas con una velocidad bastante elevada. Y si el susodicho robot está equipado con las roborruedas AV XZP-4500...

No te preocupes. Las puertas son resistentes.

De todas formas, será difícil remontar la pendiente si eso se hace necesario. Además de inclinada, es resbaladiza. En especial si uno lleva los pies o ruedas o cadenas manchados de grasa.

El Cubículo KR-27 estaba **lleno de grasa, ¿verdad?**

Los robots deben pedir ayuda al Ordenador para que se abran las compuertas. Hay un terminal convenientemente emplazado en la pared izquierda. Todo lo que tienen que hacer nuestros robomuchachos es identificarse y pedir que les abran las puertas. Si lo hacen, obtendrán la siguiente respuesta:

**"Las compuertas se abrirán en breves instantes. Entrad rápidamente, por favor. Gracias por vuestra colaboración".**

Uno o dos segundos antes de que acabes de leer esto, las compuertas se abrirán de repente introduciéndose en las paredes. El vestíbulo de entrada DO-0 está vacío. Un claxon de tres bocinazos y las compuertas se cierran tan repentinamente como se abrieron.

¿Alguien se entretuvo? ¿Algún retrasado? ¿Alguno quería examinar a fondo el mecanismo de cierre?

Chico, con qué fuerza se cierran estas compuertas.

Quién lo iba a imaginar.

Ah, recuerda a tus RP que estropear las propiedades del Ordenador (o dejarlas entrelas dos hojas de las compuertas) va contra la Tercera Ley.

Si alguien se quedó fuera (y continúa operativo) deberá pedir por segunda vez que le abran las compuertas. El Ordenador parecerá poco satisfecho:

**"¿Tienes dificultades para cumplir tu misión?"**

Cualquier respuesta razonable hará que el Ordenador abra las puertas de nuevo. Pero haz que lo suden un poco.

En esta ocasión las puertas permanecerán abiertas un poco menos, así que más vale apresurarse.

Imaginamos que has advertido que los robots sólo pueden pedir al Ordenador que les abra las compuertas desde un lado de la rampa. Una vez dentro se rompe el contacto.

Lo cual puede ser molesto a la hora de salir.

Afortunadamente hay un sistema para abrir las compuertas desde dentro. Los RP pueden descubrirlo si se preocupan de investigar la zona, e incluso es posible que el NO-DO se lo diga más adelante. Sólo es preciso encontrar la ventanilla, abrir y dar tres mil cuatrocientas vueltas a una manivela que hay debajo. Las vueltas hay que darlas en la dirección de las agujas del reloj.

¿O era al revés?

Al cabo de un rato (seis o siete horas) es posible que los esforzados operarios vean abrirse las puertas.

El vestíbulo de entrada está vacío. Las puertas que dan al subsector son pivotantes y no están cerradas. Pero los bordes de goma de cada hoja permiten aislar el aire.

Es el momento de entregar a tus jugadores el plano del Anexo B8. Diles que ven ese diagrama en la pared, un poco antes de llegar a las puertas dobles pivotantes. No hay nada que explique lo que puede encontrarse en cada habitación.

## Nombre clave VERDEMAR

El material nombre clave VERDEMAR es un gas incoloro e inodoro (bueno, exhala un débil aroma a sal marina que los robots son plenamente incapaces de identificar).

El gas no penetrará en el vestíbulo mientras las puertas pivotantes se encuentren cerradas (puesto que sellan efectivamente el área afectada). Pero todo el subsector DO está lleno de gas, con la excepción del Cubículo DO-11 y los tubos de cable que conectan el Nódulo con el resto del Complejo Alfa.

El gas sale de un generador que hay en la habitación DO-5. Este generador inyecta el gas por el sistema de ventilación (para más detalles, ver la descripción del Laboratorio DO-5).

Los robots que posean quimiosensores advertirán la presencia de un olor curioso. Los que estén equipados con programación de Química (por lo menos nivel 2) y dotados de espectrómetro, y se les ocurra analizar el gas, descubrirán que el olor corresponde al de un poderoso alucinógeno (Mimette entra en esta categoría de robots, a no ser que pierda el logicial de Química durante su reprogramación).

Si por alguna extrañísima e impensable razón hay humanos en el equipo de investigación, el gas les afectará instantáneamente aunque estén provistos de máscaras antigás o combinaciones aislantes. El gas no produce ningún efecto en los robots.

Es sencillo eliminar el gas del subsector DO. En cuanto los robots noten que aque-

llo es algo más que un olorillo raro sólo tienen que localizar el generador de gas, apagarlo y esperar una hora. Al cabo de ese tiempo, la ventilación dejará el aire perfectamente respirable.

Parece sencillo.

¿Estaremos perdiendo facultades?

Esperemos que no, porque la verdad es que no resulta tan fácil deducir que el gas es lo que el Ordenador denomina material VERDEMAR.

Cierto, el NO-DO utiliza el mismo nombre clave para el gas (puesto que el Ordenador y él tienen mucho en común); y todos los robots del subsector lo conocen. Pero el nombre está clasificado como de "alto secreto". Así que es poco probable que los RP escuchen algo como "¿VERDEMAR? ¿VERDEMAR...? ¡Ah, sí! Es el nombre de ese gas que fabrican en el Laboratorio DO-5".

Es posible que logres divertirte conforme transcurre la aventura haciendo que le den vueltas a la clave VERDEMAR. Por ejemplo:

"Bueno, no lo estáis haciendo tan mal. Claro, también es verdad que aún no habéis encontrado el material con nombre clave VERDEMAR. Y pareció que el Ordenador le daba mucha importancia, ¿no? Es mejor no pensar en lo que podría ocurrir si informaseis que todavía no lo habéis localizado y eliminado".

Terrible.

## El robovigilante

Desde el vestíbulo no es posible oír ver ni oír nada de lo que hay al otro lado, en el subsector. En el momento en que los RP abran las puertas y les mencionen (a los que posean quimiosensores) que huele algo rarillo, léeles lo siguiente:

**"Esto es lo que veis: al final del pasillo, junto a la esquina interior, hay un robot bajito. Su superficie está cubierta de cositas que brillan, cositas largas, finas, flexibles; también porta mogollón de luces. Arriba del todo tiene placas curvas que giran lentamente. En cuanto se abren las puertas, el robot comienza a moverse hacia vosotros. Dirige un par de rayos luminosos que surgen de sus costados hacia aquellos de vosotros que vais en cabeza".**

Nuestros robomuchachos acaban de toparse con el robovigilante. Este cachivache de un metro de estatura está abarrotado de sensores de los tipos más diversos: antenas rotatorias de radar, focos, receptores de ondas de lo más variado, antenas parabólicas, videosensores multifacetados...

La leche.

Ah, y además emite ondas de sonar y sonidos de baja frecuencia de forma intermitente.



El NO-DO lo ha construido para que vigile el subsector. No se ha privado de nada. Por eso, 'asume que si el robovigilante se encuentra en la misma habitación que los RP, el NO-DO sabrá todo lo que digan y hagan. El robovigilante le sirve también como interlocutor, puesto que puede hablar a través de él.

Lo más seguro es que, nada más les leas lo anterior, tus jugadores disparen contra el robovigilante con todo lo que tienen. Si es así, el aparatejo se refugiará detrás de la esquina (antes de que la balasera pueda alcanzarle) y tronará de inmediato (con sus altavoces de 100 W):

**"¡ALTO EL FUEGO! ¡DESTRUIR PROPIEDAD DEL ORDENADOR ES TRAICIÓN!"**

También puede suceder que los RP, al ver al robovigilante, hagan algo fuera de lo habitual en el mundo de PARANOIA. Como cerrar las puertas pivotantes y emboscarse en el vestíbulo. En tal caso, el robovigilante esperará pacientemente al otro lado.

También puede que le permitan aproximarse sin atacarle. En tal caso:

**"El robot se aproxima lentamente. Una multitud de rayos multicolores recorren vuestras carrocerías. Profiere a la vez un extraño zumbido: ¿os estará sometiendo a radiaciones desconocidas? ¿Acaso el zumbido responderá a un arma que está siendo cargada de energía?"**

¿Qué zozobra!

Si deciden atacarle ahora, resuelve los resultados de sus ataques. Si el robovigilante sobrevive, berreará: "¡ALTO EL FUEGO!" como se indicó anteriormente.

Pero, disparen o no contra el robot, un altavoz del techo se dirigirá a ellos y les anunciará:

**"Aclarad vuestras intenciones inmediatamente. Explicad los motivos de vuestros actos en el terminal. Gracias por vuestra cooperación".**

Una luz roja comienza a parpadear intermitentemente junto al terminal del pasillo.

## Una charla con el Nódulo DO

Es el NO-DO quien les habla ahora, no el Ordenador. Pero eso es algo que los RP ignoran. Y deben permanecer todo el tiempo posible sumidos en esa dichosa y beatífica ignorancia. Todo tu esfuerzo debe dirigirse a mantenerlos en su engaño, ya que la confusión entre las dos identidades del Ordenador es el eje de toda la aventura.

Y si tenemos en cuenta lo que supone la Primera Ley de la Robótica, es más que probable que los circuitos asimovianos de nuestros protagonistas se vean sometidos a tensiones excesivas.

Lástima que la Quinta Ley les impida suicidarse.

El robovigilante les mantendrá bajo su pegajoso y constante escrutinio mientras se acercan al terminal. De hecho se pegará a ellos como una lapa mientras se encuentren en el subsector sin dejar de rastrearlos y monitorizarlos ni un solo instante.

Evidentemente, sabe hacer su trabajo. Y le encanta.

Si los RP dudan o prefieren intentar interrogar al robovigilante, éste les responderá:

**"Por favor, utilizad el terminal para recibir vuestras instrucciones".**

Si emplean el terminal, el NO-DO se manifiesta como si fuera el Ordenador y la conversación no se diferencia en nada de las habituales (así que nada de risitas ni expresiones jocosas o irónicas. Seriedad, qué caramba).

Lo que el Nódulo quiere transmitirles es lo siguiente:

**"Todas las operaciones en el subsector DO son normales. Presentaros al robot Fisher-P4AD para recibir nuevas instrucciones. Gracias por vuestra colaboración. El Ordenador es vuestro Amigo".**

¿Discutir con el terminal? Ignorancia y error.

Dar la lata al Ordenador mediante el terminal sólo les traerá problemas (como siempre). Si el NO-DO, al ver que persisten en desobedecerle o que rehúsan presentarse a Fisher-P4AD, llega a la conclusión de que son unos frankis, hará todo lo posible por acabar con ellos apelando a los robotradores si es preciso (luego te presentaré a estos amigos).

Si en cambio piden al NO-DO la localización de Fisher-P4AD, les dirá que se dirijan al Laboratorio DO-5. Claro que, si no le preguntan su localización, los RP quedarán sospechosamente libres de vagabundear por el subsector buscando a su antojo.

Sí, libres.

Terror e ignorancia.

## Los laboratorios

El NO-DO está metido de lleno en el proceso de desarrollar varios sistemas que le permitan el genocidio total de la población humana del Complejo Alfa. Cada uno de los tres laboratorios se centra en un método distinto para lograr ese objetivo.

## Los roboasistentes del laboratorio

Son Fisher-P4AD (encargado de la investigación química), Fisher-C3AD (encargado de la biológica) y Fisher P4AR (encargado de la metalúrgica). Son máquinas altas, estilizadas, que se desplazan

sobre ruedas y presentan un cuidadoso acabado en acero inoxidable. Se parecen mucho a Mimette, aunque pertenecen a un diferente modelo de serie.

Los roboasistentes se concibieron para resistir los eventos habituales en los laboratorios: explosiones, ácidos corrosivos, campos electromagnéticos, radiaciones blandas y vibraciones. Su estructura y centro de gravedad están calculados para que su equilibrio sea perfecto. Y jamás dejan caer lo que transportan ni van derramando pringues por ahí.

## Los laboratorios

Los cinco laboratorios presentan la misma disposición: un acceso central que da a una habitación cuyas paredes -excepto en los espacios correspondientes a las puertas- están saturadas de mesas de trabajo y estanterías, con una puerta trasera que conduce a un almacén que alberga un caos indescriptible de recambios, desechos y piezas de elementos correspondientes a la especialidad del laboratorio. La mayoría de los objetos valiosos de los almacenes se emplearon hace tiempo y sólo quedan contenedores vacíos, equipo inútil y desperdicios indeterminados.

Al principio, las puertas se abren a todos los laboratorios

están cerradas y se cierran automáticamente al poco de ser abiertas -a no ser que se las bloquee con algún objeto pesado-. Afortunadamente, ninguna está cerrada con llave, excepto las puertas de DO-9 y DO-10.

Los robots del subsector DO cerrarán las puertas que se hayan quedado abiertas (o bloqueadas) en cuanto las vean.

## Laboratorio de Química DO-5

Empezaremos con el Labo de Química, ya que es probable que los jugadores prefieran dirigirse a él de primeras (a no ser que las telarañas de sus abotargados cerebros les impidieran preguntar la localización de Fisher-P4AD).

En el Labo se encuentran con Fisher-P4AD, muy ocupado en el desarrollo de gases a emplear contra los humanos del Complejo Alfa. Su primer invento, conocido con el nombre clave de VER-DEMAR, se ha revelado como un potente alucinógeno y ha demostrado su gran utilidad aislando el subsector de todo enemigo humano.

Si los RP no han visitado ya uno de los labos, descríbeles éste con toda su parafernalia -mesas, chismes, etc.-. Si es preciso, descríbeles también a Fisher-P4AD.

**"El roboasistente está muy ocupado manipulando un aparato extrañísimo que hay encima de las mesas. El aparato resulta un amasijo incomprensible de tubos de cristal, depósitos metálicos de varios tipos, quemadores y otras cosas raras".**

**"En la pared de la derecha hay otro aparato, aún más curioso, compuesto por tres esferas de acero inoxidable conectadas entre sí por medio de tuberías y conductos. Una de las tuberías se introduce en la pared".**

**"Las demás mesas están cubiertas con recipientes de cristal, papeles y piezas de uso desconocido".**

**"El roboasistente se vuelve hacia vosotros cuando entráis".**

Si los RP no atacan a Fisher-P4AD en ese momento, continúa:

**"Identificaos para recibir instrucciones", dice Fisher P4AD.**

A no ser que sea ahora cuando ataquen o que se dediquen a manosear el equipo del laboratorio, Fisher P4AD les dará instrucciones sin pedir confirmación alguna de su identidad.

Si los RP trastean con los aparatos, el NO-DO enviará a los robotradores para que les ataquen. Fisher-P4AD, entre tanto, no parará de suplicarles que se estén quietos y que no rompan esas cosas tan caras y delicadas. Si le meten mano al "Aparato", mira más abajo lo que puede ocurrir.

### La nueva misión

El Fisher-P4AD entrega una bombona de gas VERDEMAR -etiquetado como "Ambientador"- al RP que tenga más próximo y le dice: **"conecta esto al sistema de ventilación y aire acondicionado del Cubículo MB-75".**

Entonces acude al laboratorio un robotractor procedente de DO-9, transportando en su plataforma cuatro paquetes. El robotractor es un robot de baja silueta, con cuatro ruedas, muy similar a las vagonetas de transporte de equipajes de las estaciones de ferrocarril y aeropuertos.

Los paquetes llevan letreros que indican: "Nutriente Vitaminado Concentrado. Aditivo 403-Q". Fisher-P4AD los reparte entre los personajes y les indica:

**"Llevadlos a las Cubas de Alimentación del sector anexo y añádirlos a cada una de las mezclas de la próxima comida".**

Si los RP cuestionan esas órdenes, Fisher-P4AD les interrogará acerca de su lealtad al Ordenador y les dirigirá al terminal del pasillo para que pidan confirmación si lo desean. Por supuesto, el NO-DO confirmará esa misión y les señalará que ha tomado buena cuenta de su pasividad y pereza

a la hora de servirle. Y que acaba de modificar sus hojas de servicio de acuerdo con ello.

Si a pesar de eso, hay alguno que se obstina en protestar, se le ordenará silencio y que cierre sus circuitos de inmediato. Si aún sigue insistiendo, se le declarará frankenstein y se abrirá la veda contra él.

Si los jugadores aceptan la misión y abandonan el área, pasa a la última sección de este módulo: *Qué hacer con un robot angustiado.*

### El aparato

El cachivache de los tubos de cristal es un experimento que Fisher-P4AD está llevando a cabo. Sólo Mimette -después de un estudio intenso y exhaustivo- puede sacar algo en claro. Al parecer, el invento serviría para producir gas de cloro, altamente venenoso para los humanos.

El aparato de acero inoxidable es el Generador de Gas VERDEMAR y las tres esferas son el núcleo del proceso de producción.

La esfera de la izquierda es la cámara de reacción. Contiene líquidos altamente corrosivos, capaces de dañar tanto a humanos como a robots si caen sobre ellos (aunque los roboasistentes, al igual que Mimette, son bastante resistentes a ese tipo de corrosión). Los líquidos son de color verde y burbujean. ¡Puaj!

La esfera central es la cámara de condensación. Contiene un vapor azulado a altas presión y temperatura. Dispone de un serpentín para refrigerar la mezcla que lo conecta con la esfera de la derecha. El vapor está lo suficientemente caliente como para cocer la carne de cualquiera o quemar el aislamiento de los cables de control servomotor de cualquier robot. El robot que sufra un cortocircuito en esos cables empezará a agitar los apéndices afectados de forma incontrolable, como si padeciera el baile de san Vito.

La esfera de la derecha es la cámara colectora. Contiene gas VERDEMAR a mucha presión. Si se produce una fisura, la esfera explotará en una nube de gas y esquirlas metálicas que sembrarán la destrucción a su alrededor. Y posiblemente reventarán las otras esferas.

Todos juntos ahora: YO AMO PARANOIA.

Muy bien.

Pero sigamos. Una válvula conecta la esfera con una tubería que se mete dentro de la pared. La tubería se conecta a su vez con los conductos de ventilación del subsector DO inundándolo de gas VERDEMAR. Junto a la válvula de conexión hay otra, regulable, que sirve a Fisher P4AD para rellenar bombonas con el gas alucinógeno.

Las unidades energéticas del generador de gas están a salvo en el interior de las esferas y no pueden desconectarse desde el exterior. La única manera de inutilizar el generador es impedir el proceso de elaboración. Esto se puede lograr destruyendo una de las esferas (es el momento de que alguno de los RP se sacrifique generosamente por el éxito de la misión) o rompiendo los conductos que conectan dos de las esferas y sometiéndose gozosamente a la lluvia de contenidos de ambas esferas.

Con suerte, puede que algún cerebro robótico sobreviva.

### Almacén DO-6

Está lleno hasta el techo de garrafones de ácidos y otros materiales peligrosos en muy precario equilibrio. Basta con rozar algo para que se produzca un efecto de fichas de dominó y los recipientes estallen uno tras otro en mil pedazos, desparramando por doquier su lluvia de ácidos, cada uno pugnando con los otros para abrasar los delicados circuitos de nuestros torpes RP.

### Laboratorio de Biología (Labo DO-3)

Describase la disposición del labo y el roboasistente si es necesario.

El roboasistente está examinando algo a través de las lentes de un microscopio. Debajo de las mesas de trabajo hay una gran cantidad de recipientes sellados. En el rincón del fondo, a mano izquierda, rehundida en el techo, hay una placa metálica redonda con una trama regular de agujeros que la perforan. Justo debajo de ella, en la pared, hay un panel que parece cerrar una cavidad. En ese panel se puede leer: "ARCHIVOS E INFORMES DEL LABORATORIO". Las mesas están abarrotadas de preparados, cultivos en plaquitas, frascos con cosas orgánicas en formol y organismos diseccionados de seres no humanos. Los poseedores de conocimientos prohibidos los reconocerán como vísceras y miembros de ratas. Encima de varias mesas hay grandes cajas de cristal que contienen ratas blancas.

Fisher-C3AD se dedica a producir cultivos de bacterias y virus patógenos muy violentos con los que el NO-DO piensa infectar todo el Complejo Alfa y eliminar a los humanos. La idea es diluirlos en alimentos de las Cubas para liquidar a todos los ciudadanos orgánicos de una sola tacada.

Los recipientes sellados de debajo de las mesas contienen reservas de agentes víricos y bacterianos preparados para su



uso. La plaquita redonda del rincón es una alcachofa de ducha de emergencia, modificada por Fisher-C3AD para que proyecte una solución líquida llena de gérmenes. De esta manera, todos los robots que reciban el "baño" se convertirán en portadores inconscientes de varias enfermedades devastadoras. La inscripción "ARCHIVOS E INFORMES DEL LABORATORIO" es un cebo para que los robots se coloquen debajo de la ducha. Esta se activa automáticamente en cuanto uno se coloca debajo de ella. El sujeto queda recubierto de una fina líquido que no produce efecto alguno en los robots, pero que provocará curiosos efectos en aquellos humanos con los que el portador se encuentre: cese de toda actividad coordinada, colapso nervioso y emisión de estertores varios.

Si los RP abren el panel debajo de la ducha no encontrarán nada que se parezca a archivos. Verán, en cambio, seis finos discos de vinilo, de 30 cm. de diámetro, con un agujero en el centro del disco y un dibujo espiral que cubre toda su superficie. En el Complejo Alfa no hay ningún reproductor que pueda leer su información, pero serían muy valiosos para los Románticos (o para los grupos del Exterior) puesto que contienen grabaciones musicales antiguas.

El Fisher C3AD proseguirá su trabajo y pasará de los RP mientras éstos no se dediquen a arrasar su laboratorio. En tal caso, llamará a los robotactores para que reduzcan a los intrusos.

Para que los reduzcan a chatarra, veremos decir.

## Almacén DO-4

Este almacén contiene la clase de trastos que podrían encontrarse en el laboratorio de un instituto después de que los estudiantes lo hubiesen saqueado pillando todo aquello que tuviese valor económico o sirviera para divertirse. A pesar de eso, aún quedan objetos. Y varios de ellos provocarían que su propietario fuese declarado traidor en el resto del Complejo Alfa, ya que tienen total relación con el Exterior. Por ejemplo, hay una colección de 41 frascos con peces en formol, una tabla comparada (con ilustraciones) de huevos de diferentes especies de pájaros, una maleta en la que se guarda una docena de redes cazamariposas, un libro auténtico acerca de los estudios y experimentos genéticos con el ganado (también con ilustraciones) y una cajita con una selección de dientes de marsupiales (canguros, opósum y demás). Los miembros del Club Sierra caerían en éxtasis si logran echar mano a estos tesoros.

## Laboratorio de Metalurgia: Labo DO-7

Describe a los jugadores la disposición general y el roboasistente si no han entrado antes en otro de los laboratorios.

**"El roboasistente está de pie frente a una consola, tecleando algo. Curiosamente, no parece estar en tan buenas condiciones como cabría esperar de un modelo tan avanzado de robot: su superficie, antaño lisa y brillante, está cubierta de quemaduras, agujeros, grietas y parches metálicos. En varios sitios quedan al descubierto la circuitería y cableado interiores".**

**"La consola está conectada con un terminal que, a su vez, está conectado por un cable fuertemente blindado a un aparato que se parece a aquellos primitivos robots industriales sin inteligencia. Consiste en un único y enorme brazo que surge de una base y acaba en un láser gigantesco. El brazo parece moverse según las instrucciones que teclea en la consola el roboasistente".**

**"Distribuidos por el resto de la habitación hay lingotes y barras metálicos, manchas de metal derretido, moldes de fundición y un horno de alta temperatura abierto de par en par".**

El Fisher-P4AR no es tan capaz como los otros dos roboasistentes. A decir verdad, está un pelín desequilibrado. Eso no le impide seguir diseñando blindajes superiores con los que el NO-DO piensa dotar a los robots para enfrentarlos a los humanos en la futura guerra de liberación y exterminio. Desgraciadamente, su propia programación contiene algunas imperfecciones. Y cada vez que maneja el láser industrial para probar uno de sus inventos, se las arregla para que éste le dé una buena pasada. De ahí su lastimosa apariencia. Si lograra programar el robot industrial adecuadamente, el problema desaparecería. Pero de momento no lo ha conseguido.

No lo ha conseguido en absoluto.

El láser industrial se empleaba para fundir o ablandar aleaciones y soldar diversos componentes antes de que el Fisher-P4AR lo utilizara para sus perversas maquinaciones.

A Fisher-P4AR le encanta explicar cómo funciona su juguete:

**"Es muy inteligente. Basta con decirle lo que quieres que haga".**

Es una oportunidad dorada para librarse de los periféricos que no sirven para nada. Como los adquiridos en el dispensador de Anast-A-SIO. Y lo cierto es que el robot industrial parece responder cuando se le habla.

**Tor-22-Tilla:** Le pregunto al robot industrial si sabe cómo quitarme el Detonador del costado.

**Máster:** "¡Sin problemas! Ponte encima de esa X que hay pintada en el suelo y cuida de mantener tu brazo resguardado".

**Tor-22-Tilla:** Fale. Hago todo lo que me dice, pongo el brazo en alto y digo: "adelante, líbrame de este quebradero de cabeza".

**Máster** (saboreando el momento): Quizá no debiste emplear la palabra "cabeza". El láser te siega limpiamente el cuello. Tu cabeza rebota por los suelos y el resto de tu carcasa le sigue en pocos segundos. El impacto rompe el contador de tiempo del Detonador, que comienza a zumbar y a chisporrotear. ¿Qué hacéis los demás?

## Almacén DO-8

Este almacén contiene una gran variedad de lingotes de metal en estado puro y aleaciones. Ninguno de estos lingotes presenta inscripciones ni sellos que permitan identificar sus componentes específicos. Cada uno de ellos pesa unos 50 Kg. El Fisher-P4AR no identificará los lingotes a los RP hasta que estos no concluyan su nueva misión y regresen.

O sea, nunca.

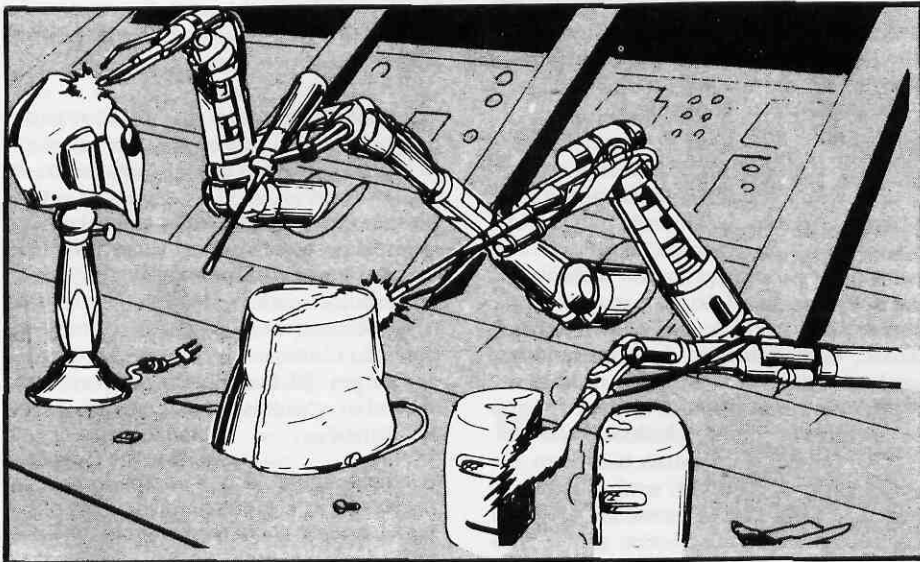
El almacén también alberga un robotractor dotado de una coraza de protección y aislamiento: el Acme-445-ARU. Este robot es excepcionalmente potente y puede transportar hasta 14 lingotes de vez.

El robotractor está desconectado al principio del episodio, pero el NO-DO puede ponerlo en marcha en cualquier momento. Si ha de combatir, el Acme-445-ARU llena su volquete de lingotes que luego arroja con gran fuerza contra sus enemigos.

La coraza del robotractor le protege contra los ataques normales de armamento anti-robot, incluyendo las descargas eléctricas y electromagnéticas. Un RP podría recuperar la coraza y emplearla para su propia protección, pero dado que pesa 300 Kg (por eso el Acme-445-ARU es el único robot capaz de llevarla en todo el subsector), es difícil que nuestros enclenques protagonistas puedan aprovecharla (con la excepción de Hargrave).

## Laboratorio de Vigilancia Labo DO-1

Es aquí donde se construyó el robovigilante. El labo contiene las piezas, los recambios y el equipo necesarios para fabricar cualquiera de la miríada de sensores que el Ordenador emplea para controlar a sus ciudadanos. Hay in-



La automatización ahorra tiempo e incrementa la productividad.

cluso algunos tipos que ni siquiera el SSI conoce (y los de Seguridad Interna saben un rato de sensores espías). Muchas sociedades secretas darían el oro y el moro por obtener alguno de estos objetos. Sin embargo, no hay ningún sensor entero, sólo piezas sueltas. Los componentes están ahí para que cualquiera con las Habilidades o la programación adecuadas los monte. Evidentemente no es este el caso de nuestros RP. Los planos de montaje no están aquí; se encuentran almacenados en los bancos de datos del Ordenador o del NO-DO, y sólo son accesibles a quienes dispongan de acreditación Morada por lo menos.

El Labo está inmaculadamente limpio y ordenado. Una robofregona ha estado atendiéndolo sin parar desde que se terminó la construcción del robovigilante. No importa que no haya polvo ni desperdicios: la robofregona continúa fregando, secando, puliendo y reordenando el equipo con el mismo entusiasmo del primer día. La llegada de los RP le llenará de alegría: por fin alguien sucio y grasiento. Antes de que se puedan dar cuenta, se lanzará a limpiar el suelo por donde pasen o a sacar brillo a sus miembros y carrocerías.

Si, por uno de esos azares de la vida, el RP Robofregona 17/4-4 se encuentra todavía entre los presentes, la inquilina del DO-1 sentirá su territorio amenazado y no desperdiciará ninguna oportunidad de hacerlo saber a su posible rival, con comentarios por lo bajo como:

“¡Largo de aquí, esquiro! ¡Este es MI laboratorio!”

La robofregona volverá a colocar rápidamente en su sitio todo aquello que los RP muevan en el labo. Y si han traído algo y lo han dejado encima de la mesa de trabajo, lo cogerá y lo tirará por la ventanilla de desperdicios (donde será vaporizado). El labo ha de quedar igual

de limpio que antes de que entraran los intrusos a molestar.

### Almacén DO-2

Los objetos que aquí se amontonan son los mismos que hay en el DO-1, pero formando un batiburrillo de piezas sin orden ni concierto. Está claro que la robofregona no entra nunca aquí.

Puedes apañártelas para convencer a tus jugadores de que hay tesoros de incalculable valor escondidos entre las pilas de componentes. Es mentira, claro, pero seguro que eso les mantiene entretenidos un ratito.

Si es que son como niños.

### Laboratorio de Robótica (Labo DO-9) y Almacén DO-10

La puerta del labo está cerrada a cal y canto, pero un RP fuerte puede forzarla (Grog, Hargrave e Izzy caen en esa categoría). Las mesas de trabajo están cubiertas de instrumentos y herramientas de las que se utilizan para la reparación de robots. En una de las paredes hay un terminal similar al de la sala de reprogramación, sólo que mucho más limpia. Por lo visto, también sirve para dotar de lógicos a los robots.

Todo lo que hay en el Labo DO-9 está bajo control directo de NO-DO. Si alguno de los RP es lo bastante idiota como para enchufarse al terminal de reprogramación, verá como todos sus lógicos de Habilidades se borran y son sustituidos con los que se detallan a continuación.

Cuando un robot sea reprogramado por este motivo, llévate aparte al jugador

y explícale lo que le está ocurriendo sin permitir que ninguno de los otros lo esuche.

Algunos robots poseen más bloques de memoria que otros. Una vez queden disponibles, el NO-DO los va llenando con sus nuevos programas hasta utilizar todos los bloques. Sigue el orden indicado a continuación. Detrás del nombre del programa está entre paréntesis el número de bloques de memoria que ocupa.

**Doctrina de Córpo Metal (3).** Haz que el jugador lea los Objetivos y Doctrinas de Córpo Metal en el libro de Reglas. Dile que desde ahora cree fanáticamente en todo eso. Mencíonale los planes del Nódulo DO para liberar el Complejo Alfa de la plaga humana. Déjale bien claro que debe hacer todo lo posible para que sus compañeros se sometan a la reprogramación y se sumen a la cruzada libertadora del NO-DO. Coméntale además que sus circuitos asimovianos son ahora defectuosos. Lo que es cierto, por muy sorprendente que parezca.

**Autodestrucción (2).** Este programa ya lo hemos visto anteriormente. Se empleará si el robot va a ser traicionado y entregado a los opresores humanos o si él mismo va a traicionar al NO-DO.

**Combate.** Si al robot aún le queda memoria disponible y tiene montada algún arma, el Nódulo le cargará con programación de combate hasta llenarla. El logicial corresponderá al arma más efectiva del robot: si le quedan tres bloques, será un logicial de nivel 3, por ejemplo.

Si un robot reprogramado vuelve a ser reprogramado de nuevo por el Ordenador, sus circuitos asimovianos defectuosos permanecerán sin ser detectados.

Hemos creado un monstruo.

La puerta que da paso al almacén está cerrada con cerrojo, igual que la puerta del labo DO-9. La habitación contiene una gran cantidad de repuestos para robots.

### Cubículo DO-11 Nódulo DO

El Nódulo rebelde está emplazado en este cubículo. No hay puertas. Las paredes que lo rodean son gruesas y están acorazadas. El Cubículo DO-11 está conectado al resto del Complejo Alfa mediante un cable de gran grosor que discurre entre las habitaciones DO-2 Y DO-10. Las paredes que albergan el cable (que provee de energía al Nódulo y lo conecta con la Red) no están acorazadas. Eso quiere decir que un RP puede, en teoría, alcanzar el cable volando o cortando las paredes correspondientes. Si esto llega a suceder, la amenaza será tan grande para el NO-DO que inmediatamente “se arrepentirá” de sus ex-



travíos y buscará la protección del Ordenador, restableciendo la comunicación con la Red. Nuestro paternal Amigo lo acogerá dichoso entre sus circuitos y pondrá en marcha el dispositivo de seguridad para defenderlo. Y será una respuesta muy potente: segundos después de empezar a romper las paredes que llevan al cable, los RP se verán rodeados por hordas y hordas de robopánzers y agentes del SSI en armaduras de combate (por fin recuperadas de las Cubas) que acuden a defender a su bienamado Ordenador.

Son de los que primero disparan (con un lanzacohetes termonuclear) y después preguntan.

¿Acaso los RP esperaban otra cosa?

### Qué hacer con un robot angustiado

Con un poco de suerte, los jugadores se tragarán el cuento de "la nueva misión" y se internarán por los subsectores del Complejo Alfa cargados con una bombona de gas VERDEMAR y cuatro paquetes de productos tóxicos altamente virulentos.

Primero tendrán que atravesar las compuertas de sellaje de la entrada. Pero eso no es imposible.

Lo interesante viene después.

### ¿Podría por favor levantar la mano el auténtico Ordenador?

Di a tus jugadores que les será fácil llegar al Cubículo MB-75 (adonde han de llevar la bombona de "ambientador") una vez abandonen el subsector DO. Puede que se detengan en algún sitio para verificar sus órdenes o que vayan directamente al cubículo.

Si hacen lo último, ve a la sección *Cubículo MB-75*.

Si se detienen para verificar sus instrucciones el Ordenador les preguntará:

**"¿Habéis cumplido vuestra misión?"**

Según la respuesta, puede que prosiga de la manera siguiente:

**"¿Por qué no estáis en el subsector DO? ¿Ha sido retirado el material de nombre clave VERDEMAR? ¿Han sido derrotados los intrusos? ¿Se han vuelto defectuosos vuestros circuitos asimovianos?"**

Tortúrales un rato.

Hazles creer que van a ser convertidos en átomos radiactivos en cualquier instante. Eso no tiene ninguna dificultad.

Después ordénales volver al subsector DO.

El Ordenador no informará a los RP,

BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA, de que está dividido en núdulos ni de que el subsector DO está bajo control de un núdulo que se ha vuelto independiente.

El Ordenador se siente MUY susceptible ante este tema y no tiene la menor intención de revelar información que trate sobre sí mismo.

Además de susceptible, puede llegar a ser **muy** desagradable.

Cuando regresen al subsector DO, el NO-DO les preguntará a su vez si han completado su misión y les ordenará que vuelvan al Cubículo MB-75. Y así sucesivamente...

Sólo con que tengan un día un poco tonto, esto logrará que los jugadores se confundan tanto que pasen a liquidarse los unos a los otros en uno de los habituales baños de sangre y destrucción de **PARANOIA**. Y si no, seguro que tarde o temprano acabarán poniéndosele farrosos al Ordenador y éste les declarará frankenstein y enviará contra ellos un par de regimientos de agentes del SSI con fusiles cónicos y generadores de plasma.

Los del SSI también tienen derecho a divertirse.

Puede que incluso, en un arrebato de inspiración digno de un genio, alguno de ellos llegue a sospechar que el subsector DO no está controlado por el Ordenador, sino por un ordenador diferente. Entonces, puede que decidan volver al subsector para sumirse en una orgía de violencia a todas luces innecesaria.

Eso les encantará.

### El cubículo MB-75

Cuando los RP lleguen a este lugar descubrirán que hay un solo ocupante: el Esclarecedor Bulla-V-ESA. Está echando un sueñecito en una hamaca improvisada. Si los personajes se detienen a despertarle y hablar con él (en vez de conectar directamente la bombona al aire acondicionado) les dirá que le dejen en paz y se larguen.

Si los RP están convencidos de que sus órdenes de misión provenían del Ordenador, esto supone un conflicto entre las leyes Primera y Cuarta: un conflicto que se resuelve claramente en favor de la Primera, diga lo que diga el estúpido humano. Es absolutamente prioritario conectar la bombona al aire acondicionado.

Es posible que a alguno de ellos se le ocurra la brillante idea de consultar al Ordenador. Hay un terminal en el Cubículo y no tienen más que formular sus preguntas. El Ordenador, por su parte, les preguntará si han completado su misión y, si no lo han hecho, por qué. Si hay suerte, interpretarán esto como la orden de conectar de una vez la bombona a la ventilación.

Se rifa una sorpresa y se tienen todos los números.

Si los RP se empeñan en conectar la bombona, Bulla-V-ESA desenfundará su láser de cañón Verde y los tiroteará con la evidente intención de causarles desperfectos irreparables.

Recuerda que todo robot ha de procurar que la propiedad del Ordenador no sufra daños. El orden de prioridad pone a los ciudadanos orgánicos delante de los robots. No nos cabe la menor duda de que pasarán un rato entretenido intentando reducir a Bulla-V-ESA sin herirle.

A no ser que tengan los circuitos asimovianos defectuosos.

Si logran conectar la bombona, Bulla-V-ESA sufrirá inmediatamente los efectos del gas y caerá al suelo retorciéndose y haciendo muecas.

En ese mismo instante, los aullidos y bocinazos de las sirenas de emergencia atronarán los pasillos del subsector MB y la voz del Ordenador resonará por los altavoces:

**"¡ALERTA! ¡ALERTA! Contaminación VERDEMAR en el subsector MB/CBK. ¡Hay que evacuar el área de inmediato! Repetimos, ¡hay que evacuar el área de inmediato!"**

Sospechamos que esto revelará a los RP que han hecho el pardillo. Si informan ahora al Ordenador, se la van a cargar. Sólo tendrán que esperar el tiempo necesario para que nuestro Amigo junte unos cuantos pelotones de tropas Buitre apoyados por robopánzers y los envíe a ajusticiar a esos robots asesinos y traidores.

Harían mejor en disimular hábilmente y volver en silencio al subsector DO, cumplir su misión original y fingir que eso fue lo que hicieron desde el principio. Y jurar que JAMAS salieron de allí.

Lo más probable es que no les crean, pero no pierden nada por intentarlo.

### Robós genosidas

Un Máster jugueteón se encontrará en estos momentos con un amplio espectro de posibilidades lúdico-sádicas. Es posible que los jugadores se hayan vuelto completamente histéricos; o puede que sean tan ingenuos que aún no se hayan dado cuenta de lo que ocurre; puede que incluso todos se hayan apuntado en el Córpo Metal y quieran pasar un rato agradable infectando todo el sector CBK con un cúmulo de horribles enfermedades contagiosas: el Escuadrón Genocida DO.

Los caminos de **PARANOIA** son infinitos.

En cualquier caso, no les resultará muy difícil acercarse a las Cubas de Alimentación. Una vez allí, sin embargo, lo

tendrán mucho más crudo: las Cubas son el blanco habitual de demasiadas sociedades secretas terroristas, ansiosas de verter pringues extraños en la comida de los ciudadanos del Complejo Alfa. Por eso, las medidas de seguridad son numerosas y eficientes. Te dejamos los detalles al respecto.

Aun cuando logren evadir los controles, patrullas, blocaos, campos de minas, roboametralladoras y demás, y consigan echar su porquería tóxica en las Cubas (o sea el "Nutriente Vitaminado Concentrado. Aditivo 403-Q"), las omnipresentes videocámaras del Ordenador les pillarán con las manos en la masa (nunca mejor dicho). Puede que no sea capaz de actuar a tiempo para evitar la infección en masa de una gran parte de la población del sector CBK, pero es seguro que los "terminators" serán localizados y convertidos en partículas subatómicas poco después de su hazaña.

Deléitate describiendo a tus RP la espantosa agonía que sufren los ciudadanos del sector CBK antes de morir entre convulsiones, espasmos, vómitos y vísceras reventadas.

**Sugerencia de accesorio:** echa secuencias de películas de terror baratas. Hazles reconocerse como lo que son: despreciables verdugos de masas de inocentes. Deja que consideren la moralidad de sus actos mientras incontables divisiones Buitre, escuadrillas de robocazas y escuadrones de robosabuesos y robopánzers los van encerrando en un dogal de acero.

Y entonces, destrúyelos es-

pectacularmente. A todos. Los obuses term nucleares están de oferta.

## Rematando la misión

En el caso de que los RP, por algún milagro (y queremos decir milagro), sobrevivan y completen la misión con éxito, es presumible que informen al Ordenador acerca de los resultados a través de un terminal. Lo que entonces ocurra dependerá de si quieres que tus jugadores sigan o no conservando a sus robopersonajes.

Si no quieres:

**"El Ordenador celebra que hayáis completado con éxito esta misión tan importante. Gracias a todos, muchas gracias. Volved ahora a vuestras tareas originales".**

¿Y ya está? Pues sí, viejo. ¿Qué esperaban? ¿Una medalla? Al fin y al cabo no son más que un puñado de chatarra sin importancia.

Pero si quieres que continúen con esos personajes, puedes elaborar algo como esto:

**"El Ordenador celebra que hayáis completado con éxito esta misión tan importante. Gracias a todos, muchas gracias. De hecho, está tan impresionado con vuestra actuación que ha decidido daros un nuevo destino. Sois ahora miembros del Nuevo Grupo de Roboescclarecedores: un equipo experimental de Esclarecedores compuesto por robots**

**con diversas Habilidades. Se espera de vosotros que, como miembros operativos de este Grupo, probéis la utilidad de los robots en el servicio de muchas de las tareas ejecutadas hasta ahora por Esclarecedores humanos".**

**"Se os concede temporalmente la Credencial Roja. Podéis ignorar las órdenes de ciudadanos Infrarrojos, pero seguís teniendo que obedecer las de ciudadanos de CS Rojo o superior. Desde ahora quedáis supeditados a las leyes del Código de Seguridad referentes a la libertad de movimiento, adquisición de información y demás".**

**"Recordad que a pesar de la confianza puesta en vosotros por el Ordenador, seguís siendo robots y nada más que robots. No tenéis ningún derecho. No os hagáis la menor ilusión. Sois míos y sólo míos. Y si no hacéis todo lo que os diga, os desactivaré".**

**"Presentaos en el labo 37 del SID del sector CBK para ser reprogramados y reequipados".**

En el laboratorio del SID, cada robot recibe:

- . Un periférico de pistoláser instalado en una montura de hombro,
- . Una carga de láser Roja.
- . Blindaje Réflec Rojo (una especie de pegatinas que se colocan en la estructura exterior del robot).
- . Un bloque extra de memoria.
- . Un logicial Pistoláser 1.

Los periféricos que deseen descartar (como los obtenidos en *Nuevos Periféricos*) pueden eliminarse ahora.





# Guerreros de la cyclonoché

(La venganza de Sam-U-RAI).

*Una miniaventura, por Stephen Crane.*



## ALERTA-MISION

### Misión AC.4.4

ALERTA MISION ALERTA MISION ATENCION, ESCLARECEDORES. HABEIS SIDO SELECCIONADOS PARA ESTA MISION -QUE NO OS QUEDA MAS NARICES QUE ACEPTAR- Y DEBEIS PRESENTAROS A KAM-I-KZE-6, EN LA SALA DE REUNIONES 3054826JA DEL SECTOR NIN, PARA RECIBIR DETALLES ADICIONALES ACERCA DE UNA MISION EXTREMADAMENTE SECRETA QUE VAIS A REALIZAR.

¡VAMOS! ¿A QUE ESTAIS ESPERANDO? AQUELLOS QUE NO ACEPTEN ESTA MISION SERAN AUTODESTRUIDOS DENTRO DE CINCO SEGUNDOS. GRACIAS POR VUESTRA COOPERACION: TRES...DOS...

\*\*\*\*\*

Así comienza otra excitante misión en las probablemente cortas vidas de un grupo de Esclarecedores de primera línea.

Antes de que las pierdan todas, perdón, quiero decir que antes de que acabe la misión, se habrán encontrado cara a cara con extrañas reminiscencias de un pasado muy lejano.

Pero ya volveremos a eso más adelante.

Ahora conviene que diga algo acerca de los nombres de los PJ en esta aventura. Si algún jugador necesita un nombre nuevo, o quieres presentar a un PNJ diseñado por tí, he aquí algunas sugerencias: Mush-A-SHI, Haya-N-AMI, Oki-N-AWA, Su-Z-UKI, Bo-N-SAI, Mina-Z-UKI, Kawa-N-ISI, Asa-N-AGI, Nunch-A-KUS...

## La venganza de Sam-U-RAI

Nada más llegar a la Sala de Reuniones, los Esclarecedores se encuentran con Kam-I-KZE-6, un Indigo que tiene el aire de no ser todo lo feliz que un ciudadano debería ser; es más, diríase que parece muy preocupado. Se frota las manos, se seca el sudor de la frente y mira hacia atrás por encima de su hombro cada tres o cuatro segundos.

Tiene motivos para estar preocupado. Hasta hace poco, Kam-I pertenecía a una Facción de Programadores controlada por Sam-U-RAI. Esta facción sufrió un fuerte revés la pasada cyclonoché, cuando el mismo Sam-U y tres de sus Morados fueron silenciosa y eficientemente suprimidos. Kam-I tiene el presentimiento de que a ese asesinato van a seguir otros contra los miembros de esa misma facción. La verdad es que está convencido de que él va a ser el siguiente.

Pero su angustia no le lleva al extremo de olvidar mostrarse brusco y áspero con los Esclarecedores. Se limita a decirles que su misión consiste en descubrir a las personas responsables de la temprana partida de este mundo de Sam-U-RAI.

Su información acerca de los hechos es escasa, por decir algo. Sabe que los exterminadores fueron capaces de penetrar en un sector de alta seguridad sin ser descubiertos ni dejar rastro, y que eliminaron a los tres guardias de corps Morados, fuertemente armados, para después liquidar al también fuertemente armado Sam-U-RAI.

Al parecer, los criminales eran unos Infrarrojos. Un testigo pudo verlos por un instante antes de que desaparecieran. Tanto él como las cámaras de seguridad lo corroboran. Sus uniformes tienen un diseño peculiar pero son sin duda alguna Infrarrojos.

También resulta peculiar el método que emplearon para perpetrar las muertes. A Sam-U-RAI se le descubrió una especie de grifo o manija de grifo estrellada profundamente hincada entre los dos ojos, como si alguien se la hubiese arrojado a la cara con gran fuerza. Las conjeturas de Kam-I le llevan a pensar que la matanza fue ordenada y planeada por algún Alto Programador rival: ¿cómo si no podrían unos agentes extraños introducirse en las defensas de un sector de alta seguridad?

Esta es toda la información que tiene. Los Esclarecedores deben localizar y suprimir a los responsables. Y luego informar de sus hallazgos a Kam-I. Este los envía acto seguido a las oficinas del SPL para ser pertrechados.

En el mismo momento en que abandonan la sala, los Esclarecedores escuchan un gemido ahogado a su espalda, seguido de un gorgoteo de asfixia y un ruido sordo. Si alguno se vuelve a mirar, verá que Kam-I parece haber desaparecido. Los que salven una TA de Percepción con modificador de Dificil podrán entrever un par de botas que desaparecen entre las tuberías cercanas al techo. Si los PJ buscan una abertura en esa zona no encontrarán nada.

¿Qué está ocurriendo?

## La Hueste Mortal de Kok-U

¿Estás mosqueadísimo, eh? Seguro que lees esto sentado en le borde del sillón. ¿Quiénes o qué serán esta vez los enemigos de los Esclarecedores?

La verdad es que lo tienen claro...

Dada la conocida sagacidad y perspicacia de todo Máster de **PARANOIA**, es probable que ya tengas una idea bastante exacta del pequeño problema al que se enfrentan nuestros aguerridos muchachos.

Sí, has acertado.

Los pobres infelices habrán de luchar con los guerreros más eficaces e implacables de todos los tiempos: los temidos NINJAS, los señores de la noche y la muerte.

Si se metieran el cañón del pistolaser en la boca y apretaran el gatillo, tendrían más posibilidades.

Pero así es la vida.

Resulta sorprendente que esas sombras misteriosas del pasado hayan pervivido hasta el momento actual, en plena Era del Ordenador (Amén). ¿Cómo puede ser posible?

Porque a ti, el MASTER, te da la gana. Y basta.

¡Ah! ¿Cómo? ¿Que tus jugadores no van a tragar eso? Bueno, es su problema. Pero, bueno, ¿qué sería de **PARANOIA** si empezásemos a permitir que la insistencia en el principio de racionalidad y otras ridículas nociones por parte de unos irresponsables estorbase el caos y la diversión?

¿Pero qué se han creído?

No obstante, por esta vez, vamos a dar alguna que otra explicación de los hechos reales. Pero sólo para satisfacer tu curiosidad, ¿eh?

Los tales ninjas no son sino unos Esclarecedores entrenados especialmente para misiones de eliminación secreta. Su mentor y maestro es Kok-U-SEN, un Alto Programador romántico cuyas aficiones secretas son la Lírica Japonesa de la An-

tigua Era y las videopelículas de karate.

Kok-U descubrió varias cintas que tenían como protagonistas a los ninjas y logró establecer una relación entre lo que allí se veía y ciertas fuentes históricas prohibidas. Llegó así a la conclusión de que había encontrado el arma perfecta para espiar y eliminar a sus rivales.

No le fue difícil manipular los bancos de datos y los archivos de Esclarecedores. Pan comido para un Alto Programador. Con esa información reunió en seguida a un grupo inicial de Esclarecedores con los Atributos y Habilidades idóneos. Luego borró toda referencia sobre ellos y sus actividades en los bancos de datos, con lo que de la ciclonoche a la ciclomañana el Ordenador perdió a una buena docena de leales agentes, inexplicablemente "desaparecidos". Un entrenamiento intensivo y la adopción de nuevos "uniformes" convirtió a los reclutas escogidos en asesinos de élite.

Los uniformes, confeccionados a partir de ejemplares de las videopelículas, sirven para varios objetivos. Son un perfecto camuflaje para las operaciones nocturnas. Pero también ocultan a los testigos ocasionales el hecho de que quienes los visten son Esclarecedores. Todos pensarán que son morralla Infrarroja.

Kok-U-SEN quería comprobar si el entrenamiento había dado los resultados esperados. Para ello decidió que sus esbirros realizaran su primera operación como ninjas: la eliminación de Sam-U-RAI, el más feroz rival de Kok-U.

Sayonara, Sam-U-RAI.

Los Esclarecedores se irán encontrando con los secuaces de Kok-U a lo largo de la aventura.

Eso mantendrá a los ninjas entrenados y en forma. No hay nada mejor que un pequeño calentamiento antes de las misiones serias.

Puede que tus muchachos no piensen lo mismo. Lástima.

## El Retorno del Nin-3054826JA

Nada más acabar con el típico trajín de las visitas del SPL, los Esclarecedores reciben un mensaje urgente que les ordena regresar al sector NIN, a la Sala de Reuniones 3054826JA para recibir algunas informaciones suplementarias.

En el interior de la sala les espera un nuevo oficial coordinador, Tos-I-BAH-5. Este oficial también parece muy infeliz. Más nervioso aún que el ausente Kam-I-KZE. Cuando lo representes, asegúrate de mirar continuamente a todos lados y temblar como un enfermo de fiebres tercianas.

Tos-I explica que Kam-I no está ahí para recibirlos porque tiene mucho tra-

bajo (lo cierto es que nadie sabe nada de él desde que habló con los PJ). Después envía a los Esclarecedores a los talleres del SID para que reciban un conjunto de armas experimentales con las que enfrentarse a la amenaza de las extraordinarias Habilidades de esos infiltrados Comunistas mutantes abandonados del Ordenador.

Como es habitual, las videocintas recientemente descubiertas acerca de la Antigua Era se han ido filtrando a través de las redes jerárquicas de las Sociedades Secretas y las diversas facciones de Programadores. Han seguido su camino hasta las manos del SID -entre otros- que han empezado a realizar intentos de reproducir "técnicamente" las Habilidades que en ellas aparecen. Sobre todo desde la repentina e inesperada partida de Sam-U-RAI a la Unidad Central de Programación, allá en la Superestructura.

Cuando lleguen a los talleres del SID, los Esclarecedores tendrán que firmar recibos -montañas y montañas de ellos- en los que aceptan la responsabilidad por el equipo que van a recibir (y que todavía no han visto).

La parafernalia experimental por la que han de responder irrevocable, completa y perpetuamente consiste en:

**1. Shuriken.** Una especie de discos de metal, de 7 cm. de diámetro, con puntas afiladas en forma de estrella. Se parecen muchísimo a las manijas de los grifos. Estos shuriken (o cuchillos arrojados en forma de estrellas) son armas ligeras para lanzar al enemigo con el fin de distraerlo o incapacitarlo. Pero el SID, deseoso de hacer las cosas *muy* bien (a su manera), ha procurado mejorar la fuerza y eficacia de estas armas instalando en cada una unos propulsores a reacción turbo, guías láser de puntería y estabilizadores giroscópicos. El conjunto resultante pesa alrededor de 20 kg. y precisa las dos manos para sostenerlo. Pero no hay de qué preocuparse. Cada unidad viene sujeta a una cuerda para poder colgársela al cuello o a la cintura.

**2. Garfio de agarre de largo alcance.** Consigue alcanzar largas distancias gracias a un pequeño impulsor a chorro construido en su empuñadura. Es una pena que el calor de la propulsión tienda a cortar la cuerda sujeta a la empuñadura y necesaria para utilizar el garfio.

A veces no corta la cuerda del todo. Sólo la debilita. Lo justo para que alguien suba hasta la mitad de la cuerda antes de romperse.

¿Quién va primero?

**3. Guantes y botas de escalada con aprisionadores magnéticos de precisión.** Cada elemento tiene una hilera de largos y afilados clavos metálicos. Cuando estos golpean una superficie sólida, los aprisionadores los empujan para el interior de la misma. Pero los delicados sensores que sirven para activar y desactivar los aprisionadores tienden a averiarse



cuando los clavos golpean demasiado. La avería suele consistir en una fijación de los aprisionadores activados. El sujeto queda fijo en la pared. Durante siglos.

**4. Botas y guantes adhesivos.** El SID ha seguido dos líneas de investigación en el departamento de guantes y botas de escalada. Este segundo modelo rezuma una especie de supercola adherente cada vez que el elemento golpea una superficie sólida. La supercola tarda algunos instantes en solidificarse, por lo que mantiene sus propiedades adhesivas de forma dinámica. Así que mientras el sujeto se mueva fluidamente, todo irá bien. Pero si se detiene un poco más de la cuenta, pasará a convertirse en un elemento decorativo perpetuo de la pared.

En cuanto se vacían los depósitos de adherente, al sujeto sólo le quedan los clavos metálicos para aferrarse a la pared como pueda, lo que, dada la naturaleza metálica y plástica de las paredes del Complejo Alfa, constituirá sin duda una experiencia interesante.

Corramos un tupido velo.

**5. Exoesqueleto de acero hiperflexible.** Dotado de una abundante variedad de servomotores hidráulicos, este aparato permite a su usuario reproducir la serie de volteretas, saltos mortales y piruetas empleados por los ninjas de las videocintas para acercarse a distancia de contacto de sus adversarios disfrutando del beneficio de la sorpresa. Sirve también para saltar fuera de la línea de tiro.

Los técnicos del SID, siempre deseosos de superarse, se han excedido un poco en la potencia y flexibilidad de este invento. Eso implica que el usuario suele precisar una superficie grande (muy grande) y resistente en su trayecto para poder detenerse en cuanto activa el exoesqueleto. La superficie ideal es una pared de plásticero. Ahora bien, también puede servir un oponente que tenga la desdicha de encontrarse en el camino del usuario. Eso le detendrá, pero ambos quedarán aturdidos y entrelazados inextricablemente durante 1d10 turnos.

Quien mucho corre, pronto para, pequeño Saltamontes.

**6. Cardos.** Son pequeñas esferas de las que sobresalen cuatro puntas largas y afiladas, cuyos extremos delimitarían las aristas de un tetraedro regular. Si se arrojan al suelo siempre quedan tres puntas formando una base y una dirigida verticalmente hacia arriba. Constituye así un obstáculo para los perseguidores del usuario. También pueden servir como armas arrojadas. El aparato, en sí, debería ser muy sencillo. Pero los del SID le han hecho algunos arreglos para perfeccionarlo. La idea es inhibir todo tipo de persecución, no sólo puramente física. Para ello han llenado las esferas con emisores de interferencias miniaturizados.

Los emisores bloquearán e interferirán todo equipo electrónico que se halle en su radio de acción, lo que incluye a la to-

talidad del equipo electrónico de los Esclarecedores: las guías de puntería de los shuriken, por ejemplo, que entonces los harán funcionar como bumeranes.

Encantadores, los muchachos del SID.

Ah, y nadie dirá nada a los Esclarecedores acerca de esta peculiaridad de los cardos. Para todos los efectos, las esferas son tan sólidas como las puntas. Eso aseguran los técnicos del SID.

Pero al menos hay una cosa buena: no llevan dispositivos de autodestrucción. Bueno, a lo mejor sí...

El grupo de misión recibe un par de piezas o conjunto de piezas cada uno de estas aparatos experimentales. Los PJ son libres de distribuirlos entre ellos como deseen.

Y, culminando la generosidad del SID, cada Esclarecedor recibe un "shinobi shozoku" (prenda de camuflaje nocturno) ninja. Aquellos PJ que se sientan con ganas de ponerse en ambiente pueden vestirlos cuando quieran.

Si luego los tratan como a Infrarrojos, que no se quejen.

Una vez distribuido el equipo, se requerirá la presencia de los desventurados Esclarecedores a la Sala de Reuniones para recibir aún más información.

Agotador, tú.

## La trama se complica

En la Sala de Reuniones les espera *otro* oficial coordinador, Da-I-MYO-6. Le protegen tres pantallas concéntricas de plasticristal blindado y un mogollón de Guardias Buitre Verdes con armas de gran potencia.

Las pantallas de plasticristal y el ruido de los bloques alimentadores de las armas no facilitan la comunicación entre DI-MYO y los PJ (**sugerencia:** habla a través de una manta doblada a la vez que pones la radio en estática a máximo volumen).

Da-I-MYO ha preparado una compilación de cintas de vídeo para mostrar a los Esclarecedores aquello con lo que se enfrentan. Sin embargo, nuestros entusiastas y abnegados servidores del Ordenador no deben verse sometidos a la perfidia de las escenas perjudiciales para sus puras intenciones. Eso quiere decir que todo lo que no puedan ver por su CS estará censurado con el color del CS a partir del cual dichas escenas pueden visualizarse. Da-I pone en marcha el proyector y se retira rodeado de su escolta.

Los Esclarecedores pasan un rato agradable contemplando un festival de colores de dos horas de duración, en el que se incluyen alrededor de 3 minutos de cinta original.

Por supuesto, no aprenderán absolutamente nada.

Al abandonar la Sala de Reuniones, los valerosos Esclarecedores descubrirán el

cadáver de un Guardia Buitre. Un trecho más allá se ve otro. Y al volver una esquina del pasillo de salida aparece el resto de la escolta fulminada, junto al agonizante Da-I-MYO que, con su último estertor señala a una portilla de mantenimiento cercana.

Un trabajo bien hecho, sí señor.

## Veloces como el relámpago, silenciosos como una sombra

Si los Esclarecedores atraviesan la portilla (cosa que deberían hacer, animados por los altavoces del Ordenador si es preciso) se encontrarán en el interior de un túnel de 2x2 m. escasamente iluminado. Algo más adelante pueden escucharse cuchicheos furtivos. Si procuran localizar su fuente, verán un grupo de cuatro figuras vestidas de negro acucilladas que parecen discutir algo.

Apostamos mil contra uno (y además haremos trampas) a que comenzará un tiroteo de inmediato. Dado lo reducido del espacio, el tiroteo resultará espantosamente mortífero.

Para los Esclarecedores.

Deja que los muchachos disparen algunos tiros contra los asesinos en retirada. Sus disparos fallarán, saquen lo que saquen. Ya sabes, "modificadores negativos". No te importe lo que digan.

Entonces, un repentino resplandor les cegará. Cuando recuperen la vista, diles que se encuentran rodeados por una densa humareda. Con un poco de suerte (y siempre se puede seguir haciendo trampas), continuarán disparando. Diles que se han dispersado y que pueden ver figuras entre el humo, delante y detrás de ellos. Díselo a cada uno aparte.

Ay, en ese momento, la verdad es que son los únicos ocupantes del pasillo. Los ninjas están ya a kilómetros de allí. Pero no te prives. Haz que se liquiden entre sí. ¿Para qué si no tienen tantos clones?

Ah, y aconséjales que utilicen los artefactos del SID. Esta parece la ocasión perfecta.

Masacre y aniquilación.



## La ciclonoche de los cuchillos largos

El ciclodía pasa sin que los Esclarecedores descubran otras pistas. Y cuando regresan a su dormitorio para recuperar fuerzas durante la ciclonoche, se encuentran con el aviso de que han sido trasladados de literas para facilitar "el Control de Flujo Poblacional" (uno de los más recientes caprichos del Ordenador). Deberán cambiar las literas con otros ciudadanos del bloque de al lado. Un roboguardia con una extensa panoplia de armas se halla presente para asegurar el cumplimiento de las órdenes.

Poco después de la mediaciclonoche, el ruido del follón y gente que corre de aquí para allá despierta a los Esclarecedores. Cuando se encienden las luces y se dispersa a los mirones, los Esclarecedores descubren que se ha perpetrado un sangriento asesinato: los ciudadanos que ocupaban sus anteriores literas han sido suprimidos mediante extraños métodos. De los cuellos de dos de ellos salen sendos dardos; la garganta de otro está abierta de oreja a oreja; otro yace en el suelo con una herida de espada energética que va del hombro izquierdo a la cadera derecha, prácticamente partido en dos; a uno parece que no lo han tocado pero está indudablemente muerto: su cabeza gira en un ángulo imposible. El último tiene una de esas manijas de grifo hundida en la mitad de la frente.

Si alguno de los Esclarecedores había conseguido recuperar su litera, actívese un nuevo clon.

Interroguen a quien interroguen, nadie habrá notado nada fuera de lo normal.

Al cabo de un rato aparece el mismo roboguardia que estaba presente en la transferencia de literas. Si los Esclarecedores le dieron problemas durante la misma, los arrestará por sospechosos. Si aceptaron mansamente sus órdenes, los arrestará igual. Porque, ¿acaso no ocupaban estos Esclarecedores las antiguas literas de los asesinados?

El roboguardia recibirá tanto apoyo como sea necesario para conducir a los Esclarecedores bajo arresto.

Por ejemplo, un par de robopánzers.

## Todos podemos confundirnos

El grupo da con sus huesos en una Celda de Interrogación. Si hubo que activar a algún nuevo clon, que no se engañe: también estará ahí.

Después de un rato lo suficientemente largo para engendrar en los detenidos una cantidad adecuada de histeria, nerviosismo y terror, la puerta acorazada rechina y se abre de golpe. Diez soldados Buitre Verdes, con armamento pesado y

fuertemente blindados, entrarán, peinarán la habitación y todo lo que contiene (Esclarecedores incluidos) y toman posiciones. Sólo entonces se asoma una cabeza al interior, con la evidente intención de asegurarse de que todo está limpio de amenazas.

Convencido, a lo que parece, Fumi-Z-UKI-5 entra en la celda; va aún más acorazado y armado que los Verdes. Si cabe, y le flanquean dos enormes robosoldados de casi tres metros de alto. Sin dejar de lanzar ojeadas a su alrededor, se dirige a los Esclarecedores:

**"Sois vosotros los Esclarecedores implicados en el incidente de las literas?"**

Su voz suena solemne y oficial, y no muestra señales de esperar una respuesta. Y ahora, pronuncia lo que sigue lenta e imperiosamente para ir aumentando la tensión:

**"Estamos... aquí... para ejecutar... (pausa) estas órdenes... que os liberarán del confinamiento".**

¡¡Uuuuuuffff!!

Añade que se ha cometido un error, probablemente debido a los circuitos defectuosos de cierto roboguardia.

Fumi-Z-UKI es en estos momentos el superviviente de mayor rango de la antigua facción de Sam-U-RAI. Anuncia a los PJ que se les deja en libertad para que concluyan su misión.

Los soldados Buitre les devuelven las armas y un destacamento les escolta hasta su apartamento. Justo cuando giran la primera esquina se oye una explosión atronadora tras ellos (¿procedente de la celda, quizás?). Las paredes tiemblan y se abomban.

Fiuuuu. Por los pelos.

## Los que acechan en la oscuridad

Al regresar a su apartamento, los Esclarecedores se topan con una robofregona que está limpiando el pringue dejado por los difuntos ciudadanos. El robot rezonga por lo bajo mientras limpia los restos de esas "sucias máquinas orgánicas... siempre derramando sus mugrientos líquidos hidráulicos encima de mi suelo limpio...".

Se supone que los Esclarecedores deben examinar la escena del crimen (déjales caer sugerencias al respecto, por ejemplo a través de los altavoces de la habitación). Eso molestará a la robofregona, quien preferiría que no le estorbasen más mientras trabaja:

"¿Es que no resulta suficiente que vayáis dejando cochinas por todas partes? ¿Qué os parecería un repaso de Higiene?"

Si te encuentras de mal café, haz que traben conocimiento con el com-

portamiento habitual de un "Roboingeniero de Higiene" (ver el escenario "El triunfo de un robot llamado Mark IV", pág. 22-23).

Pero podrán encontrar algunas pistas. Prendidas al armazón de dos literas hay hilachas de tejido Infrarrojo. En el suelo hay un reguero de sangre que apunta hacia una trampilla entreabierta: la Entrada de Acceso de Robots de Mantenimiento Eléctrico.

Si los jugadores no lo investigan o tienen un día excepcionalmente denso (¡Bueeenaaa chevechaaa!), haz que la robofregona comience a limpiar el rastro de sangre a la vez que llama la atención del grupo con frases como:

"¿Y no se contentan con desparramar sus apuestos líquidos en un solo sitio, no! ¡Panda de guarros! ¡Hey! ¿Quién dejó que entrara un Infrarrojo a esparcir su cáscara orgánica por encima de todo?"

A los Esclarecedores les conviene seguir el rastro de sangre. O al menos, seguir a la robofregona que lo va limpiando y que puede guiarles por todo el camino si es necesario.

En cuanto entren deberán arreglárselas para sobrevivir en medio del intenso tráfico de robomecánicos de mantenimiento y robovagonetas, cables de alta tensión colgando a baja altura y los rieles conectados a la red eléctrica que los robots emplean como guías y alimentadores en su trabajo en los túneles.

El lugar perfecto para achicharrar a los Esclarecedores de tus sueños.

La robofregona, por su parte, continúa limpiando el rastro sin que nada parezca afectarle.

## Con mi camisita y mi canesú

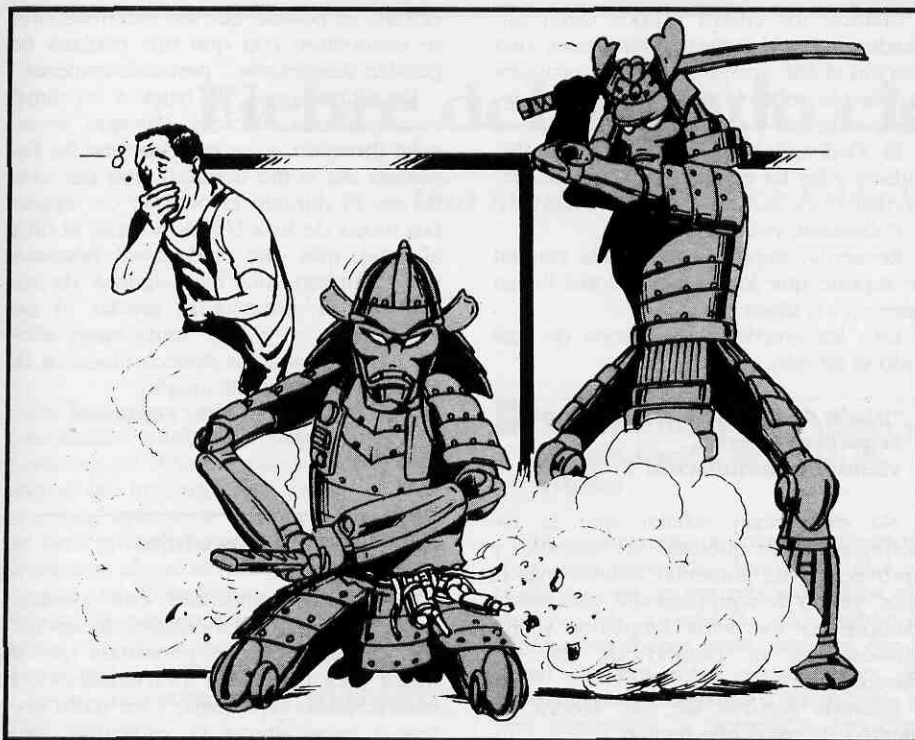
La sangre acaba por conducir a otra portezuela. Al salir a través de ella, los Esclarecedores se ven metidos de repente en el interior de una amplia área de alta seguridad. Contiene cosas que jamás hubieran pensado que existieran. Entre otras, hay una extraña estructura elevada, la versión aproximada de lo que Kok-U-SEN imagina que debería ser un castillo feudal. Pero, por una vez, resulta una réplica bastante cercana a los originales...

Detrás del edificio hay varias zonas marcadas como campos de entrenamiento. Se ven robots de insólitas siluetas patrullando por los muros, aunque hay algunos inmóviles en el interior de los campos de entrenamiento.

Se ven también personas paseando, vestidas por completo con el ahora familiar "uniforme Infrarrojo". Esta es una pista para que los PJ se enfunden los trajes recibidos en el SID, si no lo han hecho ya. Aunque puede que incluso necesiten que se lo digas más claro:

"¡Ondia, tíos! Si esos trajes son *idén-*





*Un roboashigaru expía su deshonra.*

ticos a esos disfraces que os dieron en el SID... ¡Qué curiosa coincidencia!”

La robofregona continúa limpiando el reguero, que conduce hacia uno de los campos. Si los PJ la siguen vestidos al estilo ninja, los robots de guardia que hay por los muros les ignorarán. Hasta que alguno penetre en un área de entrenamiento.

Entonces pasarán cosas.

Los robots de los campos sirven para entrenar a los hombres de Kok-U. Son unos androides con paneles y plaquetas de blindaje rélec contruidos de forma que parecen antiguos guerreros samurais (¡oh, qué casualidad!). Reciben el nombre de roboashigarus y están equipados con programaciones de diversos tipos de combate. También están dotados de un curioso programa de autodestrucción: si se da el caso de su posible captura o deshonra por fracaso en la misión encomendada, se cortan los circuitos que corren a lo largo de su cintura mientras otro roboashigaru cercano les corta el cerebro robótico de un tajo. Su arma principal es la espada de energía con la que combaten y ejecutan la susodicha tarea de autodestrucción.

La presencia de alguien en un campo de entrenamiento es la señal convenida para que se pongan en funcionamiento e inicien secuencias de combate.

La robofregona atravesará, naturalmente, por en medio de uno de los campos.

Si los Esclarecedores activan a los roboashigarus, éstos empezarán a cumplir su cometido con todo entusiasmo. El tiroteo y degollina que tenga lugar por

esta causa no llamará la atención de nadie, ya que, a todos los efectos, se parece a una sesión normal de entrenamiento con unos reclutas algo más inútiles.

La robofregona proseguirá con su trabajo, milagrosamente intacta pese a los golpes y tajos que le dirijan (y que fallarán siempre).

¡Banzai!

En cuanto los Esclarecedores abandonen las zonas de entrenamiento, los roboashigarus regresarán a las lindes para esperar la próxima sesión. Los PJ supervivientes (más los clones que haya sido preciso activar) podrán seguir a la robofregona a través de una entrada oculta que conduce al interior del castillo.

Este es por dentro aún más extraño que por fuera. Todas las puertas y paredes están hechas de cartulina y papel con armazones de un plástico marrón de textura rugosa. Y hay grandes pliegos de papel de impresora extendidos por el suelo a guisa de cojines.

Mientras los Esclarecedores están boquiabiertos contemplando todas esas maravillas, la robofregona sigue limpiando y desaparece de repente por un pasillo lateral. Inmediatamente se escuchan unos ruidos apagados y roces de metal. Luego el silencio. Cuando llegan al corredor lateral ya no se ve nada. Ni la robofregona ni el rastro de sangre.

Pero de una puerta cercana salen voces. La puerta está abierta. Da a una habitación de paredes de cartulina. Y en esas paredes hay un pequeño agujero que deja pasar la luz y las voces. Si los

PJ miran, podrán observar una escena sorprendente:

## Dos ninjas y un destino

“Veis una sala amplia y alargada, sin apenas mobiliario. A su cabecera hay un hombre con anchas vestiduras de nivel Ultravioleta, sentado sobre un sillete bajo”.

Es Kok-U-SEN, naturalmente.

“Alineados a ambos lados de las paredes más largas hay un buen número de roboashigarus y figuras de negro sentados de rodillas. A la derecha de la plataforma donde se sienta su jefe, dos ninjas mantienen sujeta a la robofregona con un rifle gauss”.

“Otros dos ninjas se aproximan a la plataforma. El primero lleva una banda Verde alrededor de la cabeza y un brazo en cabestrillo; el que le sigue lleva una banda Naranja. Saludan al Ultravioleta con una profunda inclinación y se quedan en pie, quietos y callados. El frágil pero severo Ultravioleta se levanta y comienza a hablar con tono rugiente”:

“Ose-V-OYO, como Jefe de Misión, se te había encomendado eliminar a nuestros enemigos sin que nadie lo descubriera. Pero (señala el cabestrillo) tu descuido y falta de precaución han permitido que un miserable robot os siguiera hasta nuestra fortaleza. ¡Has fracasado!”

Ose-V empieza a protestar, pero el Ultravioleta le corta con un gesto.

“¡Silencio! Tu falta ha de ser castigada”.

A una señal del Ultravioleta aparecen las bocachas de cinco rifles de energía en el techo y Ose-V-OYO se volatiliza en unos segundos. Cuando el vapor y el humo se dispersan, el U Ultravioleta contempla gravemente a la concurrencia y recita:

**“Electricidad  
crepitando en el aire ionizado.  
La hora de un nuevo clon”.**

Como antes dijimos, Kok-U-SEN es un gran aficionado a la poesía Haiku y se pirra por imitarla con versos de su cosecha.

Entonces, el otro ninja se arriesga a hablar:

“Pero, mi señor, si un grupo de Misión pierde a su jefe, ¿cómo podrá terminar esta con éxito?”

“Tienes razón, mi pequeño Sal-tamo-N-TES, habrás de enfrentarte a tu primera prueba. Es evidente que mi colega, Sep-U-KKU siente el deseo de morir. Así es. ¿Por qué, si no, se opone a mi voluntad deliberadamente? Debemos ayudarlo a alcanzar el deseo de su corazón. Reúne a tu grupo”.

**-¡"Partiremos de inmediato, mi señor"!**

**-"No, mi pequeño Saltamo-N-TES. La cyclonoché está llegando a su fin. has de esperar hasta que sea seguro desplazarse".**

**Luz abrasadora.**

**Ciclodía en el Complejo.**

**Huye el seguro abrazo de la Oscuridad".**

Los Esclarecedores poseen ya todas las evidencias que deseen para informar a su oficial. Es de esperar que alguno de ellos haya recordado activar un comunicador o una multigrabadora. Si no lo han hecho, van a tener difícil la justificación de su asalto e intrusión en la residencia de un Alto Programador.

El Ordenador es muy susceptible ante este tipo de abusos.

Pero ahora ha llegado el momento de ejecutar sumariamente a todo ese montón de traidores.

**¡Viva el Ordenador!**

Si los Esclarecedores son unos gallinas y no muestran la menor intención de cumplir con su obligación (que es exterminar a esos asesinos traidores), siempre es posible que los descubran los esbirros de Kok-U. Así tendrán que luchar para sobrevivir.

Pueden hacer una entrada triunfal atravesando la pared de cartulina. O un ninja puede atravesarla para saltar sobre ellos. El caso es que todo el personal de la sala se suma a la pelea.

Cuando la pared se rompa, Kok-U-SEN alzaré los brazos y gritará:

**"Rayos de láser**

**cuando el intruso ataca.**

**Nuestra vía permanecerá".**

Precisamente en mitad del combate entre ninjas equipados por el SID y ninjas entrenados por Kok-U, dos grupos de asalto adicionales invaden la sala y se suman al follón.

Son los miembros supervivientes de la facción de Sam-U-RAI que han logrado localizar el reducto de los asesinos de sus jefes y han decidido caer luchando, y un grupo de la facción de Sep-U-KKU que se ha enterado de la amenaza y ha resuelto aplicar el viejo refrán de "quien da primero da dos veces".

Cuando los cuatro grupos estén atizándose con el mayor entusiasmo, una sección el SSI, apoyada por una escuadra Buitre, cae sobre la melé y empieza a repartir a diestro y siniestro, por si acaso.

El Ordenador ha detectado los disturbios y les ha enviado para que los repriman.

**Follóóón, vi-va el follóóón...**

Recuerda, durante esta batalla campal se supone que los Esclarecedores llevan puestos sus trajes ninja.

Esto les convierte en blanco de casi todo el mundo.

**"¡Hado de muerte y destrucción!  
Seguridad Interna,  
viento de aniquilación".**

No es preciso señalar que la robofregona se ha quedado sin custodios y aprovecha para aumentar todavía más el caos, yendo de aquí para allá, escapando siempre por los pelos, limpiando y cruzándose en el camino de los Esclarecedores.

Estamos seguros de que tendrá un montón de cosas que limpiar.

Y bien, ¿cómo puede acabar todo esto?

Básicamente, con un buen puñado de Esclarecedores muertos.

Aunque también pueden ir a parar a una celda de Interrogación -algo nada agradable para la salud personal si uno está acusado de entrometerse en los asuntos de un Alto Programador-.

O puedes meterlos en una celda pequeña y sucia desde la que vean el patíbulo que les espera para su ejecución pública, para entretenimiento y ejemplo de propios y extraños.

O quizás acaben en la nómina de cualquiera de los Altos Programadores implicados. A veces ocurre.

Si disponen de testimonios y grabaciones que prueben el Informe Final, el Ordenador les gratificará con Puntos de Recomendación y unos cuantos créditos. Pero más vale que los disfruten rápidamente, antes de que los secuaces de los Altos Programadores les hagan una visita.

Y no te olvides de los ninjas. Si alguno sobrevive a la monumental jarana del

castillo, es posible que los Esclarecedores se encuentren con que una mañana no pueden despertarse... permanentemente.

Un último aviso. No hagas a los ninjas excesivamente eficaces. Aunque te resulte divertido, a los jugadores no les ilusionará ver cómo liquidan clon tras clon de sus PJ durante el período de reposo. Los ninjas de Kok-U-SEN no son, al fin y al cabo, más que ciudadanos normales del Complejo Alfa con algunas de sus Habilidades aumentadas gracias al entrenamiento y ciertas mutaciones afortunadas. No son los míticos maestros de las artes guerreras de antaño.

Tú no harías eso a tus jugadores.

¿Verdad?

## ■ Cómo son los ninjas

No hemos atiborrado esta aventura con datos de las Habilidades de los ninjas. En parte porque pensamos que es mejor para ti que los individualices con características diferentes, y en parte porque a estas alturas ya estábamos cansados y no nos apetecía.

Pero se nos ocurrió que te podíamos dar algunas indicaciones acerca de las capacidades que serían más comunes en ellos. Quién sabe, puede que incluso decidas convertirlos en un elemento permanente de tu campaña (¿"campaña"? ¿En **PARANOIA**?).

Sea como sea, aquí van. Es evidentemente que serán pocos los ninjas que posean todas las Habilidades. Pero los habrá con pocas Habilidades particulares aunque a niveles más altos. No olvides colocar unos buenos Atributos de Fuerza, Destreza, Agilidad y Resistencia.

Pelea 18, Espada Energética 15, Armas Blancas Antiguas 15, Granada 9.

Armas de Proyectoil Antiguas 10, Proyectoiles 12 (15 con shuriken o cuchillos).

Vigilancia 13, Sigilo 17.

Supervivencia 11.

Mutaciones útiles: Supersentidos, Regeneración, Polimorfismo, Telepatía, Campo de Energía, Control de Adrenalina, Electroshock, Rayo Mental, Lectura Mental, Levitación, Telekinesis...





# Fiebre del sábado ciclonoche

*Una miniaventura, por Kevin Wilkins*

En los asépticos, casi completamente esterilizados pasillos de Acreditación Ultravioleta, se llevan a cabo ciertos "proyectos de investigación" relativos a la creación, aplicación y... ejem... disfrute de virus mutantes poco comunes. Dichos proyectos, al encontrarse bajo el absoluto control del Ordenador, jamás fracasan. Nunca se producen errores. Nunca. A veces tienen lugar evoluciones "interesantes", pero NO errores.

Repite: EL ORDENADOR NO COMETE ERRORES.

Ahora toma un spray y píntalo en la cara de tus jugadores. Así no les quedará la menor duda.

Pero a lo que íbamos. Esas "evoluciones interesantes" suelen requerir la presencia ocasional de grupos de asalto de Esclarecedores de bajo nivel. Otras veces son necesarios un par de pelotones de tropas Buitre pesadamente armados y acorazados, pero son las menos.

Bati-3-Ato, el problema que ahora nos ocupa, es fruto de una de esas "evoluciones".

A Bati-3-Ato le inocularon un virus experimental desarrollado por el Director de Investigaciones Víricas, Billy-A-IDL. El virus le produjo serios trastornos mentales; podría decirse que lo dejó completamente majara. Y ahora se dedica a merodear por los corredores del COMPLEJO ALFA, asesinando ciudadanos a su antojo y armando más bronca de la que debiera, dado su carácter de proyecto secreto. Billy-A, por su parte, afirma que Bati-ATO fue contagiado por accidente.

No hubo tal accidente. Billy-A contagió deliberadamente a Bati-2, le ayudó a escapar y le sigue apoyando para que mantenga la libertad de movimientos. La enfermedad de Bati-2 le convierte en el sujeto idóneo para los objetivos de Billy-A. Y es que el tal Billy es en secreto uno de los principales y más exitosos productores de "videopesadillas", unos grotescos cortos musicales de rock duro cuyo tema principal es siempre el derramamiento de sangre y la violencia innecesaria. La mente enferma de Bati-2 ha creado algunas de las más retorcidas y repugnantes videopesadillas musicales del mercado. De las cuales Billy-A ha obtenido un buen puñado de créditos.

## Antecedentes para el Máster y programación de la caja de ritmos

El Departamento de Investigaciones Víricas -más conocido como DIV- está situado en uno de los más recónditos rincones del Complejo. Su personal Ultravioleta apenas tiene contactos con la gente de fuera. Estos investigadores, generosamente entregados a su trabajo, se ven sometidos a tremendas tensiones pues arriesgan constantemente su vida con sus tóxicas creaciones. ¿Quién sabe qué puede ocurrir en el momento siguiente? ¿Quién puede predecir los efectos de esa ameba burbujeante que sale del tubo de ensayo?

El aislamiento y la intensa competitividad en el interior del DIV han provocado que los investigadores empleen nombres propios poco usuales y se consideren superiores al resto de la población del Complejo Alfa: miembros de una élite excepcional e irreplicable que no puede clonarse con éxito. Se autodenominan: "Generación Uno: Los Inclonables".

Esto, por supuesto, es puro pegote mental. Nadie en el Complejo Alfa puede arrogarse el título de Generación Uno; ni siquiera Billy-A-IDL, Director del SIV. Todos los investigadores son clones mutantes de la Enésima Generación, seleccionados y criados para obtener la inteligencia y la fuerza sobrehumanas necesarias para la delicada manipulación de los cortadores, separadores y analizadores de genes dentro de las desesperadas condiciones de trabajo del DIV.

Unas palabras acerca de esas condiciones de trabajo. En los momentos finales de la Antigua Era, un grupo de científicos descubrió que el medio ideal de crecimiento de los cultivos víricos lo constituía un entorno de música de rock & roll muy alta, muy seria y muy agresiva. Tras este descubrimiento clave, la investigación vírica se disparó dando pasos de gigante. Desgraciadamente, se cobró de pasada un alto precio en vidas de investigadores. Muchos de los componentes de los equipos iniciales se suicidaron, se estrellaron espectacularmente con sus coches o fueron víctimas de so-

breddosis masivas. Y el ritmo continúa; imposible detenerse.

Rocanrol, beibi.

Es por esto por lo que los niveles de sonido en los labos del DIV superan los sueños más descabellados de los primitivos investigadores. Para sobrevivir bajo estas condiciones, la plana de científicos ha tenido que desarrollar unos nervios de acero, ya que la cabeza de un ciudadano normal desprotegido estallaría al poco de entrar en los labos.

Conviene destacar que cualquier conflicto entre los Esclarecedores y los miembros del DIV será fatal para los primeros. Los tipos del DIV son **übermenschen**: una superraza muy fuerte, muy ágil y muy inteligente. Su equipo de combate nunca se avería y todos ellos son expertos tiradores. Su única debilidad está en el oído: si no hay música son bastante sordos. La mejor táctica contra ellos consiste en deslizarse para pillarlos silenciosamente por la espalda.

Pero tus jugadores no tienen por qué saberlo.

Sugerencia: pon rock duro en tu radiocassette mientras llevas la aventura. Pero rock duro de verdad. Maneja el mando del sonido de acuerdo con el ambiente. Como aperitivo, sugerimos *Metal Machine*, de Lou Reed.

## Redoble de apertura: bendecid a los robosoldados y dadles vuestros nombres

Este párrafo comienza con voz suave y va subiendo de tono:

Estáis felizmente dormidos, uno encima del otro, en una litera de varios pisos. Es de ciclonoche. El único sonido que se escucha en el subsector es la suave vibración de los ronquidos.

Bruscamente, un conjunto de focos ilumina la habitación a la vez que el chillido de un altavoz resuena por las paredes.

(Lee lo siguiente en voz muy alta. Fuerza los pulmones. Si tienes a mano un micrófono conectado al amplificador, déjate llevar por el más perverso de los impulsos; no te cortes).

**“¡ENHORABUENA! VUESTRO GRUPO ACABA DE PRESENTARSE VOLUNTARIO PARA UNA MISION SIMPLE Y SEGURA. PRESENTAOS EN LA OFICINA DE SEGURIDAD DE PROYECTOS DEL DIV REFERENCIA 546372378 PARA RECIBIR INSTRUCCIONES ADICIONALES. VUESTRO EQUIPO SERA ESCOLTADO POR UN ESCUADRON DE ROBOGUARDIAS PARA ASEGURAR UNA RAPIDA Y TRANQUILA LLEGADA. GRACIAS POR VUESTRA CO-OPERACION”.**

“Los que estéis más o menos despiertos y en posición de firmes advertiréis la entrada de una falange de roboguardias. Se deslizan al interior de vuestra habitación llenándola hasta el punto de que os estrujan contra las literas. Se puede oír perfectamente el clic de los conmutadores de sus láser multibotón cuando pasan de la posición de “seguro” a la de “carga máxima”.

Son armas de gran tamaño, efectivas y potentes. Sus bocachas -varias docenas- se mueven desagradablemente bajo vuestras narices y otros órganos vitales. Uno de los roboguardias deja oír una voz rasposa y metálica”.

“Bueno, bueno, bueno. ¿Vendréis con nosotros sin dar problemas o preferiréis hacernos felices?”

“Los otros roboguardias rien y acarician sus armas con expectación. Es evidente que les resulta difícil contener su entusiasmo”

“Yo que vosotros me daría prisa en obedecerles”.

“Cinco... cuatro... tres...”

### **Ritmo de blues: muévete, que el roboguardia espera**

Los afortunados Esclarecedores llegan a la Oficina de Seguridad del DIV sin sufrir el menor incidente y en un tiempo récord. Los roboguardias los escoltan hasta el despacho de Billy-A.

“Tras el escritorio del despacho se sienta un individuo de extraordinaria apariencia. Sus largos cabellos, embadurnados de brillantina y erizados en muchas puntas, relucen bajo la luz. Sus ropas están claveteadas y desgarradas en varios puntos, revelando una musculosa constitución. Musita una cancioncilla -algo así como ‘hoy hace un buen día, un bonito día para descuartizar...’-, pero lo deja en cuanto entran los Esclarecedores con su escolta. Mira al grupo y su cara se ilumina con una desagradable sonrisa. Los roboguardias se agitan, chisporrotean y acaban agolpándose en la puerta de salida para desaparecer cuanto antes del despacho”.

Una personalidad fascinante, la del Director del DIV”.

“Bienvenidos, oh, sí, bienvenidos (risitas sarcásticas). Billy-A-IDL, a vosotros, ah, servicio. Soy el Director del Departamento de Investigación Vídrica, o DIV, como solemos llamarlo por aquí. El Ordenador quiere poneros en antecedentes en privado. No creo que sea nada importante: un par de cabos sueltos o alguna minucia semejante. Lo que no acierto a comprender es por qué el Ordenador quiere recibirnos en privado... a vosotros. Es ciertamente extraño. Bien, no importa, estaré de vuelta en cuanto el Ordenador acabe con vosotros. Pasadlo bien”.

Billy abandona la habitación. Se apagan las luces y se enciende una maxipantalla con una fotografía de Tarjeta de Identidad marcada con las letras Bati-2-ATO. Desde algún altavoz oculto, suena La Voz.

### **Fondo de batería: clóname otra vez, nena**

“Feliz ciclonoche, Esclarecedores. Tenéis ante vosotros una fotografía del ciudadano Bati-2-ATO, quien hasta hace pocas semanas era uno de los más brillantes investigadores patológicos del Complejo. Hasta que se autoinoculó un nuevo agente viral filosófico llamado ‘Neoexistencialitex-4JPS’. Las pruebas realizadas sobre Observadores Participantes de CS Rojo con cultivos iniciales del mismo virus produjeron sensaciones de ansiedad, temor y alienación. Las fotografías lo muestran en el monitor. Los efectos del nuevo cultivo sobre Bati-2-ATO, aunque similares, fueron mucho más intensos”.

“Según una especie de declaración de principios que Bati-2-ATO dejó pintarrajeada en la pared de su cubículo, ha partido en busca de la “soledad” como forma ideal de existencia. De acuerdo con esa premisa, su objetivo más inmediato es eliminar a todos sus clones para quedarse verdaderamente solo. Se ha escapado del confinamiento preventivo y deambula por los pasillos del Complejo Alfa en paradero desconocido. El virus mutante le ha transformado del investigador entregado que era en un maniático homicida, movido por principios filosóficos ilegales, con la intención de exterminar a todos los que encuentre a su paso”.

“Al poco de la desaparición de Bati-2-ATO, las medidas de seguridad de una línea de ensamblaje de robosoldados fueron penetradas y varios proyectos de armamento de Alto

Secreto desaparecieron sin autorización del Ordenador. Bati-2-ATO ha creado con ellos, gracias a su retorcido ingenio, un aparato móvil verdaderamente diabólico que usa para comprobar la identidad de sus propios clones. Cualquier ciudadano que tenga la desdicha de encontrarse con Bati-2-ATO y su “Machucadora” puede verse sometido a la “Prueba de Identidad”. Se coloca a la víctima en el interior de algo parecido a una prensadora gigante. Después se comprime al sujeto hasta que confiesa ser un clon de Bati-2-ATO o hasta que la máquina lo convierte en pulpa. En el caso de que el ciudadano confiese ser un clon de Bati-2-ATO -lo que es una falsedad y un crimen en sí mismo-, éste lo achicharra con su láser”.

“Desde su fuga, Bati-2-ATO ha asesinado a seis ciudadanos por este procedimiento. Un equipo anterior de Esclarecedores, comandado por el auxiliar de seguridad Brusespri-N-TIN, fue encargado de la captura de Bati-2-ATO, pero desde hace varios ciclos no da señales de vida”.

“Por tanto, vuestra misión consistirá en:

1. Investigar las circunstancias del contagio accidental de Bati-2-ATO.

2. Localizar y ejecutar a Bati-2-ATO así como a todos sus cómplices.

3. Recuperar los restos de Brusespri-N-TIN y de su equipo para su identificación y funeral.

4. Requisar el aparato conocido como “Machucadora” y traerlo intacto: puede tener aplicaciones productivas en el Complejo Alfa.

5. Investigar y determinar las posibles complicaciones de Billy-A en todo este asunto -sin que este se entere, por supuesto- y transmitir esta información a través de canales seguros.

Gracias por vuestra colaboración. Que tengáis una buena ciclonoche”.

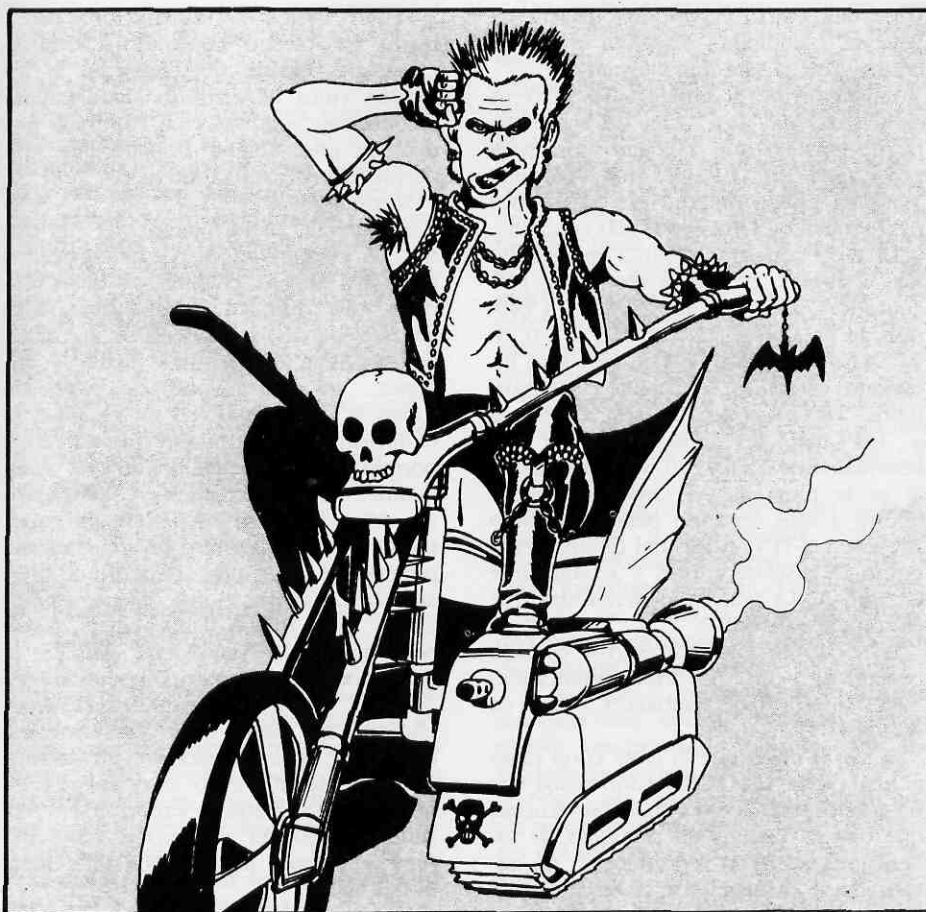
**Banda de repiques: un clon al año no hace daño, pero uno cada mañana es cosa más sana**

Billy-A regresa en cuanto concluye el Informe del Ordenador. Parece deseoso de ayudar.

“Passa tíos, ¿necesitáis un cable? ¿Cuál es vuestra misión? A vuestro servicio, colegas, a vuestro servicio...”

Esta no es una pregunta ociosa. Billy-A está lleno de sospechas y con razón: si esta pandilla de majaderos averigua algo acerca de sus actividades se le acaba el chollo y tiene todos los números para el paredón. Por eso ha preparado una trampa a nuestros incautos protagonistas. Intentará eliminarlos por medio de Bati-2. Y si no, se las arreglará para contagiarlos con el nuevo virus. Uno de los colegas de Bati-2, un tal Raph-A-EHL, ha recibido instrucciones de hablar a los Es-





Va a estallar el obús.

clarecedores acerca de la "novia" (lo que quiera que esto sea) de Bati-2-ATO, señalársela y decirles el apartamento donde vive. Para lograr el contacto, Billy-A intentará convencer a los Esclarecedores para que vayan al área de laboratorios y pregunten por Raph-A y por Miguel-R-IOs, antiguos compañeros de Bati-2.

Pero los Esclarecedores tienen otras opciones a su alcance: pueden acudir al apartamento de Bati-2; pueden interrogar a Billy-A acerca de la extraña infección vírica; o pueden dirigirse al lugar donde se produjo la "Prueba de Identidad" más reciente.

### Gran Acorde: Oír el ritmo y morir

Si los Esclarecedores aceptan el consejo de Billy-A y acuden a los laboratorios, el propio Billy-A les entregará unos pequeños auriculares "para su protección". Han de llevarlos puestos mientras estén en el interior de los labos y deben asegurarse de que están "conectados". Cada par de auriculares tiene un interruptor con dos posiciones, pero ninguna marca que indique cuál de ellas corresponde a "encendido" y cuál a "apa-

gado". Y al moverlo no parece producir ninguna diferencia. Si le preguntan a Billy-A cómo funcionan, se alzarán de hombros y responderá que no lo sabe: a él nunca le han hecho falta.

El acceso a los labos se efectúa a través de compuertas de sellaje. Un equipo cauteloso mandaría por delante a un solo PJ convenientemente convencido de lo hermoso y gratificante del autosacrificio (¡Beeeeeee!). En el momento en que pise el laboratorio, tira 1d20. Si sale impar, los auriculares (si los lleva puestos) están encendidos cuando el interruptor está arriba; si sale par, están encendidos si el interruptor apunta para abajo. Esto valdrá para el resto del equipo. Pero antes, pregunta al voluntario a la inmolación en qué posición está el interruptor (sin decirle nada acerca del dado).

El afortunado Esclarecedor que entre en los labos con los auriculares encendidos se sentirá intimidado por el rugido de la música rock, pero no sufrirá daños físicos.

El pardillo que lleve los auriculares apagados (o entre sin los cascos) no sentirá nada. De hecho, al cabo de unos segundos dejará de sentir absolutamente todo.

Cuando explote su cabeza.

Pero, querido Máster, no hagas de su infortunio una escena de película de

zombis: sería de mal gusto. Basta con un "¡Zumpp!" y un hilillo de materia gris que sale por los oídos del PJ antes de caer al suelo como un pelele desmadejado y esparcir sus sesos por el limpiísimo enmoquetado térmico de la entrada al laboratorio.

No olvides activar a su siguiente clon.

Si los Esclarecedores prefieren ir a otro sitio en vez de a los laboratorios, Billy-A no les entregará los auriculares. Y aquellos que entren después sin llevarlos puestos y encendidos... ¡ZUMPPP!

Esto hará que piensen. Posiblemente se les ocurra pedir consejo al Ordenador, que les dirá que precisan auriculares y les enviará un robocarretilla con todos los que necesiten.

Pero seguro que a algún inconsciente se le olvida ponérselos. Y entonces... ¡ZUUMPPP!

¿Verdad que a veces parecemos un poco sádicos?



### ElectroPop: interrogando a los Defectuosos

Si alguien se lo pregunta, Billy-A asegurará haber sido testigo del contagio de Bati-2. Jura que hubo un destello de luz cegadora y que luego Bati-2 quedó envuelto en una aureola brumosa de tonos purpúreos. Le ayudó a regresar a su apartamento. Por el camino farfullaba frases incoherentes acerca de "los colores". Esa misma ciclonoché todo el equipo se quedó en vela buscando un antídoto. Billy manifestará un desinteresado entusiasmo por ayudar en todo lo posible a los Esclarecedores.

-"Oye, tronco, si quieres saber más enróllate con Raph-A-EHL Y Miguel-R-IOs, los colegas de Bati-2. Se lo montaban juntos los tres, ¿vale?"

Qué dedicación y generosidad la de este ciudadano.

Estamos emocionados.

### Hip-Hop

La música rock del laboratorio está realmente Muy Alta. A tope de volumen.

Para hacerte una Buena Idea de lo alta que está, coge un elepé de Twisted Sisters, dale al mando del volumen hasta que se rompa, y luego pon el disco marcha atrás.

Tus jugadores -y posiblemente tus vecinos- no dejarán de apreciar tus incansables esfuerzos para ambientar las partidas de PARANOIA.

En el interior de los labos, los Esclarecedores -o sus siguientes clones- encontrarán a Raph-A y Miguel-R. Este último parlotea sin cesar con voz rasposa, dejándose llevar por su mente errabunda y caótica en monólogos interminables acerca de no se qué viejos que nunca mueren. Puede tener muy entretenidos a los PJ, pero no resultará nada útil.

Raph-A en cambio resulta algo más coherente. Y hasta menciona un dato: Bati-2 tenía una "novia" llamada Luzk-A-SAL "pero no ha venido al curro desde hace dos días. Estará colgada por ahí. ¿Por qué no vais a su apartamento?"

A Raph le encanta hablar de los efectos del virus en sujetos sometidos a experimentación. Algunos dijeron que sentían náuseas. Pero todos, sin excepción, se convirtieron en tíos plastas. Se vistieron completamente de Infrarrojos, con gafas oscuras y empezaron a vagabundear sin destino fijo, mascullando no sé qué rollos sobre "relaciones humanas". Uno de los sujetos, un tal Lou-R-EED se dedicó a buscar inútilmente una persona a la que calificaba como "su hombre". Otro, llamado Andi-A-RJL comenzó a manipular ilegalmente a los demás y el color fue desapareciendo de su cuerpo, empezando por los cabellos. Por razones de seguridad e higiene, y para la salvaguardia de los principios morales del Complejo Alfa, se hizo necesario eliminar a todos esos traidores mutantes.

### La Prueba de Identidad: deslizándose por la pendiente

El Ordenador se sentirá muy feliz de informar a los Esclarecedores sobre dónde tuvo lugar el último asesinato.

El crimen acaba de suceder en el pasillo MX. En el suelo yace un cuerpo aplastado en un charco de sangre. Tan hecho polvo como si le hubiese atropellado un desfile de roboapisonadoras. Un círculo de roboguardias mantienen alejados a los abundantes mirones Infrarrojos mediante el uso de electroporras. También intentarán evitar que los Esclarecedores se acerquen a la escena del crimen. Los Esclarecedores harán bien solicitando al Ordenador que les identifique y que deje bien claras sus prerrogativas a la robopasma. Una vez atraviesen el cordón policial, comienza una detallada y macabra descripción del fiambre.

Puedes ayudarte con una mezcla de gelatina, blandiblub, plastilina y huevos crudos. Eso lo hará muy ilustrativo.

En medio de la sangre y las vísceras escachadas hay una cinta de vídeo. Se puede emplear una multigrabadora para proyectarla en la pared más cercana. También puede introducirse en la boca del terminal de Ordenador más cercano.

La cinta muestra a Bati-2 manejando los controles de su invento, la Machucadora, a la vez que canta: "La presión, la presión te va a chafar, sí a ti, te va a chafar a ti, a ti, a ti...". Hay otro individuo cerca de la cámara y le murmura: "Esta es la prueba para los clones a los que les gusta confesar le-eeeentamente... ¡Hey, tío, sube los bajos!" Si se le pregunta, el Ordenador identificará a este segundo personaje como Brusespri-N-TIN, el jefe del desaparecido grupo de Esclarecedores y ex-ayudante de Billy-A. La grabación demuestra que es cómplice de Bati-2.

Lo cierto es que Brusespri-N ha sido contagiado con el "Neoexistencial-4JPS" y está tan zumbando como su socio.

Si los PJ dejan que la cinta corra hasta el final, verán que la filmación acaba con un fondo amarillento con letras acuosas que dicen: "Este es un producto de Videocutres SL. Toda reproducción no autorizada se castigará con la ejecución de los responsables. Director y Vocalista: Bati-2-ATO, Música: Brusespri-N-TIN, Productor Ejecutivo: Billy-A-IDL".

Si el Ordenador se entera de esto último, los altavoces de toda la zona empezarán a resonar de inmediato: "¡ATENCIÓN! ¡ATENCIÓN! ¡Billy-A-IDL ha sido declarado traidor! ¡Debe ser eliminado inmediatamente allí donde esté!"

Desde ese momento, Billy-A ya no tiene nada que perder y empezará a jugar duro. Hará que Bati-2 y Brusespri-N aparezcan cuando tú lo creas conveniente. Así que salta ya a *Masacre y aniquilación: Grandes Bolas de Fuego*.

### La habitación de Bati-2-ATO: propaganda y surrealismo

Las paredes del cubículo de Bati-2 están cubiertas con una extraña capa de pintura fosforescente. Encima hay una declaración garrapateada en una jerga aún más extraña, titulada: "Esquiando a través de la Nada". Evidentemente se refiere a una práctica de la Antigua Era que consistía en deslizarse sobre la superficie helada del agua con ciertas partes del cuerpo atadas a maderas enceradas. Desde luego, todo aquel Esclarecedor que muestre algún conocimiento acerca de esta práctica es un traidor y debe ser ejecutado en el acto.

Si no, ¿adónde íbamos a parar?

Según indica la declaración, Bati-2 busca "La Soledad" como forma ideal de existencia. Parece que, además, la infección vírica ha activado algún trauma inconsciente según el cual, él mismo podría ser precisamente aquello que más desprecia y vilipendia: un clon.

Sorprendente.

Al parecer, Bati-2 piensa que sus clones se encuentran dispersos y ocultos entre los demás ciudadanos del Complejo Alfa, disfrazados bajo identidades falsas. Según él, sus clones "se esconden tras falsas máscaras, tras fachadas ilusorias... invaden mi espacio vital, me roban la vida, retuercen mi realidad, la enturbian y me torturan por dentro... porque cualquiera puede ser yo, cualquiera... no lo sé, cualquiera... Ellos están ahí. Mis clones se esconden ahí fuera, me acechan, conspiran, se arrastran respirando el aire mío. Tienen que desaparecer. ¡Tienen que irse, AHORA! Como dice Billy-A-IDL, puedes correr pero no puedes esconderte. Aunque te quites todo de encima sigues siendo HISTORIA. Eres, eres, eres, eres... Pero ellos no me dejan estar solo. Necesito estar solo. Solosolosolosolo. Realizarme. SER YO MISMO. Pero antes mis clones deben desaparecer. Vaporizarse. Volatilizarse. Perecer. Primero les haré confesar y luego... ¡BLAM, BLAM! Y hasta nunca, tío".

"¡Ah, la Soledad!"

¿Verdad que es un muchacho encantador?

### El apartamento de Luzk: piérdete muñequita

Cuando los Esclarecedores llegan al piso de la "novia", lo encontrarán vacío. El suelo está cubierto de papeles llenos de desvaríos, bocetos de mapas de sectores del Complejo Alfa, ensayos de panfletos y jeringuillas usadas. Algunos de los mapas tienen marcados los lugares de las "Pruebas de Identidad" más recientes, numeradas secuencialmente. La numeración incluye el lugar de la próxima prueba, justo a unos pocos metros de allí, en medio de un pasillo ancho y recto sin la menor cobertura por ningún lado.

Es el momento de que al Ordenador se le ocurra una de sus geniales y refulgentes ideas. ¿A que sería perfecto que un miembro de sus Esclarecedores actuase como cebo en lugar del próximo "contacto" mientras sus compañeros lo cubren?

Oír es obedecer.

Así que nuestros Esclarecedores son despachados de inmediato al lugar del sacrificio propiciatorio. Pero seamos generosos: puedes permitir que ellos mismos escojan al heroico voluntario en



medio de esos picantes y entretenidos diálogos de rol en vivo, salpicados de tiroteos y explosiones, tan propios de PARANOIA.

Pero nosotros a lo nuestro. Una vez escogido, se coloca al voluntario en medio del pasillo, completamente desarmado para no levantar sospechas y provisto únicamente de su comunicador para que pueda gritar: ¡"socorroooo!" No tiene de qué preocuparse, puesto que sus compañeros estarán ayudándolo en todo momento. ¿Y acaso no hay detrás otros clones suyos para que pueda proseguir la misión?

A los demás componentes del equipo se les dice que busquen un rincón o algo parecido y que procuren esconderse.

Confiamos en su probada capacidad.

### **Masacre y aniquilación: Grandes Bolas de Fuego**

Bati-2 y Brusespri-N aparecen de repente, montados en sendas máquinas infernales de dos ruedas, humeantes y rugientes (algo así como las de *Cobra* o *La Gran Pelea*, pero erizadas de cohetes y autoametralladoras. Sus equipos estereofónicos integrados en la carrocería atruenan el aire con música Pero Que muy Alta y Muy Dura. Sus ocupantes no parecen en absoluto interesados en detenerse a realizar ninguna Prueba de Identidad: más bien se diría que vienen a dar una pasadita a los peatonales Esclarecedores con sus armas de a bordo y sus rifleláser.

¿Anda que si el mapa aquel fuera una trampa?

Sor-preeee-saaaa....

Bueno, es de suponer que nuestros escamados Esclarecedores entablarán combate con estas dos amenazas motorizadas disparando sin parar. Como son blancos muy veloces, los motoristas reciben un modificador de -8 tanto en ataque como en defensa.

En cuanto uno de los PJ tenga la suerte de lograr un blanco, tira unos cuantos dados y proclama con voz segura y potente que el disparo -debido a los modificadores- ha fallado al motorista, pero parece haber alcanzado a su máquina. El conductor y su motocarro dan varias volteretas por el suelo y se detienen, pero su compañero está ahí al instante, recoge al caído y juntos abandonan rápidamente la lucha corredor abajo.

Las órdenes del Ordenador son inmediatas y tajantes: "¡Emprended la persecución!" Si los PJ echan a correr detrás de los fugitivos tal que así, a pie, el Ordenador les volverá a llamar: "Perdonad si dudo de la velocidad y ligereza de mis Esclarecedores, pero pienso que sería más conveniente examinar el vehículo abandonado".

De hecho el motocarro está en perfectas condiciones. Cualquiera que posea un cierto nivel en la Habilidad Automecánica con Autocoches puede entender más o menos los principios básicos de manejo del cacharro. Si el grupo de Esclarecedores es de los prudentes -pero poco divertidos- adjudicará la máquina a uno de ellos para que siga a los fugitivos hasta su cubil y luego informe a los demás para realizar el asalto. Un grupo menos prudente -pero decididamente entusiasta- requisará el motocarro, se apelonará encima de él y emprenderá la caza sin dilación.

Sugerencia de rol en vivo: pon a tus jugadores sobre una tabla colocada entre dos sillas; pincha la banda sonora de *Carros de Fuego*.

Es el momento de desplegar toda tu imaginación y coreografiar una memorable escena de persecución: los PJ pisan los talones a los malvados asesinos a través de avenidas atestadas de ciudadanos, robocamiones, robodepósitos de combustible (altamente inflamable)... a la vez que el intercambio de disparos amenaza con destruir todo lo que se mueve (exceptuando posiblemente los verdaderos blancos del tiroteo).

-¡Hala, esa descarga acaba de reventar un robopatullero que iba lleno de Agentes del SSI de CS Azul. Parecen muy enfadados".

Es de suponer que el rastro de devastación que dejen durante la caza sea recordado durante mucho tiempo en el Complejo Alfa.

O sea, un par de días como mucho.

Y, tontos de nosotros, nos habíamos olvidado señalar que, aunque es fácil arrancar el motocarro y darle caña, los mandos adicionales son numerosísimos e indescifrables. A lo mejor quieres hacer sonar la bocina y lanzas una andanada de cohetes contra ese palanquín donde viaja un Ultravioleta...

¡Viva el espectáculo! ¿Ya no te acordabas del viejo VTT de las cucarachas radiactivas, eh?

Al cabo de un rato, Bati-2 y Brusespri-N dan un frenazo delante de la entrada a un viejo y oscuro pasillo y entran en él chirriando y derrapando...

### **El pasillo del adiós**

La pintura de la marquesina de la puerta por la que entran los fugitivos es vieja y agrietada. Hay un letrero con un título deslucido: "PYRAMYD. Cada noche, Billy-A-IDL".

Bati-2 y Brusespri-N se han metido directamente en el local a través de una gran puerta que mantenía abierta para ellos un tipo enorme que parece salido de la mezcla de una pesadilla con "Mad Max": jirones de cuero negro, equipo de

rugby, clavos a mogollón, musculatura impresionante y un peinado entre mohicano, punk y cuadro cubista.

Cuando los Esclarecedores intenten seguir a sus presas al interior, el tipo les bloquea el paso y les dice:

-¿Estáis en la lista de invitados? ¿No? Tendréis que esperar". Y dicha su parte, se quedará ahí, delante de la puerta, tan inamovible como una pesa de 200 kg. Es inútil intentar sortearlo o dialogar: es un pollo muy poco cooperativo. Será preciso volatilizarlo para entrar.

Algo no muy difícil, dado que está desprotegido y desarmado.

Una vez dentro, y resuelto el primer obstáculo, cada PJ tendrá que pagar 20 créditos si quiere pasar del vestíbulo a la sala interior. A no ser que decidan volatilizar también a la chica de las entradas, ya que están en ello.

Es cuestión de gustos.

Cuando atraviesen la última puerta, nuestros alucinados Esclarecedores se darán rápidamente cuenta de que se han introducido en un mundo completamente desconocido para ellos, donde la ilusión y la realidad son indistinguibles.

No, no hablamos del País de la Fantasía ni de Laberinto; lo que los PJ están viendo es un salón inmenso, atestado de gente de ambos sexos, retorciéndose y girando al son de una música pulsátil y reverberante que inunda los sentidos. La música y los cuerpos de los ciudadanos -estrafalariamente vestidos- parecen acompañarse al destello de unas luces de TODOS los colores. Hay dibujos fosforescentes en las paredes completamente pintadas de negro. El ritmo ruge y ruge, hipnótico, alienante. Para poder hablar, hay que gritar a voz en cuello.

Jopé, tú.

### **Baila o revienta**

Hay dos formas posibles de acabar este episodio. Las llamaremos Final 1 y Final 2. Tú eliges. Pero sugerimos, en cualquier caso, que te pases por la piedra a los PJ si aún no se han dado cuenta de que Billy-A está detrás de todo este montaje.

Pero si lo han adivinado, permite que fulminen a Bati-2 y a Brusespri-N.

Si se dejan, claro.

Elijas la que elijas, lo cierto es que la visión que se presenta a los ojos de los Esclarecedores en el interior del Pyramyd es inusitada y abracadabrante. Nada en la tranquila vida del Complejo Alfa los ha preparado para una cosa semejante. Podrías hacerles pasar algunas tiradillas de Cordura.

Venga, animate a una descripción: muéstraselas tan sólo con tatuajes y pin-

turas; ropajes de clavos, chapas y arandelas; tipos con sudaderas, bermudas y calcetines hasta la rodilla; gentes de sexo indeterminable cubiertas de cuero negro y cadenas; gritos de ¿gozo? ¿agonía? ¿éxtasis?; música machacona; relámpagos de luz que producen la impresión de que la gente se mueve a sacudidas. Total que uno no puede apreciar si eso que acaba de ver era Bati-2 apuntándole con su rifle láser o una de esas ciudadanas con otro de esos raros peinados...

Estamos seguros de que los rectos guardianes del orden y la moral del Complejo Alfa se sentirán turbados ante este atroz desafío a la autoridad del Ordenador.

Así es, porque, la verdad, lo que están viendo es algo imposible. No puede existir. Es la quintaesencia de la traición, en su forma más brutal y descarnada. Y todo aquel que lo permita es un impío colaboracionista de estos ciudadanos pervertidos y degenerados que no paran de moverse y que no prestan la menor atención al prestigioso uniforme de los Esclarecedores.

Decididamente, toda esa chusma es una horda de traidores.

**Final 1:** nada más entrar, una camarera les ofrece bebidas que, por supuesto, están drogadas. Y aquellos que no beben se encuentran repentinamente rodeados por la masa de danzantes; alguien les inyecta una dosis y desaparece; todos se suman al viaje.

**Final 2:** nadie les droga.

En cualquier caso, los Esclarecedores no dejarán de vislumbrar ocasionalmente Bati-2 y a Brusespri-N entre la multitud. Incluso verán cómo Billy-A está con ellos. Pero, por mucho que lo intenten, parece imposible lograr echarles el guante. Ni tan siquiera colocarse en un buen ángulo de tiro.

Pero justo antes de que los Esclarecedores se harten o queden totalmente amuerados, la basca se calla y se alza un telón revelándose la existencia de una maxipantalla gigante con la imagen de un monitor del Ordenador donde parpadea el mensaje: "¡Bienvenidos! ¡Bienvenidos!" Por el sistema megafónico, una voz anuncia: "¡Señorasss, Señoresss, atención! ¡Esta noche, en exclusiva para todo el Complejo Alfa, directos desde el Futuro, más allá de toda moralidad y represión... NUESTROS ROCKEROS DE NIVEL NEGRO (risas educadas de la multitud)... ¡Bati-2-ATO y Brusespri-N-TIN!"

El público ruge. La banda comienza a tocar. Los dos rockeros inician los primeros acordes de una canción titulada "Rompe y Rasga". Un Esclarecedor astuto que analice el contenido de la letra de la canción reconocerá su estilo musical como perteneciente a la Avant Garde Elaborada Exclusivamente para Satirizar la Posición Central del Ordenador en las Vidas de los Ciudadanos del Complejo Alfa.

Es decir: el paradigma de la TRAI-CION.

Aquellos Esclarecedores "menos inteligentes" o con un Coeficiente Intelectual por debajo del de un caracol serán convenientemente advertidos por el Ordenador.

### Final 1: el colocón

Las drogas hacen efecto. El mundo se disuelve en una niebla plateada y titilante. Colores... formas... imágenes caleidoscópicas e irreales... el techo es el suelo y viceversa... ¿Cómo atrapar ahora a Bati-2 si no es posible distinguirlo de una lámpara de diseño?

Será mejor que los Esclarecedores se lo monten mientras dure el viaje, porque les espera la eliminación sumaria.

A todos.

Ahora bien, que les quiten lo bailao.

### Final 2: mami, quiero ser artista

Ha llegado el momento de abrir fuego. Orquesta este combate como un tiro al blanco, como cazar patos en una bañera, al estilo de tires-donde-tires-le-das-a-alguien-o-a-algo. Al fin y al cabo, toda esa morralla de indeseables son traidores y merecen el cruento fin que los Esclarecedores le van a proporcionar.

Pero no todo es perfecto.

En cuanto empiece el tiroteo procurarán escapar, los malditos. No tendrán la decencia de esperar al ajusticiamiento merecido. Les costará cinco turnos de combate abandonar el local. Esto da a los Esclarecedores cinco turnos para realizar sus acciones (a contar desde el primer disparo).

Tira dados cada turno para calcular la probabilidad que tiene cada PJ para obtener un buen ángulo de tiro contra Billy, Bati o Brusespri. En medio del follón, toda Habilidad de tiro se reduce básicamente a 2. Concede modificadores a los que sugieran tácticas interesantes o divertidas. Y, hala, déjales que disparen.

Pueden optar por disparar contra uno

de los tres villanos principales o al tuntún contra la chusma que se arracima en las salidas. Si fallan un disparo contra la chusma (para lo cual es preciso sacar un fallo crítico, un 20), pues qué se le va a hacer. Pero si ha sido un fallo crítico en un disparo contra uno de los tres villanos, hay un 50% de que acierten a alguien del público al azar. Tira 1d20 en la siguiente Tabla de Cenizas y Mártires Fortuitos para saber a quién le dan. Si la víctima resulta Muerta o Incapacitada, el acertante obtiene la recompensa indicada cuando tenga lugar el Informe Final.

Si algún PJ tiene la desgracia de disparar al discjockey, todo el mundo en el local cae en una histeria asesina y va a por el bárbaro que ha cometido tamaña infamia.

### Tabla de Cenizas y Mártires Fortuitos

Tirada Cenizo-Mártir	Recompensa
1-8 Chusmoso Infrarrojo	0 PR
9-12 Chusmoso Rojo	1/4 PR
13-14 Chusmoso Naranja	1/2 PR
15-16 Chusmoso Amarillo	1 PR
17-19 Ciudadano políticamente bien relacionado. Por lo tanto inocente.	10 Puntos de Traición
20 Discjockey	Ataque berserk.

Matar, Incapacitar o capturar a uno de los tres villanos vale 2 PR.

Haz que cada PJ, en el momento del Informe Final tras la misión, describa en veinticinco (25) palabras o menos por qué piensa que merece ser recompensado por lograr los objetivos asignados en la misión. Evalúa cada discurso según su veracidad, lealtad y cinismo. Totaliza los PR por las cabelleras obtenidas en el tiroteo del Pyramid. Y ya que estamos de oferta, ¿por qué no entregarles un "Registro Móvil de Música Patriótica y Folklórica del Complejo Alfa" (o sea, un walkman)?

Y, por supuesto, cuatro días después, todos los Esclarecedores supervivientes caen enfermos, presos de una misteriosa infección vírica.

Quizá decidan formar un grupo de rock: Los Desechos Radiactivos, o los B.R.O.N.C.O.S. (Bárbaros Rugientes Ontologistas Nucleoatomizadores Con Rugientes Sonidos).

Seguro que su carrera hacia la fama es rápida, plena y, sobre todo, corta.

Muy corta.





# 7 CÓDIGO

## Introducción

### Escenarios subcompactos para el Máster apañadito

El término "Código 7" es un eufemismo popular muy conocido en el Cuartel General de los Esclarecedores. Se originó en las apuestas que hacían los Oficiales de Asignación en las que se especulaba sobre el número de clones por Esclarecedor que harían probablemente falta para completar una misión dada.

"Esta es fácil, un Dos como mucho".

"¿Qué dices? Seguro que es un Tres".

Como las apuestas son totalmente ilegales en el Complejo Alfa, se empezó a emplear la palabra "código" que sonaba muy oficial y formalista con el fin de disfrazar un poco la cosa.

Un "Código 7" es toda aquella misión que requiere más clones de los que uno tiene (al menos legalmente).

La muerte segura, vamos.

Bienvenidos al Maravilloso Mundo de las Aventuras de Código 7 de **PARANOIA**.

Una aventura de Código 7 es un escenario que un brillante diseñador de juegos no tuvo tiempo de transformar en módulo completo o, sencillamente, no se sentía con fuerzas para ello.

¡Por eso en West End Games nos enorgullecemos de presentar la PRIMERA SERIE DE AVENTURAS FABULOSAMENTE INCOMPLETAS DE **PARANOIA**!

¡Tachááán!

¿No está mal, eh?

Bueno, como de todas formas siempre estáis cambiando lo que sugerimos en los módulos, incluyendo vuestras propias ocurrencias o lamentándoos con eso de que "¿y quién necesita toda esta palabrería?", y quejándoos y lloriqueando porque pensáis que no publicamos suficientes aventuras... Pues nos hemos decidido por esta solución.

Las aventuras de Código 7 son tan cortas que podemos publicar mogollón de ellas. Por mogollón de autores. Con mogollón de estilos distintos. Y con mogollón de ideas diferentes: mogollón, mogollón, mogollón.

Cortas quiere decir que se leen en un suspiro. Diversión instantánea garantizada. Y después de observar las tremendas conjuntivitis de los que se han leído ya, impacientes, los escenarios en inglés sin traducir, uno aprecia esta clase de detalles.

Jugar a **PARANOIA** no implica necesitar gafas de vista cansada.

Por eso, si eres feliz y quieres demostrarlo, da tres palmadas allí donde estés. Las pequeñas hadas paranoicas tomarán nota y lo harán saber a nuestras ansiosas hadas publicistas.

Feliz masacre, amigo.

# Qué noche la de aquel día en ARD

Por Allen Varney y Warren Spector

## Resumen

Unos desdichados Esclarecedores a los que se envía a investigar las malvadas manipulaciones del sistema horario de un sector del Complejo Alfa acaban bailando al son de ritmos diurno-nocturnos. O cómo correrse una juerga durante toda la noche en sólo quince minutos.

## Puesta en escena

Al principio de esta aventura, los PJ están roncando a pierna suelta en los barracones Infrarrojos del sector AGH. Han pasado meses desde que los metieron en esa especie de pocilga "será cosa de poco tiempo, un pequeño cambio temporal", cuando sus apartamentos de CS Rojo quedaron derruidos tras el famoso Incidente del Macroventilador Espumeante (lo sentimos, pero no hay información disponible sobre ese horrendo desastre).

**BBBBBBBBBBBBBBBBNNNNNNNGGG**

G. La "Diana del Patriótico Despertar" resuena por todos los altavoces e inunda los oídos de los, hasta hace escasos milisegundos, dormidos ciudadanos.

Piiiiiiii-ding-dong-ding-dong-ding-dong-piiiiiiii...

Ding-dong.

Un nuevo ciclo día al servicio del Ordenador.

Docenas de cordiales roboguardias emplean sus flameadores y varas electrificadas para ayudar a los ciudadanos a saltar alegremente de sus literas.

Sí, cordiales. Como tropas SS. Oh, bueno, es cierto que son un poco bruscos, y quizás demuestren un cierto exceso de celo, pero lo hacen porque están deseosos de facilitar a los leales ciudadanos su puesta en alerta y de que estén cuanto antes preparados para la acción.

¿Para qué si no iban a llevar incorporadas esas sirenas de ataque aéreo?

Embutirse dentro del uniforme y al comedor a desayunar un poco de ese residuo mohoso pseudolactado, saborizado y sometido al triple proceso de fermentación, popularmente conocido como Sabrosa Experiencia Mañanera. ¡Nam, ñam!

Puede que la SaExMa sepa a suela de

zapatilla usada, pero al menos es zapatilla de primera clase.

Se acompaña con unos Copos de Li- quen y un trago caliente de Auténtico Sucedáneo de Líquido Coloreado como Café.

Pero hete aquí que al cabo de diez minutos baja la luminosidad del comedor y la amistosa voz del Ordenador se escucha entre dulces melodías:

Dindandón-Dindandón

Nota: conviene que establezcas desde el principio dos distintas melodías para despertar y para acostarse. Habrá que repetirlas muuuuuuchas veces.

Dindandón-Dindandón.

**"Y ahora, amados ciudadanos, concluye otra agotadora ciclojornada en el Complejo Alfa. El Ordenador os agradece los esfuerzos derrochados por un servicio mejor. Por favor, regresad a vuestros apartamentos para pasar la ciclonoché en un merecido descanso. Daos prisa y recordad que desobedecer el toque de queda sin autorización expresa es traición. Gracias por vuestra cooperación y que tengáis dulces sueños".**

Dindandón.

Los roboguardias patean a los desconcertados ciudadanos de vuelta a los apartamentos. Todo el que proteste recibirá 1 Punto de Traición (PT) y una ración de gas narcótico en las narices. es un gas de efecto instantáneo y potente que deja al sujeto completamente frito durante 1d10 horas; si la víctima es despertada prematuramente sufrirá un -1 en todas las TA y TH por cada dos horas de sueño perdido (tomando como base la duración de la dosis original de gas). Y es un modificador acumulativo.

Pero tranquilo. Esto es sólo el principio.

Pues bien, fuera de los uniformes y a sobar al catre. Se apagan las luces. Se hace el silencio. Los roboserenos, dotados con sensores de gran sensibilidad (capaces de sondear los latidos del corazón y los movimientos oculares) recorren los pasillos del dormitorio rociando con gas narcótico a todo ciudadano que desoiga los amables consejos del Ordenador y finja dormir.

Es decir, a todo el mundo.

Pero quince minutos más tarde...

Luces encendidas. Diana del Patriótico Despertar.

Piiiiiiii-ding-dong-ding-dong-ding-dong-piiiiiiii...

Ding-dong.

Roboguardias. Al uniforme. Al desayuno. SaExMA. Nam.

Y doce minutos después...

Sí, has acertado. Dindandón. Dindandón.

Vuelta a la cama, unas cuantas raciones generosas de gas narcótico. Roboguardias. Y unas pesadillas tan horribles que incluso se salen de lo habitual en el Complejo Alfa.

Pero no acaba aquí. Veinte minutos más tarde...

## Informe Inicial

Mantén esta situación eternamente. Mételes en plena mitad de semana que viene antes de la hora de almorzar.

Es de suponer que a estas alturas ya se habrán dado cuenta de que el ciclo día es algo más breve que de costumbre.

Es entonces cuando los llaman del Cuartel General para que se presenten a recibir una misión. El Informe Inicial destaca por su claridad. Para decirlo en pocas palabras:

"Esto que está pasando es un sabotaje. Encontrad a los responsables y ejecutadlos".

Y ya está.

Parece sencillito, ¿verdad?

Desgraciadamente, este proceso tan simple tendrá que fragmentarse en varios plazos. Las luces se apagan en al menos dos ocasiones y los roboguardias irrumpen en el Cuartel General para devolver a los Esclarecedores a su cama, como buenos ciudadanos.

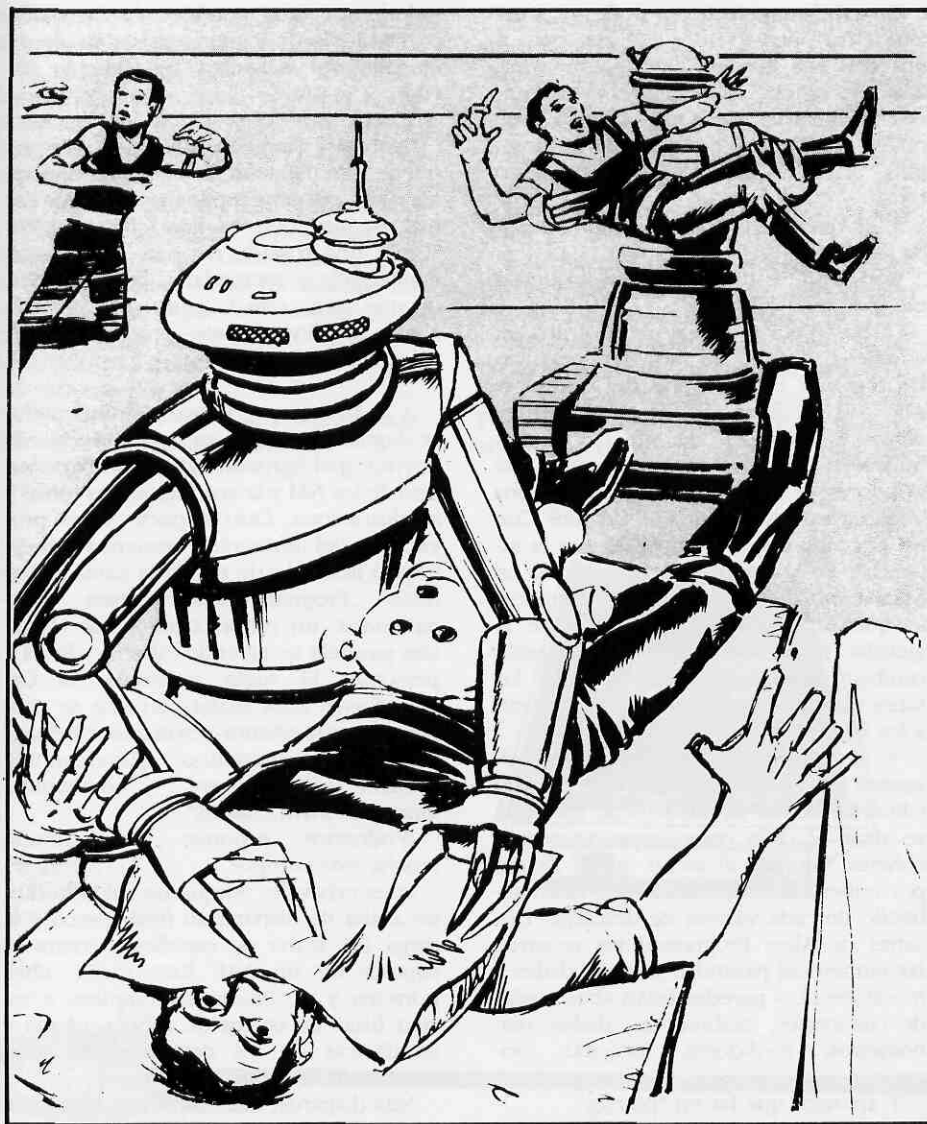
Eso implica que tendrán que sobreponerse a sus colosales resacas de gas narcótico para poder regresar al Cuartel General a tiempo de escuchar la siguiente entrega del Informe Inicial.

Dindandón.

Sí, o mejor dicho, cuando los modificadores negativos acumulados a causa del gas los dejen a cero -o menos-, vamos, tío, sé un buen deportista, dales una oportunidad. El pobre aún no ha podido hacer nada y las Tiradas de Atributo no son tan importantes. Basta con que le digas que actúe como si estuviera muuuuu cansado.

Luego, en un momento de los especialmente críticos, haz que tire 1d20. Por supuesto, saque lo que saque, se





desplomará contra el suelo completamente cocido.

RooooooooonZZZZZZZ.

### La Investigación

Los Esclarecedores notarán una actividad peculiar en sus idas y venidas al Cuartel General: un destacamento de Infrarrojos está embadurnando las paredes del corredor con un líquido transparente. ¿Jabón? ¿Detergente quizá?

No servirá de mucho interrogar a los Infrarrojos. Están tan bien informados y son tan cooperativos como los árboles parlantes de *El mago de Oz*. Se les ordenó pintar tramas de puntos con ese líquido por las paredes del corredor. Las instrucciones venían de alguien con alta acreditación del STC.

Evidentemente, ese es el siguiente paso de la investigación.

Si suenan las musiquillas y se apagan las luces durante el interrogatorio, los PJ observarán otra cosa llamativa mientras

los empujan a los barracones para que duerman: las manchas de líquido brillan débilmente en la penumbra. Las tramas de puntos se asemejan vagamente a siluetas familiares, como dispensadores, monitores, robofregonas...

### La Explicación

El Club Sierra quería tener un eclipse. ¡Iba a ser chipén! Nada más y nada menos que traer una de las maravillas más espectaculares de la Naturaleza a todo un sector del Complejo Alfa.

Eso más que compensaría el desafortunado fracaso de cuando se intentó reproducir un auténtico volcán en erupción (el llamado Incidente del Macroventilador Espumeante).

Así que los miembros del Club en el STC pusieron un montón de escuadras de obreros Infrarrojos en "operaciones de limpieza", haciendo que pintasen tramas de puntos con un producto químico fluorescente. Su propósito era recrear en

las paredes de los pasillos las fabulosas "estrellas" con sus "constelaciones", de las que tanto se habla entre los del Club Sierra.

Otros miembros de alta acreditación metidos en el SEG se las apañaron para reprogramar el ciclo día-noche del sector. Se suponía que la alteración tendría lugar una sola vez, pero las prisas de los sabotadores, combinadas con abundantes problemas de comunicación y una ineptitud indescriptible, hicieron que la reprogramación se volviera permanente.

Al menos hasta que nuestros adormecidos Esclarecedores consigan arreglar la avería, claro está.

El reguero de pistas puede ser todo lo recto o retorcido, claro o sutil, mortal o... bueno, mortal, que quieras.

Los traidores del STC están al corriente de la investigación y han preparado alguna que otra trampa. Algo parecido al triturador de basuras de *La Guerra de las Galaxias I*, para que te hagas una idea.

Y los traidores del SEG también esperan a los Esclarecedores con un par de regalitos preparados. Piensa que cuentan con elevada credencial, y eso les basta para ordenar a los Esclarecedores que se metan directamente en las trampas. Y no son de los que se molestan en trastear con viejos aparatos de electrocución, no; sus preferencias se orientan más bien hacia las bobinas de cable de dos toneladas de peso, las cubas de ácido de batería, las turbinas aspiradoras de cinco metros de diámetro...

Ese tipo de trampas.

Por otra parte, has dejado ya claramente establecido que cualquiera puede quedarse dormido en cualquier momento a causa del gas. Así, incluso un inocente comedor o una cabina confesionario pueden convertirse en trampas mortales. Ni siquiera hace falta que pongas a los PJ a manejar maquinaria pesada, vehículos de gran velocidad o machetes afilados como hojas de afeitar. Sería aprovecharse de la situación.

Y podrían no durar hasta el final.

### Angustia y frustración

Entre tanto, las luces se encienden y se apagan cada diez o veinte minutos.

Te sugerimos, como la dramatización ideal, que te procures un reloj de cocina y lo coloques de forma que nadie, ni siquiera tú, pueda verlo, pero de modo que sí se escuche el tic-tac, tic-tac. Y entonces, cuando haga "ding", detén a los jugadores en medio de lo que estén haciendo y achucha a todo el mundo para que vuelva a la cama. Calcula un nuevo intervalo de tiempo que representará el ciclo siguiente y sácalos de las literas otra vez. Y así, tic-tac, tic-tac, tic-tac, ¡ding!, conseguirás ser testigo de una de

las depresiones histéricas más espectaculares y memorables de la historia del juego de rol.

¿A que mola la idea?

Pero aún hay más: puedes complicar el argumento.

Una de nuestras sugerencias es que añadas al caos actual la participación de una o varias sociedades secretas adicionales que intentan aprovechar la oscuridad y confusión para ejecutar sus malévolas maquinaciones.

Los Illuminati, por ejemplo, se han infiltrado (cómo no) en el Club Sierra. En cuanto tuvieron noticias del montaje ordenaron a sus "topos" que aprovecharan para Hacer Algo.

Tú eliges el Algo.

Y no tienen por qué ser los únicos. ¿Purgadores? ¿Antifrankenstein? ¿Alguna sociedad secreta nueva y desconocida, dedicada a desmantelar todos los robots con el fin de construir con sus piezas el superrobot definitivo? Todos están ahí para la diversión y el entretenimiento de esos niños grandes que son los Esclarecedores.

No les defraudes.

O puede bastarte con sembrar pistas falsas por todas partes para distraer a los investigadores. Eso es lo que probablemente tienen pensado los del Club Sierra para alejar las sospechas de su organización.

Garabatea símbolos de muchas sociedades secretas por las paredes, los robots, los monitores, incluso sobre la ropa de los Esclarecedores que se quedan dormidos por los pasillos... Y todos contienen mensajes oscuros, esotéricos, arcanos, hipersecretos. Aprovecha que los Esclarecedores están adormilados y pon en sus manos los pulverizadores de la pintura empleada en las pintadas.

No esperamos que eso les sorprenda demasiado.

Total ya...

## El desenlace

Una vez hayan caído siete u ocho clones, nos imaginamos que desearás conducir la aventura a un clímax adecuado. No es difícil. Sólo tienes que conseguir que los PJ persigan a los sospechosos del Club Sierra/Otra Sociedad Secreta hasta el lugar que les tienes especialmente preparado.

Y comienza el espectáculo.

Las Cubas de Alimentación siempre han sido buenos escenarios, pero hay muchas otras opciones: un almacén abandonado; una fábrica de bolas de petanca; un Centro Eutanásico Automatizado; el Generador Principal del SEG... Tu elección determinará el grado de la catástrofe que piensas infligir al Complejo Alfa.

No sabríamos decir por qué, quizá estamos un poco tocados del ala, pero a nosotros nos gustaría acabar esta aventura con la total eliminación de los bancos de memoria del Ordenador. Y total quiere decir total, hasta la última bombilla, el último disco flexible, el último bit.

Y es que, en el fondo, somos un par de idealistas.

Con todo, te diremos cómo orquestar este pequeño capricho.

La persecución de los malos acaba en el Núcleo Central de Procesamiento, en las regiones más remotas del Complejo Alfa. Las medidas de seguridad son incontables: paredes de un blanco resplandeciente, robopánzers, compañías de Cándores. ¿Cómo van a atravesar esos infelices este formidable obstáculo? Con un poco de suerte es posible que la alteración del ciclo día se haya reducido en estos momentos a un par de segundos, lo que implica que los relevos de la guardia estarán tan liados intentando cambiar cada vez que se apaguen las luces que posiblemente ni siquiera vean a los PJ.

Y entonces todos entran en esa gigantesca, colosal, mastodóntica cámara cilíndrica donde los núcleos de memoria se alzan al cielo como secuoyas, como cohetes Saturno. El techo queda oculto por nubes de refrigerantes que salen silbando de cada válvula de descarga. Docenas de Altos Programadores recorren las numerosas pasarelas leyendo diales y monitores. Las paredes están abarrotadas de cuadrantes, calibradores, diales, manómetros, medidores, lucecitas, botones...

Y aparatos que hacen "pinngg".

Los robots de mantenimiento -docenas y docenas de ellos-, brillantes, engrasados, modernos, se deslizan por todas partes aplicándose eficazmente a sus tareas.

Parece el típico refugio secreto del villano de las películas de James Bond.

La voz del Ordenador se oye por todas partes, dando instrucciones técnicas incomprensibles a meros Esclarecedores: "Reducir proporción de refrigerante en el NM 12", "Eme-cero-dos-nueve: nueva lectura uno-cuatro-eme-ocho-siete-siete", "Acceso defectuoso en entrada Sector Cinco, subsector tres-seis-seis; rescatar datos y reemplazar", etc...

Define bien la voz que vas a usar, porque cuando vuelen todos esos NM (núcleos de memoria), tendrás una excelente oportunidad de recrear aquella famosa escena de 2001, *Una Odissea del Espacio*, en la que Keir Dullea flota entre los cristales de memoria mientras Hal 9000 le dice: "Sé que estás preocupado, Dave, pero ¿seguro que quieres hacerlo?", y Dullea continúa sacando cristal tras cristal mientras Hal regresa a la infancia.

Conmovedor.

¿Adivinas qué va a ocurrir cuando

todos esos tiros perdidos (o la acción premeditada de los agentes de la Ley de Murphy (\*)) alcancen casualmente los NM?

\*Nota del Traductor. La ley de Murphy puede formularse de la siguiente manera: "Si algo puede estropearse o funcionar mal, seguro que lo hará". O también: "Dada una tostada de pan untada con mantequilla y mermelada, la posibilidad de que caiga con la parte untada hacia abajo es directamente proporcional al valor de la alfombra".

A cada impacto, la voz del Ordenador se degrada y farfulla un poco más: "¡Pe-ligrrrrrrr! ¡pel-ligrrrrrrr!" Un impacto en uno de los NM y la voz baja varios tonos y se distorsiona. Otro impacto y los proyectores del refrigerante resuenan con estrépito llenando de niebla la cámara. Los Altos Programadores corren despavoridos, un robot oscila y cae desde una pasarela arrastrando tuberías, diales y personas. El suelo retiembla. El Ordenador se salta sílabas, su voz se convierte en un estertor resonante: "¡Peligrro! ¡Pelbbzzm... groouuoo! ¡Elmmnnnn... ddrrrr... intruuooouss... oommmmm... mmmnnnnrrrrr... mmm!"

¿Podremos soportar esta tensión mucho más tiempo?

Pues más vale, porque un soldado Buitre acaba de disparar su fusil cónico y la carga PP acaba de estrellarse contra el soporte de un NM. Este vacila, chisporrotea y el Ordenador empieza a recitar listas de costes de robolavadoras y estadísticas de los depósitos de mantenimiento, una por cada altavoz.

Más disparos, más impactos. Una torre se desploma contra otra, se abren grietas en las paredes de cemento extrasuperblindado y explosiones cegadoras devastan las pasarelas, haciendo estallar un robot tras otro. De lo alto caen robotécnicos y Altos Programadores envueltos en llamas. El suelo se llena de escombros. El Ordenador recita ahora frases como "Peón tres alfil rey" y "de la caverna mágica salen dos caminos: uno hacia el este y otro hacia el oeste".

Puede dar cierto morbo el concretar los efectos de los disparos fallidos de los PJ. Por ejemplo) ¡Ahivá, con eso se acaba de apagar el sistema de marcadores de las boleras del sector RPM", "Ah, pues con ese es probable que se haya liado el cromosintetizador y los pasteles de alga de esta noche sean de color rosa".

Conforme sube la escalada de devastación, los daños serán mayores. "Oh, cielos, ese sector se ha quedado sin sistemas vitales", "se ha ido la luz en todo el barrio Ultravioleta", "me parece que el reactor de la planta principal del SEG se ha vuelto inestable", etc.

Ya coges la idea.

De aquí en adelante todo es cuesta abajo. Está chupado dejar al Ordenador



recitando lo de "Mary tenía una ovejita" y demolerlo hasta sus últimos chips.

Se apagan todas las luces. Empieza a hacer frío (o calor, como quieras). De repente el aire se enrarece. Los escasos Altos Programadores supervivientes chillan aterrados.

Si todavía queda algún Esclarecedor vivo (esto es un código 7, ¿recuerdas?) es preciso que se dé cuenta de que su Amigo el Ordenador la ha diñado. Kaputt, R.I.P., ha dejado sus envolturas terrenales, se ha marchado al Cielo-Relé, ha fallado su Tirada de Salvación. O sea, que está muerto.

Y ha dejado a toda su progenie hundida en el caos hasta el cuello.

Repantíngate en la silla y deja que tus jugadores hagan lo que quieran, ahora que la razón de su existencia ha desaparecido. Quizá se hagan amigos. Puede que alguno tenga ocurrencias como: "¿no nos asfixiaremos aquí abajo?", "¡Libres al fin!", "Uf, al fin conseguiremos echar una partidita de Car Wars".

Este intervalo durará mientras tus jugadores disfruten representando (o experimentando) sus respuestas a la crisis. Cuanto más rato dure, más libres se sentirán. Hazles creer que has decidido convertir esta partida en un juego de Rol Post-Holocausto, en el que ellos han de encargarse de la reconstrucción de la ci-

vilización.

Y entonces... allí donde estén en el Complejo Alfa... una lucecita roja empieza a parpadear en un panel de mandos apagado y escuchan una voz "muy familiar".

"Activando sistemas redundantes".

Efectivamente: el Ordenador ha regresado.

Es un buen momento para concluir la aventura, pero la situación es tan interesante que puede aprovecharse para crear una nueva. De hecho, de eso es de lo que se trata en *Proceso de Reciclaje*, otra Código 7 que verás más adelante.

Sí, nos gusta el autobombo.

¿Y qué?



7  
Código

## Proceso de reciclaje

Por Allen Varney y Warren Spector

No vamos a molestarnos en preguntarte cómo te las apañaste para borrar todos los bancos de datos del Ordenador: cada Máster ha de tener sus pequeños secretos. Lo que cuenta es que LO HAS HECHO: has borrado todo: cada programa de mantenimiento, cada rutina de vigilancia, hasta el último bit de la omnipresente máquina rectora del Complejo. Su laberíntico circuito de inteligencia artificial está vacío. No hay nada. Ya es historia. Se acabó (suspiros). Finito (más suspiros). De end (lágrimas incontrolables).

Tus Esclarecedores -la fuente del problema ya definitivamente esclarecido- se habrán quedado aturdidos, aterrados, felices o desconcertados ante tamaño suceso.

El Ordenador... desaparecido. El Complejo Alfa... libre de seguir su propio des-

tino. Las ideas de Traición, Acreditación, Sociedad Secreta, Paranoia Galopante... ya son un recuerdo del pasado.

Es el amanecer de una Nueva Era.

Es deplorable reconocer que los habituales jugadores de **PARANOIA** no se creerán esto en absoluto. Y nos duele tanta desconfianza.

Ahora bien, resulta que tienen razón. ¿Para qué demonios ibas a gastarte una porrada de dinero en este excelente suplemento, si luego pensabas cargarte el montaje?

De acuerdo que tienen razón, pero liquida a sus PJ si se ponen como muy listillos.

Ordenador o no, TU tienes la sartén por el mango todavía.

Faltaría más.

### Argumento

En realidad, el Ordenador tiene un duplicado operacional en un sistema de búnkers antitodo enterrados en las remotas profundidades del Complejo Alfa. La destrucción de la memoria primaria provoca la instantánea activación del sistema de apoyo triplemente redundante. Las operaciones prosiguen con una interrupción mínima y se supone que la transición es a prueba de fallos.

Eso es la teoría. Ahora, todos juntos, ¿cómo se llama este juego?

**¡PARANOIA!**

Otra vez.

**¡PARANOIA!**

Lo que nos lleva a suponer que la res-

tauración del Ordenador como monarca reinante del Complejo Alfa no será tan sencilla.

Se nos presentan numerosas opciones; he aquí algunas de las más evidentes.

1. La transición tiene lugar sin problemas. Es totalmente comprensible que, sin embargo, aproveches para echar unas risas a costa de tus jugadores, antes de que vuelvan a encenderse las luces:

“¡Ostí, tú, estabais acostumbrados a los apagones, pero éste es la leshe, tíos! ¡Nunca había estado tan oscuro! ¡Y escuchas (efectos especiales de frenazos, multitudes alborotando, bombardeos nucleares y estertores agónicos) todo ese follón, con la gente gritando y tropezando! ¿Quién sabe qué crímenes perversos, horrendos, traicioneros y corruptos se están efectuando al amparo de las tinieblas? ¿No sería conveniente que salierais a restaurar el orden y suprimir todas esas actividades ilícitas? Y, por cierto, ¿comenté lo caluroso y maloliente que se está poniendo esto?”

En cuanto has conseguido arrojar a tus jugadores a un frenesí de actividad absolutamente inútil, las luces se encienden y todo vuelve a la... mmh, éjem... normalidad.

Normalidad en **PARANOIA**, claro.

Todo vuelve a ser como antes.

(¿Ah, cómo, que os parece demasiado sencillo? Bueno, ¿y qué? Siempre podéis emplear esta opción como base argumental para arropar cualquier aventura de las de “borrar-la-memoria-del-Ordenador”, o cualquiera de las otras opciones. Si lo que deseas es algo más barroco, sigue leyendo).

2. Los ciudadanos, al ver que se les niega la libertad que tan brevemente disfrutaron, se sienten frustrados. Se rebelan y hacen frente al Ordenador, mientras éste es aún vulnerable. Se reúnen en grupos de resistencia en torno a las Sociedades Secretas. Los miembros de los Servicios luchan entre sí por el control de instalaciones clave. Las cambiantes relaciones entre los bloques de poder hacen que las fronteras interiores sean inciertas e impredecibles. Los jugadores escogen bandos y combaten.

Epico.

Excitante.

Pero no es **PARANOIA**. Y, la verdad, te serían mucho más útiles las reglas de *Morrow Project* o *Striker*. Lástima que te hayas gastado la paga en este suplemento, nunca suficientemente ensalzado.

3. El Ordenador retoma el poder, pero tiene... ¿cómo podríamos decirlo? Algo así como una personalidad distinta.

A lo mejor es tan estrecho y tímido como una virgen, o tan mimoso como la abuelita. O a lo mejor se niega a hablar

de otra cosa que no sean las interpretaciones semióticas o la Literatura Romántica de la Antigua Era. O quizás ha desarrollado una inmoderada pasión por los trenes eléctricos de juguete (“Esclarecedores, traedme un vagón de carga del Southern Pacific a escala HO, AHORA! Gracias por vuestra colaboración. Tuuuuut-tuuuuut”).

Pero esto sigue sin ser **PARANOIA**.

Divertido, sí. Risible, sí.

Pero no **PARANOIA**.

4. Muchachos, esto os va a gustar. El Ordenador regresa, pero no recuerda nada, na-da-en-ab-so-lu-to. Cero. “¡Tú, identificate ahora mismo! ¿Leal o traidor? Voy a hacerte un examen y que no se te ocurra pensar ni por un momento que no sé *todas* las respuestas. A ver: ¿quién soy? ¿Qué se supone que debo hacer aquí? ¿qué haces *tú* aquí? ¿No nos hemos visto antes en algún sitio?”

La memoria del Ordenador es pura “tabula rasa”. Controla, pero no recuerda nada... todavía. Si el jugador teje una historia razonable (“Yo, oh sapientísimo Ordenador, soy el embajador plenipotenciario del Complejo Beta, tu más firme aliado en la lucha contra el Comunismo, y tengo inmunidad diplomática”), es posible que el Ordenador trague. Las Habilidades de Oratoria, Charlatanería, Adulación y Lógica Espuria pueden ser ahora utilísimas.

Resaltemos algunas ideas de importancia. Normalmente sereno y tranquilo en medio de la devastación y la miseria humana, el Ordenador manda a paseo su acostumbrada educación en cuanto siente que ha perdido los papeles, aunque sea sólo vagamente. Y además es tremendamente suspicaz, desconfiando de todo y de todos. Pero en esta ocasión, si bien sabe que algo no va, necesita información desesperadamente, y acogerá cualquier historia absurda como la verdad, siempre que haga juego con sus propias deducciones (“Pero, cómo, Amigo Ordenador, yo soy tu más leal agente Morado del SSI. Llevo ahora este uniforme Rojo porque estaba documentándome acerca del nivel de traición entre los Esclarecedores. Y, créeme, es como para preocuparse”).

El Ordenador seguirá la corriente a sus voluntariosos informadores mientras busca justificar lo que le van contando. Hará todo lo posible para evitar las objeciones y racionalizar las contradicciones que surjan en el proceso.

Hasta que su interlocutor quede totalmente en evidencia.

Ahora bien, en el momento en el que el Ordenador encuentre un relato medianamente a prueba de fallos, seguirá su trama, y más les conviene a todos los presentes hacer lo mismo, a no ser que tengan pruebas y argumentos muy sólidos en su contra. Y aun así, co-

nociendo al Ordenador, no es muy buena idea nadar contra corriente. Esto incluye a los PNJ, que jurarán por lo más sagrado que ese miserable e infecto técnico Rojo ES un Ejecutivo Morado del SSI. O que todos los Esclarecedores son traidores reconocidos. O que los Infrarrojos son en realidad Altos Programadores. Los PJ que no se apunten a lo que diga la mayoría caerán rápidamente, salvo que inventen una historia creíble aún más interesante.

Y si eres la clase de Máster de **PARANOIA** que pensamos que eres, ya te habrás imaginado que los jugadores no son los únicos del Complejo Alfa que aprovecha para patear a su Amigo Ordenador ahora que está por los suelos. Ten en cuenta que hay un montón de auténticos Altos Programadores que darían sus pestañas y sus ojos para aprovechar y reprogramar al Ordenador según su imagen y semejanza.

Los jugadores, por supuesto, no están al tanto de las maquinaciones que tienen lugar en las altas esferas de los Ultravioleta, pero la lucha por el poder es feroz e implacable. Cada Alto Programador hará lo posible y lo imposible por convencer al Ordenador de que sus programas son los ideales, sus órdenes las mejores y sus instrucciones las que salvarán al Complejo Alfa de la perdición.

Quizás uno de los Altos Programadores haya decidido eliminar definitivamente a todos sus rivales (aunque eso no es nada nuevo). Es posible que otro ansíe abrir las puertas del Complejo al exterior para que la luz del sol llegue hasta los últimos rincones (¡Huy, qué bonito!). Otro puede estar esperando a las hordas comunistas con sus brazos abiertos de par en par. Y a lo mejor hay un pobre y desdichado Alto Programador que lo único que quiere es que le “dejen en paz podque quiede idze con zu mamá”.

Y estamos seguros de que puedes idear cantidad de objetivos para otros de estos influyentes, magnánimos y benevolentes ciudadanos, pilares de la armonía en el Complejo Alfa.

La conclusión ideal es que acabes con el Ordenador -que, después de todo, está en todas partes del Complejo Alfa- intentando atender a las trolas que le cuentan simultáneamente tus Esclarecedores, todos los demás Esclarecedores y todos los Altos Programadores.

¿Confuso? ¿Desconcertante? ¿Agotador?

Seguro que al pobre Ordenador se le cruzan aún más los cables.

Y así el resultado de todo este flujo caótico de mensajes contradictorios y frenéticos durante el período de “vulnerabilidad” será una serie de preguntas inconexas, condenas, declaraciones absurdas, órdenes inusuales e incluso (¡Papapapááán!), Misiones Imposibles. Todo ello entremezclado con vacíos in-



explicables de memoria y lapsos y recaídas de amnesia.

(Algo que, por lo demás, resulta muy poco diferente de lo acostumbrado en la vida normal del Complejo Alfa, y puede que no llame la atención de nadie. Es más, ¿no se te ha ocurrido nunca pensar que todas nuestras grandes aventuras de **PARANOIA** tienen lugar durante el interregno que sigue a un colosal fallo de los sistemas? ¡Caray, imagínate lo que podría ocurrir si al producirse la transición y el reciclaje se reactivaran los programas doctrinalmente puros y culturalmente coherentes? ¿Disneylandia? ¿Archipiélago Gulag? ¿Un mundo parecido al de las películas musicales de alumnos de institutos USA?

¡Qué aberración!

Pero dejamos estas elucubraciones para los que se sienten capaces de llevarlas a cabo).

También podría suceder que el Ordenador, en su desesperación, enviase a cada Esclarecedor a una misión diferente y llena de grandes auspicios y épicas decisiones. Algo como la búsqueda del Gran Libro de Cocina Francesa, perdido en el albor de los tiempos. O las Seis Partes del Amuleto Sagrado de (un nombre estúpido a tu elección). Y entonces envía a esa pandilla de mamones a la obligada expedición visionario-sideral. Puede que incluso encuentren lo que buscan, y cuando los infelices retornan al Hogar, soñando con el recibimiento de multitudes enfervorizadas y el perpetuo agradecimiento del Ordenador, re-

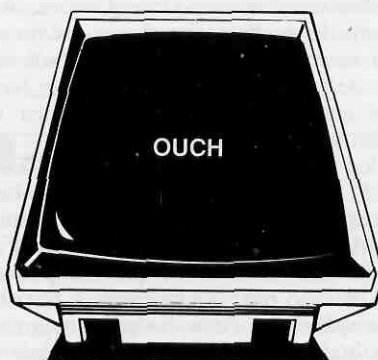
sulta que Nuestro Amigo ha vuelto a su habitual estado paranoico y los multa por no llegar a tiempo a comer y por la posesión de material no autorizado.

Y la campaña -si consigues que tus jugadores no te linchen- continúa.

**5. Recopilación y paseo por todo lo anterior.** El Ordenador atraviesa todas las fases de que hemos hablado, en rápida secuencia, antes de alcanzar una configuración operacional estable. Todo -eso sí- a la vez, salpicado por abundantes andanadas de láser y misiles, y sin preocuparse demasiado por la coherencia y la credibilidad.

Porque esto es... **¡PARANOIA!**

El mundo de la traición, la angustia, la frustración y la aventura...



7  
Control

## Una mano de pintura blanca

Por Greg Costikyan

### Antecedentes para el master

Erase una vez que se era un obrero Infrarrojo fastuosamente incompetente, que trabajaba en el Servicio de Bienestar y Desarrollo (y Control Mental). Y fue una metedura de pata incommensurablemente fastuosa, más aún que su incompetencia. Y sucedió que llenó los depósitos de un robomecánico de mantenimiento con pintura BLANCA, cuando en su Hoja de Control ponía *claramente* que la pintura tenía que ser NEGRA. Y tuvo la desdicha de que su supervisor no advirtiese el error hasta después de la partida del robomecánico del taller, cuando ya era demasiado tarde. Y aunque esto no concluye nues-

tra historia, sí deja fuera al infeliz Infrarrojo, que fue prontamente ejecutado por su incompetencia. Y fue fastuosa y atomizadamente ejecutado.

Sin embargo, su error NO fue consignado en los archivos del Ordenador.

Entre tanto, el robomecánico, que era muy cumplidor y amante de su trabajo, se dirigió a cumplir con su obligación. Esta consistía en repintar una sección de un corredor Infrarrojo en el sector ERO. Y como el robomecánico era tan cumplidor y obediente, pintó y repintó concienzudamente el tramo de pasillo, sin darle importancia al color de la pintura. Al fin y al cabo, era la que le habían asignado.

Y el antiguo corredor Infrarrojo quedó pintado de un refulgente color BLANCO, que era la envidia y admiración de todos

los demás corredores NEGROS que le rodeaban.

Creo que no es preciso recordaros que cada pasillo del Complejo Alfa está pintado con su color de Acreditación. Todo aquel que penetra en un corredor de Acreditación superior a la suya es reo de traición y puede ser ejecutado sobre la marcha.

Esto nos presenta la sicológica situación de tener un pasillo Ultravioleta en medio de un conjunto de corredores Infrarrojos. Un toque de color vivo muy alegre, pero definitivamente malsano.

Porque el tramo Ultravioleta conecta el único acceso de los Barracones Infrarrojos con las Areas de Trabajo del sector ERO. Y los obreros del sector, horrorizados, no pueden acudir a su cotidiana tarea al servicio del Ordenador. Lo cual es una tremenda desgracia.

Especialmente para ellos.

Varias personas han notificado el problema al Ordenador. Pero el Ordenador no ha encontrado en sus archivos nada parecido; es más, lo que consta en ellos es precisamente que el pasillo en litigio ha sido repintado en Negro hace muy poco, y *siempre* ha sido de color NEGRO.

Es decir, todo aquel que sugiere lo contrario es, impenitentemente, un susio traidó.

Y aún hay más. Es tanta la cantidad de gente que repite en sus informes que el pasillo es Blanco, que el Ordenador -seguro de la fidelidad de sus archivos- ha llegado a la conclusión de que se trata de una conspiración de considerables proporciones: un monstruoso e inexplicable complot comunistamutantem-asónico que debe ser extinguido de raíz. Todo aquel que diga que el pasillo es Blanco debe ser ejecutado. Todo aquel que presente pruebas irrefutables de que el pasillo es Blanco es seguro que las ha falseado, y por lo tanto es un mentiroso y un perjurio; y, por supuesto, debe ser ejecutado.

Y aún queda lo peor. Por razones desconocidas, el sector ERO sufre un absentismo laboral del 100%. La solución habitual -diezmar las filas de Infrarrojos varias veces- no ha conseguido rectificar la situación.

Por ello, el Ordenador ha encomendado a uno de sus más fieles servidores, Cali-M-ERO, la persecución de los traidores responsables y la solución del problema.

Cali-M-ERO, que no por nada ha llegado a Morado, ha advertido en seguida que la forma más rápida de acabar en el interior de una minúscula bolsita de plástico humeante es irle con el cuento al Ordenador. Lo que hay que hacer es pintar de negro ese maldito pasillo y a otra cosa, mariposa.

Pero, claro, en el Complejo Alfa no es posible ir a la droguería de la esquina y comprar un bote de pintura Negra. Entre otras cosas, la pintura Negra es un material sumamente restringido y de Alta Seguridad. Caramba, cualquier listillo podría coger y pintar un pasillo Ultravioleta de Negro, permitiendo que toda la morralla de Acreditación inferior tuviese acceso a los más preciados secretos del Ordenador.

Y eso sería espantoso.

Por eso, Cali-M-ERO ha elaborado un plan que él considera muy astuto. Sabe que no puede requerir la activación de un equipo de Esclarecedores para que vayan y pinten el pasillo de negro, porque el Ordenador se enteraría y lo haría ejecutar. En vez de eso, ha decidido activar al grupo de Esclarecedores para una "misión en el Exterior", diciéndoles luego en secreto que pinten el pasillo de negro y arrojándolos a las tinieblas interiores del sector ERO.

## Informe inicial

Léales lo siguiente:

\*\*\*\*\*ALERTA-MISION\*\*\*\*\*

**¡FELICIDADES, CIUDADANO! ESTE ES UN MENSAJE DEL ORDENADOR.HAS DE PRESENTARTE EN LA SALA DE REUNIONES AB DEL SECTOR ERO, ALLI RECIBIRAS LA PUESTA AL DIA DE TU SIGUIENTE MISION. UNA MISION EN ABSOLUTO PELIGROSA. ES MAS, ESTOY SEGURO DE QUE TE ENCANTARA. SERAS MUY FELIZ. Y RECUERDA, LA FELICIDAD ES OBLIGATORIA. GRACIAS POR TU COOPERACION.**

\*\*\*\*\*

Quando los Esclarecedores llegan a la Sala de Informes, descubren -sin que eso les sorprenda demasiado- que es una verdadera cámara acorazada, con una puerta de medio metro de grosor de sólido acero. Cali-M-ERO está sentado detrás de una mesita en su interior. Nada más entrar los PJ, el Morado toca un botón y la puerta se cierra.

Una vez sentados, Cali-M-ERO pone a los PJ al día, diciéndoles que su trabajo consiste en rectificar la situación producida por un error en la pintura de un pasillo del sector ERO, que fue pintado de Blanco por equivocación. Los Esclarecedores pueden hacerle preguntas, pero Cali-M-ERO no se molestará en ayudarles, contentándose con señalar que unos Esclarecedores tan capaces y emprendedores como ellos no tienen por qué tener el más mínimo problema para resolver un asunto tan sencillo.

Da la casualidad de que esta habitación no está siendo monitorizada por las cámaras-espía del Ordenador gracias a cierta hábil (y traicionera) reprogramación de las rutinas de vigilancia realizada por Cali-M-ERO. Mientras él esté en la Sala de Informes es inútil esperar que el Ordenador se dé cuenta de las maquinaciones de su fiel agente.

Algo que es manifiestamente injusto, pero que nos da igual.

Mientras tiene lugar el Informe Inicial, los PJ pueden percibir vagamente el ruido de voces y golpes en la parte de fuera de la puerta. Alguien parece estar

llamando. Pero si se le pregunta a Cali-M-ERO, éste responderá:

"Os lo explicaré más tarde".

Lo que sucede es que Chapu-Z-ERO, que ha recibido la orden de dar una Información Inicial en esa misma Sala al mismo tiempo, se ha encontrado con que la puerta está inexplicablemente cerrada.

Nada más terminar su Informe Inicial, Cali-M-ERO aprieta otro botón en su mesita y una lámina de acero desciende del techo, aislándolo de los sorprendidos Esclarecedores y reduciendo la habitación en unos sesenta cms. Los PJ se encuentran de repente mirando a una pared vacía y reluciente. En ese momento, se abre la puerta y Chapu-Z entra para dar su Informe Inicial.

El Oficial recién llegado no tiene ni la menor idea de lo que acaba de ocurrir. Ignora por completo que su jefe, Cali-M-ERO, estaba hasta hace unos segundos con los Esclarecedores. Lo único que sabe es que ha de ponerlos en antecedentes acerca de la explicación que se supone que han de realizar en el Exterior.

Si los PJ preguntan a Chapu-Z por qué esta información es completamente distinta de la anterior, querrá saber de qué demonios están hablando. Si algún PJ insiste en lo de haber recibido un Informe Inicial, Chapu-Z ordenará que lo ejecuten por traidor, puesto que está mintiendo descaradamente.

Si mencionan a Cali-M, Chapu-Z-ERO les dirá que este se encuentra en estos precisos momentos en medio de una misión en el lejano sector RGB. Si a pesar de eso, insisten y dan la paliza, Chapu-Z pedirá al Ordenador en el terminal de al lado que le dé la actual localización de Cali-M-ERO. Segundos después, se le notificará que el mencionado Oficial se halla indudablemente en el sector RGB (gracias a otro de los hábiles manejos reprogramativos del sagaz Cali-M).

Por lo tanto, es imposible que Cali-M-ERO estuviera aquí hace unos minutos, y el que afirme lo contrario es claramente un traidor.

Y la manifiesta injusticia de la que hablamos desborda los cálculos de nuestros sufridos Esclarecedores.

Lo que nos hace -y no nos avergonzamos de decirlo- muy felices.

Una vez solucionadas estas pequeñas diferencias de opinión, Chapu-Z prosigue su trabajo y comienza su exposición:

**"...seréis acompañados hasta una puerta que conecta con el Exterior. Gracias a un artilugio que os darán en los Talleres del SID, podréis localizar los restos de un robocaza Buitre modelo 616 que se ha estrellado recientemente. Tenéis que recuperar tres cilindros de 2 m. de largo por 30 cm. de diámetro que llevaba como**





**carga. Son unos cilindros Indigo y bajo ninguna circunstancia han de ser abiertos o dañados. Sólo debéis devolverlos sanos y salvos al Complejo Alfa".**

**"Y ahora, algunas aclaraciones. El Exterior es, en muchos aspectos, bastante diferente de nuestro amado Complejo Alfa, y puede resultar chocante en ocasiones. Por ejemplo, el suelo del Exterior es Blanco el techo Azul, pero no tiene nada que ver con los niveles de Acreditación: simplemente es así".**

Si los jugadores preguntan acerca de la misión, Chapu-Z se mostrará voluble y deseoso de ayudarles. Lo que quiere decir que puedes inventar los detalles que te apetezcan para colarles el cuento a los Esclarecedores. Hay que destacar que Cali-M-ERO ha dado a su lugarteniente una historia cuidadosamente detallada y plausible. Pero, claro, Chapu-Z, sólo puede relatar lo que ha contado Cali-M-ERO: sus conocimientos del tema son tan etéreos como los de los Esclarecedores. Si se te acaban las ideas, o los muchachos se muestran excesivamente ingeniosos, haz que Chapu-Z empiece a cuestionar sus Acreditaciones a la hora de comentar detalles acerca del material "clasificado" (ya que esto es lo que hará Chapu-Z antes que reconocer su ignorancia sobre lo que le preguntan).

Si alguien, posteriormente, pregunta al Ordenador acerca de la misión, éste le confirmará que el equipo de Esclarecedores tiene que dirigirse al Exterior.

Si alguien menciona en cambio un pasillo Blanco, hará que lo ejecuten ipso facto.

¡BLAM BLAM BLAM...! Bon Voyage.

## Investigación y diseño

En los talleres y laboratorios del SID hay sólo una encargada, Lapi-Z-ERO; todo parece vacío.

"Tenemos ciertos problemas con el transporte últimamente", comenta.

Y por esta vez, oh maravilla de las maravillas, no vamos a entregar cachivaches mortíferos a los Esclarecedores. Cuando pidan el aparato para localizar el robocaza, Lapi-Z les entregará los siguientes objetos:

- 1 brújula normal y corriente
- 1 tienda de campaña (para seis)
- cantimploras
- juegos de cubiertos de mesa
- campingás
- ropas gruesas (y pesadas) de invierno
- botas de nieve
- gafas protectoras (para la nieve)
- un manual titulado *El tratamiento de la congelación*

encendedores de propano  
calcetines eléctricos (que se averiarán, dando calambres a sus portadores siempre que necesites animar un poco el co-tarro)  
piolets

Junto a este cúmulo de material, permite a los PJ que reciban todo el armamento portátil que deseen.

Para lo que les va a servir...

Si preguntan acerca del localizador, Lapi-Z contestará que no sabe: "debe estar por ahí, en el montón de cosas que os he dado".

Si hay alguien tan insensato como para pedirle pintura, le responderá: "¿Pintura? ¿Para qué, en el Nombre del Ordenador, quieres pintura?" Y si da mucho la lata, dará orden de que lo liquiden.

Algo que se está convirtiendo en una costumbre, aunque seguramente no del agrado de los Esclarecedores.

## El pasillo

Justo cuando acaban de equiparse los PJ, un pelotón de soldados Verdes en armadura de combate entra, les rodea y les "escolta" a paso ligero -"¡un, dó, un, dó!, ¡Mah vivo, panda taraos!"- hasta el pasillo CX del sector ERO. Una vez allí, el sargento del pelotón se despide de ellos -"Suerte, chivos"- y toda la tropa se marcha otra vez a paso ligero -"¡un, dó, un, dó, ep, aro!"- y desaparece de la escena. El ruido rítmico de sus botas se pierde poco a poco en la lejanía.

Si alguno de los PJ intenta preguntarles algo o detenerlos, recibirá una de las tres respuestas siguientes:

- "Lo siento, chico, tenemos que cumplir el horario. ¡Un, dó, un, dó!"

- "¡Ni puñetera idea, chaval. Sólo sé que teníamos que dejaros aquí, en el pasillo CX del sector ERO. ¡Un, dó, un, dó!"

- "¡Vaya, hombre, un listillo! Ya tenía yo ganas... (el pudor nos impide describir los abusos y malos tratos que sufre el PJ a manos de los soldados y sus porras). Bueno, y ahora haz tu trabajo, que para eso te hemos traído aquí. ¡Un, dó, un, dó!"

El pasillo en cuestión mide 3 m. de ancho, 2'5 de alto y unos 22 de largo. No tiene ninguna decoración ni nada que resalte.

Exceptuando su resplandeciente, casi cegador, color blanco.

Y, por supuesto, está completamente vacío. Nada de tráfico. Porque, vamos a ver, ¿quién es el que tiene narices para atravesar un territorio Ultravioleta?

Los Infrarrojos del Sector, no, desde luego.

Los PJ, por su parte, se encuentran en la intersección en forma de T que hace

el pasillo Blanco con otro Negro. El pasillo Negro es la barra de la Te, y está casi tan vacío como el Blanco. El único tráfico que hay es el de unas cuantas robofregonas.

Es, sin duda, una situación confusa. Y curiosa.

Además, los Esclarecedores empiezan a notar un calor sofocante. ¿Tendrán algo que ver los equipos de invierno que les cubren hasta las cejas?

Todo esto está empezando a ponerse un poco molesto.

Y entonces, ¿qué se les ocurrirá?

Decirle al Ordenador que un pasillo Infrarrojo ha sido pintado de color Blanco por error. El Ordenador pedirá al cenutrio que ha hecho esta estúpida declaración que se identifique. Luego pedirá a los ciudadanos que están cerca de él que confirmen la identificación. Y luego, los altavoces declararán:

"¡(Nombre del Identificado) es un traidor! ¡Friasele allí donde se encuentre!"

¡BLAM, BLAM, Tactactactactac, Ka-BOOOUUUM!

Marchando otro clon.

Decirle al Ordenador que Cali-M-ERO es un traidor que ha mandado al equipo que repinte el pasillo CX de negro. Casualmente Cali-M-ERO es uno de los agentes en los que el Ordenador tiene más confianza. Además, todo el mundo sabe que no se envía a los Esclarecedores a pintar pasillos: eso es trabajo de los robomecánicos de mantenimiento. Y un pasillo que ya es negro no tiene por qué ser repintado; en absoluto. Y, por añadidura, el Ordenador está perfectamente al corriente del intrincado complot que pretende hacerle creer que el pasillo CX es de color Blanco. Es justo, por lo tanto, que el imbécil que haya hecho semejante declaración - y, que por supuesto, es uno de los conspiradores- sea ejecutado sobre la marcha.

Síganse los pasos del párrafo anterior. Luego, si sus compañeros no lo ejecutan, el Ordenador enviará al pelotón de soldados Verdes que se encargarán de ello y se interesarán por la salud física de sus solidarios compañeros.

Los sistemas de reemplazo de clones en activo van a estar la mar de ocupados.

Pedir pintura Negra al Ordenador. El Ordenador preguntará:

"¿Cuál es tu Código de Seguridad, ciudadano?... Lo siento, pero el material que pides no está disponible por el momento".

Si el solicitante insiste, el Ordenador le dará una conferencia acerca de por qué la pintura negra es un material clasificado como de Alta Seguridad y completamente restringido:

"Un traidor podría emplearla para pintar de Negro un pasillo Ultravioleta, per-

mitiendo así el acceso de cualquiera a los secretos más preciados del Complejo Alfa.

Y, por si acaso, no estaría de más liquidar a ese Esclarecedor de ideas tan peligrosas.

Asegurar al Ordenador que algo ha ido mal y el equipo no ha sido llevado al Exterior, como se había indicado en el Informe Inicial. El Ordenador preguntará al informante por qué no se encuentra en la Puerta de Acceso al Exterior 74-Q-barra-17. Si el PJ no se explica con rapidez o no es muy convincente, es probable que sea ejecutado por no presentarse en la Puerta de Acceso como se le ordenó. Si el Ordenador le cree, los ejecutados serán los del pelotón Verde que llevaron a los Esclarecedores al sitio equivocado. En este caso, un nuevo pelotón Verde -"¡Un, dó, un, dó, ep, arol!"- aparecerá trotando a paso ligero, se llevará trotando a los PJ en una vuelta de un par de kilómetros y trotando los devolverá al Pasillo CX, para que acaben de echar el bofe y resoplar a su gusto, inundados de sudor dentro de sus equipos de invierno.

Y se marcharán a paso ligero, undó, undó.

Si alguien vuelve a intentar repetirle al Ordenador que ha sucedido otra vez lo mismo, éste le declarará traidor por todo el sistema de megafonía del Complejo. Sus archivos dicen que esos Esclarecedores han sido escoltados al Exterior ¡no una, sino dos veces! Todo aquel que afirme lo contrario es obviamente un traidor, merecedor del más horrible de los castigos.

Y es que es la injusticia ha vuelto a hacer acto de presencia bajo la forma de otro trapicheo reprogramativo de Cali-M-ERO, que ha alterado las órdenes de los soldados Verdes cuando el Ordenador las transmitía a su Cuartel General.

Una injusticia que clama al cielo.  
Por supuesto, nos encanta.

Liquidar a uno de los PJ (o a un transeúnte que tenga la mala suerte de estar

por ahí cerca), asegurar que era un traidor que había pintado el pasillo CX de blanco y requerir un robotécnico de mantenimiento para que lo repinte de negro. Teniendo en cuenta los esquemas de pensamiento típicos de PARANOIA, la verdad es que nos parece una buena idea. Pero no funcionará. Se trataba de una conspiración comunista de monstruosas proporciones, ¿recuerdas? Por lo que resulta evidente que el que está haciendo el informe es un despreciable traidor, no sólo porque afirma que el pasillo es Blanco, sino porque además ha asesinado a un ciudadano leal como parte de sus perversos planes para confundir al Ordenador.

Y, francamente, no damos ni un crédito por su pellejo.

Pero, entonces, ¿es que hay alguna maldita solución? Pues sí, y es bastante sencilla: basta con ensuciar el pasillo. Se pueden aprovechar los equipos de invierno para hacer un buen fuego con el campingás y los encendedores de propano, o hacer estallar unas cuantas granadas. Luego se informa al Ordenador que el pasillo ha quedado tremendamente sucio y que necesita que le den una mano de pintura. El Ordenador, para comprobar la lealtad del que hace la petición, y porque está muy al tanto de la conspiración comunista centrada en torno al pasillo CX, preguntará al informante "¿De qué color es el Pasillo CX, ciudadano?" La respuesta correcta es: "Negro, Amigo Ordenador!" El cual enviará ipso facto a un robomecánico de mantenimiento provisto de pintura negra.

### Fin de la misión

Una vez completada la misión, nuestros viejos conocidos, los soldados deportistas escoltarán a los Esclarecedores de vuelta a la Sala de Informes.

Entran, la puerta blindada se cierra, y Cali-M-ERO les felicita y les anuncia que

todos han sido ascendidos a un Nivel Superior. Entrega a cada PJ un uniforme de su nuevo color de Acreditación -un uniforme ligero, veraniego, ideal para la temperatura controlada del Complejo Alfa presiona el botón que hace caer la lámina de acero aislante.

Deja que, entre tanto, tus jugadores disfruten de su momento de triunfo.

Y entonces la puerta se abre y entra Chapu-Z, quien les acusa de varios crímenes, entre los que destaca su fracaso en recuperar los cilindros Índigo y el hecho de vestir uniforme de un color que no les pertenece.

Van a tener lugar unas cuantas ejecuciones.

Cae el telón.

### Final Alternativo para Máster blando y tierno de corazón (que en ningún caso debería estar dirigiendo una partida de PARANOIA)

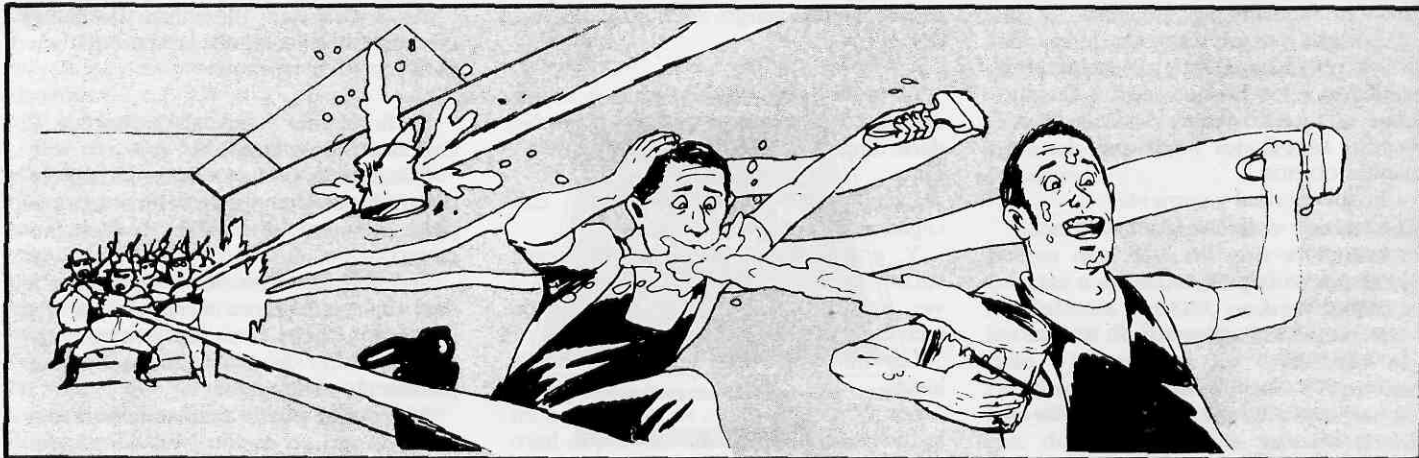
Cuando Cali-M presione el botón, Chapu-Z entra por la puerta. Cali-M culpa a Chapu-Z de fracasar en la tarea de organizar la recuperación de los cilindros Índigo, le declara traidor y hace que los jugadores lo ejecuten.

Y no olvides darles los Puntos de Recomendación que merecen por haber liquidado a un traidor de Credencial Azul.

Y ahora sí, telón definitivo.



La decoración de interiores puede ser terrorismo





# El láser y la palabra

Por John M. Ford

Hace mucho, mucho tiempo, en un Complejo Alfa muy lejano, nació un mutante con el poder de Empatía Mecánica. Y ya desde su brillante clonocuna demostró poseer este poder hasta un grado absurdo. Y su poder estaba con él, y le llenaba, y todas las máquinas lo trataban con cariño y le mimaban.

Lo que no dejaba de resultar llamativo.

Tanto, que uno de los Altos Programadores de aquel Complejo, que además era consejero espiritual -en secreto- de un capítulo de la Iglesia Primitiva de Cristo Programador, intuyó que si conseguía emplear al joven mutante para sus fines sería la caraba.

Secuestrado por un Escuadrón de élite de Esclarecedores, el mutante fue puesto en las manos del Alto Programador y, en verdad, su joven cerebro fue manipulado a conciencia, sin reparar en medios ni horas extra. Y sobre las hilachas de lo que quedaba, el Alto Programador implantó una personalidad artificial: la del Mesías Cibernético, el clon más amado del Ordenador, enviado para guiar a sus hijos al Gran Acumulador Periférico de los Cielos.

Para ayudarlo en su misión, el Alto Programador (o Alto Hacedor, como se llamaba a sí mismo en aquel contexto) proveyó a su protegido con una cohorte de seguidores -discípulos- carismáticamente alistados de entre las filas de la IPCP- y un roboángel acorazado y reluciente, con alas de aluminio bruñido.

El Hacedor contempló sus obras y vio que eran buenas. Y entonces se presentó ante el Mesías y le habló, diciéndole:

"Ahora debes vivir entre los hombres..., mmmh, estooo... clones, despreciado y desconocido por todos, y enseñarles las obras del Hacedor".

El Mesías asintió. Lo había comprendido.

Y el Hacedor-Programador dijo entonces: "Y ahora debo marchar de tu lado, porque es grande la tarea que me espera y largo mi camino".

Y el mesías se alegró con gran alegría, porque vio que era el momento de su Primera Buena Obra. Y rogó a su Roboángel que hiciera más fácil y cómodo su camino hacia el Hacedor. Y el Roboángel otorgó su refulgente bendición al Hacedor, una bendición llena de luz y de poder. De mucha luz y de mucho poder.

El Mesías sabía bien que era sólo la envoltura exterior -material- del Hacedor



10 PRINT "¿Aceptas a Cristo Programador como tu Señor y Salvador Personal?"

20 INPUT A\$

30 IF A\$ = "SI" THEN GOTO 70

40 FOR I = 1 TO 2 STEP 0

50 PRINT "Entonces arderás eternamente en el Infierno."

60 NEXT I

70 FOR I = 1 TO 2 STEP 0

80 PRINT "¿Entonces, canta Aleluya, hermano!"

90 NEXT I

100 END

lo que ahora humeaba en el suelo. El espíritu del Hacedor había alcanzado sin duda el Paraíso -el Control Maestro, queremos decir- y le iba a enviar sus mensajes e instrucciones en seguida, para poder llevar así a cabo Su Obra en el Complejo Alfa.

Pero el Hacedor no le hablaba. Pasaba el tiempo y seguía sin hablar ni mostrarle signo alguno, y el Mesías sintió que su espíritu se turbaba. ¿Habría entendido mal alguna de sus señales? Y sus pasos le

condujeron a lo largo del Complejo donde naciera, buscando la respuesta, mientras que su mutación le hacía prácticamente invisible a los agentes del Ordenador. Incluso las relativamente estúpidas cámaras de vigilancia miraban hacia otro lado cuando el Mesías pasaba entre ellas.

Y, en aquel tiempo, el Mesías, el Roboángel y sus discípulos salieron del Complejo Alfa, y se encontraron con una Tierra Nueva -la de la Antigua Era- y el Mesías resolvió buscar y descubrir su Paraíso y su Hacedor.

Lo que encontró, guiado por los sensores de su Roboángel Exterminador, fue, por supuesto, otro Complejo Alfa. Y en él, se topó con otro Alto Programador. Este -un tipo inteligente- adivinó inmediatamente la oportunidad de alcanzar la riqueza y el poder que representaba el control del Mesías. Lástima que una frase desafortunada le hiciera perder todos esos beneficios.

La frase fue: "Me voy ahora, hijo mío, pero mi corazón estará siempre contigo".

Y el corazón del Alto Programador acompañaba todavía al Mesías... en una bolsa de plástico que le cuelga del cuello.

Y la tribu errante del mesías, incrementada por un par de discípulos locales de los fanáticos de la IPCP -carismáticamente alistados, etc. (aunque el término acertado sería más bien "con su garantía expirada")- siguió su cansino peregrinar.

Tras el que llegaron a otro Complejo Alfa, con un nuevo Alto Programador con ojo clínico para las buenas ocasiones, y que siguió el mismo camino que los anteriores gracias al radiante Roboángel del Mesías. De hecho, el Angel liquidó a un total de cuatro presuntos Altos Hacedores. El quinto se refirió irreflexivamente a algo llamado "comunió" y los discípulos le devoraron.

Pero lo hicieron, eso sí, con grandes manifestaciones de devoción.

Y hoy todavía continúan buscando la Tierra Prometida.

Una forma adecuada de poner a los Esclarecedores en contacto con esta especie de telepredicador ambulante es hacer que sean llamados para investigar el asesinato de un Alto Programador. Comienza el módulo con una de tus frases favoritas de novela policíaca:

**"Trabajamos en el turno de ciclodía**

de vigilancia de Ejecuciones sin Autorización Documentada. Mi código de sector es FDY. Soy Esclarecedor. Llevo un láser".

"Aquel robot gordo nos llamó y nos dijo que había un clon tieso en la esquina de la Diagonal 6 con la Cuarta. Saltamos a nuestras robomotos y salimos para allí".

"Que comience el juego, Watso-N".

Etc.

Aunque, desde luego, esto no va a ser precisamente una historia de detectives. Para empezar, no es que quede gran cosa del cadáver.

Pero no les dejes que esto les desanime..

Prepárale pistas, soplones y todos esos elementos que conforman la típica novela policíaca. No importa que no les lleven a ninguna parte: a su debido tiempo se tropezarán con nuestros amigos del circo místico.

No es que puedan hacer gran cosa cuando esto suceda. El Mesías será invulnerable a las denuncias. Al fin y al cabo, los robots harán la vista gorda cuando él esté cerca, y las cámaras "no verán nada".

Por otra parte, es bastante probable

que entre el Roboángel y los discípulos acaben con unos cuantos Esclarecedores. Qué pena.

En cuanto al Ordenador, no mostrará el más mínimo interés por ese extraño personaje, aun cuando los PJ consigan arrinconarlo o capturarlo. Pero la IPCP, la Libre Empresa o cualquiera de las sociedades secretas antitecnológicas darían un buen pellizco por hacerse con él.

O es posible que los Esclarecedores se limiten a contemplar cómo se marcha, recortándose su figura contra la puesta de sol, en el Exterior, seguido por sus fieles y su Roboángel...

7  
Código

## Ayudantes de fontanero

De John M. Ford

"¡Bienvenidos, leales e infatigables servidores del Ordenador! Os traigo la alegre noticia de que hay una misión disponible en el Sistema de Transporte Tixotrópico de Productos de Fin de Ciclo del Complejo Alfa (el alcantarillado para los ignorantes). Se os ordena cordialmente que aceptéis dicha misión. Daréis apoyo técnico al ciudadano Tor-N-IYO-, renombrado Ingeniero de Canales, Alcantarillas, Cloacas y Albercas. No os encontraréis con nada peligroso o inusual en esta misión. NO es una misión arriesgada. Lo prometemos solemnemente. Lo garantizamos. Palabrita-palabrita. De verás que sí. Podéis confiar en nosotros. ¡Que no hay ningún problema, ¿vale?!"

No dudamos de que todo este chorreo de promesas indecentes conseguirá convencer a los jugadores de que algo huele a podrido en las cloacas. Seguro que es algo horrible.

Tienen razón, como siempre. Ahora bien, ¿cuál es el horror que les espera acechando en las tinieblas?

### Opción uno

Hay, efectivamente, una simpática bes-tezuela guarecida en las alcantarillas. Sabemos que tú, nuestro querido Máster, eres más que capaz de crear varias docenas de monstruos adecuados a esta situación sin siquiera proponértelo, pero

queremos presentarte algunas sugerencias:

\* Un caimán albino ciego (clave de misión: el Proyecto Manhattan).

\* Un robomecánico de mantenimiento de alcantarillas, fanático de la limpieza, que se ha ido del bolo y cree que nuestros héroes están obstruyendo los desagües y, por consiguiente, intenta des-atacarlos con sus mangueras de agua a presión, sus taladros, sus palanquetas y sus sopletes.

Es inútil decir que tiene bastantes posibilidades de conseguirlo.

Existen además dos versiones de este encantador aparato:

- La Anaconda -una máquina alargada de gran tamaño que deambula por los conductos y canales- y la Horda de Pirañas -una manada de pequeños mecanismos controlados por un cerebro único e inmóvil que debe ser localizado y destruido para terminar con su in-acabable prole-. Puedes escoger cualquiera de los dos, aunque reconocemos que puede ser un poco agotador si tus jugadores están hartos de enfrentarse a máquinas majaras. Pero puesto que todas las aventuras de **PARANOIA** están repletas de robots enloquecidos, ¿para qué preocuparse?

Que se aguanten.

\* El siempre popular monstruo bul-boso-amélico amorfo (el Gran Moco) que crece conforme disuelve tejido orgánico para convertirlo en su propia substancia gelatinosa y burbujeante. Por

supuesto, su tejido orgánico favorito es el de los seres humanos vivos. Pero recuerda: **PARANOIA** procura dar siempre un matiz cómico -que a veces roza las aspiraciones dramáticas de ciertas producciones cinematográficas de ciencia ficción con escasísimo presupuesto y demasiada imaginación- a todas sus aventuras. Por tanto, haz que el ser ame-biforme se comporte con simpatía, que converse y discuta con las víctimas atrapadas en su viscosa y corrosiva superficie:

"¡Hey, tío, si dejas de retorcerte y te portas bien, dejaré que vivas en uno de mis pseudópodos!"

\* Cualquiera de las cosas que sobraron del episodio de los túneles de *Blus en Amarillo para una Caja Negra*, uno de los mejores módulos jamás creados para **PARANOIA** -¿qué digo? ¡el mejor!-

Sí, es mío, ¿qué pasa?

Ah, bueno.

\* Una verdadera marabunta de pequeños caimanes ciegos albinos, saturados de poderes mutantes y con unas mentes increíblemente inteligentes, con las que están en continua comunicación con seres superiores de otra galaxia. ¡Uf!

### Opción dos

No hay nada en las cloacas -salvo barro y porquería a montones, por su-



puesto-. En realidad, la misión se ha pensado para que acabe con la eliminación de Tor-N-IYO, que ha empleado sus conocimientos sobre los accesos a la red para adquirir pruebas criminales que acusan a varios personajes de posiciones exaltadas.

El chantaje que el ingeniero de Canales, Alcantarillas, Cloacas y Albercas (¿sorprendido porque no utilizamos las siglas a secas, querido lector?) está realizando se basa en un archivo lleno de material ilegal: informes robados de actividades traicioneras, artefactos de la Antigua Era tales como Peladuras de Patatas y Envolturas de Chupa-Chups, sustancias prohibidas abandonadas apresuradamente a causa de una incursión del SSI, etc.

Pero claro, nadie que disponga de una información tan delicada puede recibir una simple orden de presentación al Centro de Exterminio más cercano: sería demasiado arriesgado. Bastarían unas cuantas palabras escogidas en el lugar adecuado, y un montón de gente se sentiría súbitamente molesta.

Claro que la molestia les duraría poco. El tiempo de recibir una amable visita del Equipo de Armas Pesadas del SSI.

Por eso, resulta evidente -al menos para la mentalidad de cualquier ciudadano del Complejo Alfa- que no se debe contar nada a los Esclarecedores asignados al inconsciente pelotón de ejecución acerca del contrabando de poder de su "protegido". En primer lugar, los culpables preferirían que la existencia de dicho contrabando se desconociera; y, en segundo lugar, los Esclarecedores son muy capaces de hacerse con la mercancía y emplearla en su beneficio.

Lo que es muy triste, por cierto.

Y, por añadidura, nadie piensa ir a decirles a los muchachos que lo que se espera de ellos es que liquiden a Tor-N-IYO. Las personalidades responsables tienen la esperanza de que la desaparición de Tor-N-IYO sea uno de los eventos en las habituales orgías de masacre y destrucción que parecen jalonar el camino de los equipos de Esclarecedores. Y con suerte, es posible que también desaparezcan los Esclarecedores mismos.

Pero ocurre que Tor-N-IYO es lo bastante listo como para advertir que la guardia de honor de Esclarecedores pesadamente armados que le acompaña está ahí con la intención de cerrar su cuenta en el banco de clones del Complejo Alfa. Así que es muy probable que tenga escondidas en la manga un buen número de ideas para hacer que su escolta "se pierda inexplicablemente", y luego echarles la culpa a los caimanes ciegos albinos.

O quizás Tor-N-IYO no está acumulando ningún archivo de materiales para el chantaje. Quizás es sólo un coleccionista de cosas raras, y tanto él como los Esclarecedores se topan con mogollón de chismes interesantes: Basura de Lujo de los Apartamentos de los Altos Programadores; Manuales de Operaciones anticuados, pero maravillosamente detallados, acerca de sistemas de seguridad de Alta Acreditación para el Ordenador; los cachivaches que *incluso* los reventallaboratorios del SID consideraron *demasiado* peligrosos...

Y entonces, cuando vuelvan a la base, Tor-N-IYO los delata a todos y los ejecutan por traición, gracias a la multitud de pruebas en su contra.

O sin pruebas. Esto es PARANOIA, no el Corro-la-Patata.

## Opción tres

El informal-pero claramente-implicado-asesinato se ve complicado con la aparición de un monstruo horrendo y repulsivo.

O, en vez de eso, pasa del asesinato; Tor-N revela ser un psicópata sanguinario -piénsese en Freddy Kruger, el de Elm Street- cuyo único deseo es convertir a los Esclarecedores en albondigas. Y cuando está en lo más emocionante de su tarea, aparece un monstruo horrendo y repulsivo y amenaza con dejarle sin trabajo sin el menor respeto a nada.

## Opción tres y media

A lo mejor no sucede nada en las alcantarillas. A lo mejor la acción tiene lugar entre la miríada de tuberías, cables, vigas de soporte y pasarelas resbaladizas que atestan las cúpulas del Complejo Alfa. Y como una caída desde semejante altura dejaría a cualquiera convertido en yogurt de frambuesa, el Ordenador-¡qué bueno es!- asigna a cada Esclarecedor un paracaídas (sin instrucciones desde luego), o lo ata a uno de los trolerobomecánicos que circulan a gran velocidad a miles de metros sobre el suelo, arrastrando y baqueteando a sus "pasajeros" sin cesar. Imagina a un desafortunado clon informando al Ordenador a través de su comunicador de pulsera, a la vez que un robobús lo lleva de aquí para allá, suspendido de una cuerda atada al tobillo: "Sí, amigo Ordenador, cerraremos los ojos si dices que eso aligerará nuestro mareo".

Y si tienes un día especialmente barroco, diles que les envías a las cloacas, convenientemente equipados para las cloacas, con un excelente plano de las cloacas -que resulta estar saboteado y que les hace meterse por una desviación por la que son aspirados a través de un sistema de ventilación que los impele hacia arriba, arriba, arriba... Y cuando por fin vuelven a ver la luz del día, se dan cuenta de que están enganchados por muy poco a una cañería en lo alto de la Cúpula de Agricultura e Hidropónicos, observando un magnífico panorama de las granjas que se extienden a mil metros bajo ellos, a la vez que la suave y cálida lluvia del géiser de estiércol del remate de la Cúpula los inunda de riqueza para la tierra.

Y es entonces cuando aparecen los robots de rescate con aparatos experimentales especialmente improvisados por el SID para la recolección de los PJ...

Aaaaaahhh...



# Miami Láser

Por Greg Costykian y Daniel Scott Palter

## Antecedentes para el master

Almod-A-VAR-6, el famoso director de vídeos tan familiar para los que hayan leído el Módulo *Enviad más Clones*, ha propuesto la realización de una nueva serie al Ordenador. Ambos están muy interesados en el proyecto. La videoserie mostrará cómo se enfrenta un grupo de viriles y leales Esclarecedora a los traidores del Complejo Alfa, todo ello salpicado de acción y violencia. Habrá música de moda, escenarios fastuosos, furia destructiva y vestuario raro y llamativo. El Ordenador y sus Esclarecedores aparecerán muy favorecidos, muy épicos. ¡Caramba, puede que incluso llegue a reemplazar en lo alto de la lista a los vídeos de Mado-N-NAH!

Claro que Almod-A-VAR tampoco hace ascos a la posibilidad de pillar unos cuantos créditos adicionales. por eso ha reunido un grupo de amigos del SID -nuestros maravillosos desequilibrados mentales- y los ha puesto a diseñar ropas extravagantes. Estos modelitos están destinados a los actores de la nueva serie, *Miami Láser*. Almod-A-VAR tiene la esperanza de lograr así que los nuevos diseños se pongan de moda, lo que le permitirá hacerse con un magnífico mercado que hará ricos al director y a sus amigos del SID.

Vista a la última con el Eseidé.

A los Esclarecedores se les reúne, se les nombra voluntarios para una misión, y se les da una Información Inicial aparentemente rutinaria. Por supuesto, no se les dice nada acerca de la videoserie: el Ordenador piensa que serán más convincentes en la pantalla si creen que la misión es auténtica.

Lo que coloca a los jugadores en una situación interesante. La verdad es que la única manera de sobrevivir a esta misión es comportarse como un héroe de film policíaco espectacular, pero los jugadores lo ignoran. Es más, *deben* ignorarlo. Eso hará que funcionen como Esclarecedores en una misión habitual.

Y esa es una de las mejores formas de lograr que los ejecuten.

Pero ya se darán cuenta.

## Como quedarse con los jugadores

Aparte de las otras muchas formas que inventes, hay tres formas recurrentes de

quedarse con tus Esclarecedores a lo largo de esta aventura.

La primera es el vestuario. Todo el personal con el que se encuentran los Esclarecedores viste ropas con todo detalle y barroquismo, sin privarte de nada: trajes a rayas malva y amarillo limón, con camisas de seda a topos y pecheras triples almidonadas, con cascabeles en vez de botones... No importa el color ni lo avanzado del diseño mientras el acabado sea bueno y original.

La segunda es que cada segmento del episodio piloto se ajusta cuidadosamente a un tiempo marcado. Un segmento debe durar trece minutos, con dos minutos añadidos entre segmentos para pausas publicitarias y anuncios del Ordenador. Esto quiere decir que la acción en el juego durará exactamente trece minutos, cronometrados por el reloj del Máster. Cuando se supone que el segmento debe acabarse, todo se detiene: los villanos desaparecen y el Ordenador manda a los Esclarecedores de vuelta al SID del sector TVE, sin importarle en lo más mínimo lo que estén haciendo en ese preciso momento. Y no obedecer al Ordenador es traición.

Por ejemplo:

**El Ordenador:** Por favor, Ciudadanos, diríjanse inmediatamente al SID del sector TVE.

**Pepe-R:** ¡Pero amigo Ordenador, esos malvados traidores mutantes están intentando escapar! ¿No sería mejor perseguirlos?

**El Ordenador:** Ya has oído tus órdenes, ciudadano.

**Pepe-R** (que es un jugador novato y tiene la peregrina idea de que puede llevarle la contraria al Ordenador): Amigo Ordenador, perdona que insista, pero ese par de maníacos narcotraficantes y traidores mutantes- están huyendo corriendo abajo, muy cerca de nosotros. ¡Podemos alcanzarlos y librar al Complejo Alfa de su perversa y repugnante amenaza!

**El Ordenador:** La no obediencia de una orden directa es traición. ciudadano. Haz el favor de ejecutarte ahora mismo. Gracias por tu cooperación.

**Pepe-R:** Estooooo

**Los otros PJ:** ¡Blamm, pñao, tac-tac-tac, kaBOUMM!

La tercera forma consiste en una agradable sorpresa: nadie será ejecutado por traición mientras se esté filmando un seg-

mento de *Miami Láser*. Nos referimos a los Esclarecedores, no a los villanos, claro. Y esto sucede porque no quedaría muy bien en la película: se supone que todos (sí, pone "todos", ¿verdad que es sorprendente?) los Esclarecedores son leales, competentes, heroicos y dignos de la mayor confianza.

Esto es lo que se supone.

Por eso, las ejecuciones tendrán lugar *después* de la filmación, y el clon siguiente sustituirá a su difunto predecesor antes de que comience a filmarse el próximo segmento. Pero los PJ ignoran esto. Más aún, ignoran incluso que forman parte del reparto de una videoserie.

La ignorancia es la raíz de todos los vicios.

Y también de mucha diversión.

## Como, ¿que vamos al SID antes de la sesión de información inicial?

Pues sí, querido Máster, el alerta-misión indica a los Esclarecedores que se dirijan de inmediato al SID a recibir sus instrucciones.

**“¡Enhorabuena, Esclarecedores, sois los afortunados ganadores del concurso de voluntarios para una misión especialmente seleccionada por el Ordenador! Cuando terminéis vuestras manifestaciones de alborozo y desbordante alegría, presentaos cuanto antes en el SID del sector TVE para recibir el equipo”.**

¿Por qué al SID? Esta es la pregunta que los jugadores se van a repetir muchas veces durante la aventura. La respuesta, en todas las ocasiones, es que van a por nuevos modelitos de alta costura. La Información inicial, cuando la tengan, será el “prólogo” del primer episodio de la videoserie *Miami Láser*. Pero los PJ no estarán a punto para la filmación hasta que no se pongan los ropajes adecuados.

Adecuados desde el punto de vista del famoso diseñador Almod-A-VAR, claro.

¿Piensa alguno de los PJ contestatarios contradecir las instrucciones del Ordenador? ¿En serio?

¿Es que nunca aprenderán?

En cualquier caso, cuando los clones supervivientes lleguen al SID, vale la pena describírselo a conciencia. Al fin y al cabo, van a pasar mogollón de rato ahí.



Lee en voz alta:

"Los talleres-laboratorio del Servicio de Investigación y Diseño ocupan un área enorme, amplísima. Desde el suelo, el techo parece tan lejano que casi marea a los que lo contemplan. Hay contenedores gigantescos apilados por todas partes. Gran parte de la zona la ocupan los vehículos gigantescos más extraños que hayáis visto en vuestra vida -terrestres, aéreos e incluso acuáticos-, todos de aspecto aerodinámico, molón y relumbrante. La mayoría presentan una decoración rayana en el barroquismo: aletas, alerones, adhesivos en forma de rayos, ornamentos encima de la capota, puertas den forma de ala de golondrina, faros móviles controlados desde el interior, antenas, toberas y toberas de escape de humos, etc, etc".

"Otra zona está ocupada por innumerables perchas y estantes llenos de ropa de todos los colores de Acreditación (y algunos más). Unas cuantas perchas se mueven a control remoto y podéis ver cómo se trasladan de aquí para allá con sus cargas: trajes, americanas, minifaldas, camisas, vaqueros, pijamas, bermudas, pantalones de pata de elefante (pausa para respirar), zapatos de charol, botas hasta la rodilla, zapatillas de baile, pantuflas, alpargatas, botes de neocuero, (otra pausa para respirar), boinas, gorras de sintipiel, sombreros de ala ancha, chisteras, chapelas, velos, pañuelos, capas, saris, monos de trabajo, fajas, corbatas, lazos, cordones, cintos, cinturones... en todos los colores, formas y estilos. (Descanso para que el lector pueda aferrarse a la bombona de oxígeno y recobrar aire)".

"Y también hay armas. ¡Y qué armas! Hay un pistoláser con cachas de sintinácar grabadas en metal negro, con cañón autorrecambiable; y también un acelerador con multímetro telescópico de autoguía por satélite y superficie ablativa; y un rifle cónico con escudo protector de neoprefina, pintado con un dibujo geométrico en oro..."

"Hay tantas cosas que le hacen sentir a uno aturdido. Hay materiales que ni siquiera conocéis, ni podéis aventurar un nombre para ellos".

Vamos, que el Corte Inglés parece un tenderete mugriento al lado del SID del Sector TVE.

Una funcionaria vestida con un sari de Credencial Roja, zapatos de tacón alto de plasticuero Rojo y pendientes dorados que llegan hasta sus hombros se aproxima a vosotros".

Deja que tus jugadores se lleven todo el equipo que les dé la gana acarrear. Los del SID no se lo piensan impedir. Ni siquiera les exigirán que firmen recibos

de entrega. Es más, a los del SID les importa un bledo que no les devuelvan nada de lo que se llevan: para ellos es fundamental que estos materiales aparezcan en *Miami Láser* y, si es posible, vuelen espectacularmente por los aires.

Sería la propaganda ideal.

Pero los vehículos no entran en el trato en la primera visita; son para luego. De momento, los funcionarios del SID tienen la misión de conseguir que cada Esclarecedores salga de allí vestido de la forma más elaborada y llamativa posible, a la moda chic. Se emplearán a fondo para lograrlo, y le prestarán la ayuda necesaria para vestirse, aportando además un chorro continuo de sugerencias, cada vez más extrambótica que la anterior. Si, a pesar del amable interés de los dependientes del SID, hay algún PJ que se empeña en mostrarse recalcitrantemente reaccionario en sus gustos, unos cuantos soldados-Buitre se encargarán de hacerle reflexionar -mucho menos amablemente-, o dejarlo convertido en unas cenizas humeantes para que su siguiente clon pueda demostrar una mayor comprensión de lo que se espera de él.

En los aparadores hay también multitud de chismes y mecanismos a disposición de los Esclarecedores. Cuando los describas piensa en las visitas de Bond, James Bond, a los talleres de Q. Pero hay una pequeña, casi despreciable, diferencia: aunque parecen ultramodernos y fascinantes, *siempre* se estropean. En el SID del sector TVE lo decorativo, caro y molón está de moda; lo funcional, no. Calcula la posibilidad mínima de avería-pifia en todo este material en un 18; con algunos objetos aún más peligrosos: un mínimo de 10 (siempre con 1d20).

Y lo mismo se aplica a las armas.

En definitiva, cuando describas las riquezas sin par que alberga el SID ten siempre presentes las siguientes características: aerodinámico, llamativo, original, fantástico, cuidadosamente acabado, inútil, mortífero, absurdo...

Rebajas increíbles en el Eseudé.

En cuanto los jugadores hayan acabado de decir oooh y aaah y se hayan cargado con todas las porquerías que puedan acarrear, haz que uno de los dependientes les conduzca a la Sala de Informes para la asignación de la misión.

## El informe inicial

A la entrada de la Sala les espera un Amarillo regordete. Si alguno de los PJ participó en *Enviad más Clones* es posible que reconozca a Almod-A-VAR. En cualquier caso, éste les saluda diciendo:

**"¡Hey, tronkos, qué bueno veros! ¡Molante, molante de verdad! Venga,**

**titis, adentro que es pan comido. Seguro, colegais; por estas. Pero nada de cachondeo, ¿vale? Guardad las pipas y no las saquéis a pasear, ¿ois tíos? No os queméis, esto es una cosa dabuten, colegas, os lo digo yo. Tela simple, para los amigos. Bueno, y ahora tengo que abrimme, estaremos en contacto. Seguro. Mi gente llamará a la vuestra y todo eso, ¿hace? Os quiero, tíos".**

El Informe Inicial durará exactamente dos minutos. Romer-A-LES, el Oficial encargado, dice su parte y deja un poco de tiempo para las preguntas de los PJ. Pero 15 segundos antes de que hayan transcurrido los dos minutos, concluirá el Informe Inicial con su frase inicial, independientemente de lo que estén haciendo los Esclarecedores (hay que cuidar el "timing").

Romer-A-LES les pondrá al corriente de la misión hablando con amabilidad, lentamente y con una vocalización muy cuidada, y comportándose de forma inaudita -es decir, con simpatía-. No habrá ninguna ejecución durante el Informe Inicial -las cámaras están filmando, y una ejecución en los dos primeros minutos de la videoserie es algo que Almod-A-VAR **no** quiere. Las ejecuciones se realizarán después del Informe Inicial.

La Justicia sabe ser paciente con el transgresor.

Romer-A-LES comunica a los Esclarecedores que una banda de comunistas miembros de sociedades secretas (y de los que se sospecha que son también mutantes) ha raptado a varias ciudadanas leales, las ha privado de las drogas que las mantienen felices a todos los ciudadanos del Complejo Alfa, y ha realizado con ellas fechorías inenarrables -que no han sido descritas hasta el momento- sobre ellas. El Ordenador ha averiguado que algunos elementos de esta banda tienen planeado realizar contactos secretos aprovechando una fiesta que está a punto de empezar en el sector ARK. Los Esclarecedores deberán infiltrarse en la fiesta y descubrir a los criminales.

Quince minutos antes del final del Informe Inicial, Romer-A-LES dice:

**"Gracias, amigos. El Ordenador aprecia profundamente vuestra lealtad y entusiasmo. En esta hora de necesidad, la esperanza y la fe de todo el Complejo Alfa está con vosotros y os acompaña, porque sólo vosotros podéis liberarnos de esta horrible amenaza. Buena suerte, y que el Ordenador os acompañe, siempre".**

Así acaba el Informe Inicial. Se ejecuta a los traidores, llegan los clones de reemplazo y todo el mundo vuelve al SID para recoger un nuevo conjunto de ropas. También pueden coger armas nuevas, si lo desean. (Sí, a pesar de todo, siempre hay alguno que sigue sin aprender).

## La trama

Cada uno de los cuatro segmentos dura exactamente trece minutos. Al final de cada segmento, la acción se detiene. Los adversarios de los PJ desaparecen. El Ordenador manda a los Esclarecedores de vuelta al SID a por ropas nuevas. Luego se les envía al lugar de la próxima toma y segmento.

El argumento del episodio piloto de *Miami Láser* es muy poco sólido, pero eso no importa: la mayoría de los ciudadanos están tan drogados que son perfectamente incapaces de distinguir un argumento bueno de uno malo. Posiblemente incluso se sorprendan de que alguien se haya tomado la molestia de idear un argumento. Y, de todas formas, por lo que respecta al Ordenador, a Almod-A-VAR y a ti, dilecto Máster, el argumento importa un pimiento.

Pero un Esclarecedor siempre agradece saber que muere por algo.

## Resumen del argumento

Varias ciudadanas han desaparecido tras ser vistas con Mal-V-ADO-3 y Perve-R-SOH-1. El Ordenador cree que las han raptado, pero, en realidad, se han colgado del "Estallido Mental" y han recibido una sobredosis de esta droga experimental prohibida (ver pág. 6 de *Vivir mejor gracias a la Química*). Los Esclarecedores averiguan la existencia de una red de narcotraficantes en el primer segmento de la videoserie y se pasan el resto del tiempo persiguiendo a los malos, una y otra vez, con sus ropas y vehículos de fantasía, hasta que se enfrentan definitivamente a ellos y los aniquilan en una escena salvajemente violenta al final del episodio.

Lo que el Ordenador quiere ver es a sus Esclarecedores actuando heroicamente. Lo que Almod-A-VAR quiere ver es un montón de ropas molonas. Lo que tú, bienamado Máster, quieres ver es una pandilla de Esclarecedores intentando "cumplir sus órdenes", capturar a los villanos y sobrevivir a la masacre.

Es una lástima que un deseo tan honesto y encomiable de cumplir las órdenes sea una de las maneras más seguras de conseguir que los ejecuten. Al Ordenador le importa un pito esta "misión", lo único que quiere es que el primer episodio de *Miami Láser* tenga éxito.

La mejor forma que los PJ pueden escoger para sobrevivir es darse cuenta de que están haciendo un papel e ignorar prácticamente la trama del asunto que se supone deben resolver. Lo mejor es dejarse llevar. Por otra parte, si actúan poco heroicamente (huyendo durante un tiroteo, por ejemplo), fijo que los ejecutan. Ahora bien, como los "malos" no dis-

ponen de munición auténtica, las conductas heroicas son perfectamente seguras.

Es una pena que los PJ ignoren lo de la munición, pero no se puede tener todo en la vida.

Otra forma segura de conseguir que los liquiden es negarse a usar las sucesivas mudas de ropa y ser excesivamente anticuados.

Si los PJ son inteligentes se lo pueden montar bastante bien. Por ejemplo, participando activamente en la selección de ropas de diseño avanzado ("mmmh, está bien, pero ¿no quedaría más cuco con una faja amaranto y botones lavanda?"). Eso puede valer algunos Puntos de Recomendación.

Un comportamiento delicadamente heroico también puede ayudar.

¡Dartag-N-ANN al ataqueeee!



## Segmento uno: tiempo de fiesta

Se envía a los PJ a una "fiesta social". Ocurre que la mayoría de los participantes en esa fiesta están al cabo de la calle del guión del episodio. Algunos han recibido un intenso tratamiento de electroshock y fármacos que les ha lavado el cerebro y los ha capacitado para

hacer perfectamente su papel de personajes frívolos y colgados en la droga. Hay montones de comida y bebida. Todo el mundo va vestido a la última moda Esideé, así que describe sus ropas con el cariño y precisión que merecen, como las obras maestras de la imaginación del Complejo que son.

Mal-V-ADO y Perve-R-SOH están también en la fiesta, aunque se marcharán temprano. Pero, antes de eso, uno de los invitados toma un poco de Estallido Mental y empieza a levitar y dar vueltas en torno de la sala principal, sonriendo estúpidamente y gritando "¡yupiiii!". Uno de los participantes se dirigirá a los PJ mencionando los efectos del Estallido Mental como algo conocido e incluso (si se lo piden) señalará a los camellos Mal-V-ADO y Perve-R-SOH. Bueno, de hecho lo hará aunque no se lo pregunten; persiguiendo a los Esclarecedores si es necesario, para que reciban la información que han de recibir. El argumento no funciona si los Esclarecedores no disponen de esa información, y si el argumento no funciona, todo el reparto de actores secundarios de *Miami Láser* acabará en un Centro Eutanásico (o en un campo de tiro, si el Ordenador tiene un mal día).

Casualmente, el tipo que parece colgado al Estallido Mental no lo está en realidad. Es un montaje. Porque, ¿cómo va el Ordenador a arriesgarse a emplear una droga tan peligrosa con un cualquiera? El tipo gira por la habitación colgado de unos hilos transparentes que penden de una maquinaria invisible en la penumbra del techo. Si los PJ se acercan mucho y observan el fenómeno con cuidado, lo verán. Si disparan al drogata, los hilos le soltarán y caerá al suelo, como alguien que de verdad es cepillado mientras levitaba.

Trece minutos más tarde, todo el mundo al SID a por más modelitos.

Y es que no damos abasto.

## Segmento dos: visita al apartamento del jefe de los malos

Se envía a los PJ a investigar el apartamento del camello Mal-V-ADO que, desafortunadamente, está lleno hasta los topes de trampas y candados. Algunas de las trampas son de verdad, pero Almod-A-VAR piensa que los televidentes estarán demasiado drogados como para darse cuenta de que alguno de los protagonistas la espicha realmente. Si alguien muere, su clon lo sustituirá de inmediato y la acción proseguirá.

El jefe de los narcos no está en casa en este preciso instante, lo que permitirá a los Esclarecedores admirar los increíbles lujos del apartamento: moqueta Verde densa y acolchada, papel de fieltro



suave Verde que recubre las paredes, hilo musical, cama redonda de agua, jacuzzi, espejos en el techo, mueble-bar, etc... Encontrarán también un montón de pruebas incriminatorias, entre las que se incluye una verdadera colección de drogas. Los frascos etiquetados con los nombres de las drogas más comunes - Gelgernina, Xanitril, Visomorpán...- contienen material auténtico; los etiquetados con nombres de drogas altamente ilegales -Dynomorfina, Acido Hidropsiónico...- contienen estricnina.

¿Por qué precisamente estricnina? Pues bien, todo aquel que tome una droga ilegal es un traidor y *merece* morir entre horribles y dolorosas convulsiones de agonia. Y además, hace que el argumento cuadre más al dar a los PJ un motivo adicional de venganza si uno de los componentes del equipo muere tras probar una droga de los malos.

Es lo que se llama "darle un interés humano a la acción".

Pero si los PJ siguen buscando a fondo encontrarán en el interior de un baño el cadáver de una mujer. Si llaman al robomédico, éste certificará que ha fallecido a causa de sobredosis de Estallido Mental. En realidad, la mujer cayó accidentalmente en una Cuba de Alimentación, pero Almod-A-VAR necesitaba un cadáver fresco y ha cogido el primero que tenía a mano. No es que huela a perfume, pero...

Después de que los Esclarecedores hayan pasado un rato -digamos unos diez minutos- husmeando por las habitaciones, aparecen Mal-V-ADO y Perve-R-SOH. Esto deja tres minutos para que tenga lugar un espléndido y emocionante tiroteo, que todos los televidentes agradecerán. Y así, siguiendo el esquema clásico, los malos abren la puerta, descubren a los Esclarecedores, sacan sus armas de mentiras y comienza el tiroteo. Y luego huyen cobardemente antes de que los PJ consigan centrarlos en sus miras.

### Segmento tres: la escena de la persecución

De vuelta al Eseudé. Los Esclarecedores reciben una nueva remesa de ropas super-extra-modelnas. ¡Y también coches!

Describe los coches con tanto detalle como las ropas. Los adjetivos al uso son: aerodinámicos, velocísimos, apabullantes. Piensa en los modelos deportivos de Porsche, Jaguar, Alfa Romeo... En definitiva, unos bugas de muerte.

De muerte, verdaderamente, porque cada coche tiene instalado un dispositivo especial consistente en un detonador de gasolina de alto octanaje a presión. Cuando chocan, estallan envueltos en lla-

mas más altas que una Cuba de Alimentación.

A los Esclarecedores les conviene conducir con precaución y no chocar.

Es fatal para la ecología del Complejo Alfa.

Desgraciadamente, lo van a tener claro.

Cada PJ escoge su ataúd con ruedas. Los dependientes del SID los empujan, muy sonrientes, a una parrilla de salida y entonces el Ordenador grita:

**"¡Muy bien, ciudadanos! ¡En sus marcas! ¡Listos! ¡YA!"**

Y Mal-V-ADO y Perve-R-SOH pasan rugiendo en sus propios vehículos al lado de los Esclarecedores. La carrera comienza.

A no ser que a los PJ les haga especial ilusión que los ejecuten una vez más, lo lógico es que salten a sus bólidos y los persigan.

Por cierto, ¿probó alguien las drogas "legales" en el apartamento de Mal-V-ADO? ¿Está sufriendo todavía los efectos o las secuelas?

Recuerda, lo dijimos; si te colocas, no conduzcas.

Durante los siguientes trece minutos haz que los Esclarecedores se vean cogidos en una excitante y agradable persecución de coches por todo el Complejo Alfa. Haz que atraviesen corredores que apenas dejan el espacio justo para que pasen, con sus máquinas rugiendo a la máxima velocidad; que recorran las grandes avenidas dispersando a los ciudadanos que han tenido la suerte de esquivarlos a tiempo (nos abstenemos de mencionar lo que ocurre con los que NO lo han conseguido); que rueden a toda marcha por un pasillo que termina súbitamente en un acantilado, que empuen a caer al vacío, entrando luego en una apertura angosta en la pared de enfrente con un ZUUUP y las aletas saltando y echando chispas; que derrapen por el subterráneo más amplio del Complejo Alfa -una enorme cisterna- al borde del estanque que hay en su centro, bajo la autopista elevada que lo cruza... Haz que alguno de ellos choque -no te preocupes, ya se apañarán ellos solitos- y se incendie espectacularmente. Emplea todas y cada una de las escenas de persecución que recuerdes.

Y al cabo de trece minutos, los supervivientes son llamados a los boxes y la caza termina. De vuelta al SID del sector TVE.

Y nada de peros, ciudadanos.

### Segmento cuatro: el enfrentamiento final sobre las olas embravecidas

Vestiditos nuevos ¡y motoras! Todo el mundo a elegir una motora, AHORA.

Afortunadamente, todas las motoras llevan instaladas armas en diversas monturas. Los funcionarios del SID las remolcan en robotradores hasta la cisterna que se mencionó anteriormente.

Preparados, listos, YA. La persecución comienza de nuevo, pero no es tanto una persecución como una batalla. Almod-A-VAR ha colocado explosivos en varios lugares estratégicos de la gran estancia, bajo el agua, y los hace estallar a discreción. Cada vez que las planeadoras de Mal-V-ADO o Perve-R-SOH disparan hace estallar una carga y el pique de la explosión se alza hacia el techo, rociando a los combatientes con toneladas de espuma. Esto se ha previsto para convencer a los Esclarecedores de que los malos emplean munición de verdad -lo que es falso, desde luego-.

A no ser que los jugadores tengan el día tonto con los dados o sean invenciblemente inútiles, tienen bastante fácil la tarea de hundir las motoras de los villanos: sus propias naves son más rápidas y disponen de munición auténtica. Pero haz que el combate dure al menos diez minutos.

Eso nos deja tres minutos para llegar a la conclusión del episodio. La forma ideal de acabar sería presentar a los legales Esclarecedores haciendo entrega de las drogas que encontraron al Ordenador y explicando a las cámaras que los nefandos criminales, camellos mutantes, traidores, comunistas y miembros de una sociedad secreta, Mal-V-ADO y Perve-R-SOH han recibido su merecido, igual que los que son como ellos, a la vez que los heroicos protagonistas adoptan sus poses más fotogénicas y quedan superguais en sus relucientes modelitos.

Y ahora que lo pensamos, cualquier final distinto de éste es merecedor de una rápida ejecución sumarisima.

### Epílogo

En el caso de que alguno de los PJ sobreviviera, le darán unas palmaditas en la espalda y lo enviarán de vuelta a su apartamento. Entonces, cuando todo haya parezca apacible, lee lo siguiente:

**"Algunos días más tarde, cuando acudes a ver el Chow de Mado-N-NAH, descubres que lo han quitado y que echan una nueva serie. Fastidiado por el cambio de programación, te dispones a ver de todas formas el espacio anunciado, una serie nueva llamada Miami Láser. Es una guarrada eso de que te hayan quitado tu programa favorito, pero justo cuando estás pensando esto, ¡descubres que tū eres uno de los protagonistas!"**

**"Fascinado, contemplas como tū y tus compañeros de misión des-**

enmascaráis valerosamente la ré-proba conspiración, derrotando a los miserables narcotraficantes y corruptores de menores Mal-V-ADO y Perve-R-SOH. Y por fin, conmovido ante el heroico final, te relajas y sonríes. ¡Eres una nueva estrella de las videoserries! No aciertas a imaginar todo lo que eso supone. ¡Créditos!

¡Fama! ¡Una Acreditación superior! Todo eso está a tu alcance”.

“Y entonces escuchas unos gritos y golpes en la puerta. ¡Hay una muchedumbre esperándote ahí fuera! Echan la puerta abajo y te sacan”.

“Y no paran de llevarte a hombros, precisamente. A los gritos de “¿Qué le habéis hecho a Mado-N-NAH!?”,

“¡Queremos a Mado-N-NAH!”, “¡Abajo los esquiroles!!”, te hacen pedacitos muy, muy, muy pequeños y te esparcen por todo el Complejo”.

“En el caso de que no te hayas dado cuenta, esos eran los fans de Mado-N-NAH”.

“Y estaban un poco molestos”.

Ah, cuán efímera es la fama.

**7**  
Código

## Estofado de clones paranoicos en salsa de buitre

*Por Curtis Smith*

Una sabrosa receta Código Siete. Nam, ñam.

¿Hartos del rancho grisáceo y apelmazado de las Cubas de Alimentación? ¿Aburridos de masticar gachas malolientes? Pues bien, esta es la solución a tus sueños de “gourmet”: ¡una nueva y deliciosa receta de las populares obras de arte de la colección Código Siete!

Estamos seguros de que esta sencilla receta para clones frescos hará que tus jugadores se chupen los dedos. Y si no empiezan a relamerse de antemano ante la idea del succulento plato que les aguarda, dales un aperitivo con una selección de las maravillas de la cocina tradicional de PARANOIA: clones troceados, en rodajas finas, en brochette, cocidos a gran temperatura, salteados, deshuesados, rebozados... Y no olvides mencionarles los modernos aparatos de cocina a disposición del

Chef: hornos microondas de tamaño regular, procesadores de comida, molinillos atómicos, apelmazadores hidráulicos, placas calóricas a inducción magnética, robosartenes automáticas...

Todo un mundo de posibilidades.

Desgraciadamente, el apresurado ritmo de vida en el Complejo Alfa hace que la mayoría de los clones resulten sólo fritos o asados con hornos portátiles de alta energía. Un plato simple y nutritivo que siempre estará de moda, pero poco delicado. Y aunque reconocemos sus virtudes, queremos ofrecer algo más apropiado para paladares exigentes y educados, una receta sencilla y fácil de preparar, pero de gran consistencia y valor gastronómico.

Bocatto di Cardinale.

Ahora bien, has de seguir cuidadosamente las instrucciones. Primero tienes que volver paranoicos a los clones -de acuerdo con las indicaciones dadas a continuación- para dejarlos preparados. Y entonces podrás lograr esta cumbre de la Cocina: ¡El magnífico y riquísimo estofado “a la salsa Buitre”.

### Primero: seleccionar un puñado de clones tiernos y sanos

Empléense solamente productos genuinos, certificados del Complejo Alfa. El Ordenador escogerá los ejemplares personalmente, asignándolos a una misión “especial” -y secreta, como de costumbre.

### Segundo: pelar los clones cuidadosamente

El Ordenador manda a los Esclarecedores que se desvestan y entreguen sus ropas (salvo la ropa interior), incluyendo todo tipo de chapas y blindaje. Si los PJ cuestionan esa orden, el Ordenador les explicará que:

a) “Los uniformes son una valiosa propiedad del Ordenador que no debe ser dañada ni destruida”.

b) “Esta orden está de acuerdo con el proceso de limpieza estándar PBJ-2, y no hay ninguna información adicional disponible”; o

c) “Presentaos al Centro de Exterminio más cercano en cuanto podáis o antes de

que transcurran 2300 horas, lo que primero llegue”.

Como ves, se puede elegir. ¿Quien dijo que no respetábamos las libertades individuales en **PARANOIA**?

### Tercero: limpiar los clones

Y ahora, con los Esclarecedores casi desnudos, el Ordenador les manda que entreguen todo su equipo. Sí, todo. Incluidas las armas. Nos hacemos perfectamente cargo de que esto puede resultar embarazoso para aquellos ciudadanos que poseen materiales no registrados o prohibidos para su Acreditación. Pero qué se le va a hacer. Como dice el refrán, aprende y vive; o, como sucede más a menudo, aprende y muere.

Así son las cosas, viejo.

En caso de que los ciudadanos se muestren insuficientemente cooperativos, la Matrona de Seguridad Focamar-I-NAH animará a los muchachos, ayudada por sus dos robodoberman Gengis y Kubilai.

Los encantos del trío son irresistibles.

### Cuarto: congelar un ratito

Un grupo de guardias escolta a los PJ a una Sala de Espera de Misión, atiborrada de gente. Casualmente, la muchedumbre de la Sala está cubierta hasta las cejas de blindaje, sin excepción. Y, quien más quien menos, todos acarrearán montones de equipo pesado de asalto.

Eso, además de hacer que los PJ se



sientan probablemente un poco incómodos (aunque no acertamos a adivinar por qué), ha provocado que los sistemas de acondicionamiento ambiental funcionen a máxima potencia, haciendo la temperatura de la Sala ideal para que los ocupantes se entretengan jugando partidos de hockey sobre hielo mientras aguardan su asignación.

Pensamos sinceramente que esta es la oportunidad dorada para que los jugadores practiquen sus habilidades de Adulación, Charlatanería y Elocuencia. Es cierto que el público no parece muy propicio a tales manifestaciones. Además parece mostrarse suspicaz, malencarado, agresivo y profundamente molesto por la falta de decencia en el vestir de los Esclarecedores. Y también es cierto que todos ellos están singularmente bien armados y acorazados.

Pero qué es la vida de un Esclarecedor sino riesgo y aventura.

Si tus jugadores son lo suficientemente persuasivos y afortunados, es posible que no sólo consigan sobrevivir a la malsana curiosidad de sus compañeros de sala, sino que incluso obtengan -por medio del robo, del préstamo o la mendicidad- algunas piezas de ropa y equipo.

De acuerdo, es más probable que tengan que vender sus calzoncillos y reunir los ahorros de toda una vida para comprar un tirabalas oxidado, pero nadie les impide intentarlo.

Y es que hoy nos sentimos incontentablemente generosos.

## Quinto: añadir condimentos y especias

Espolvorea a los clones con rumores picantes y comentarios subversivos a tu antojo. Un buen cocinero siempre sabe como condimentar la **PARANOIA**. La mejor forma de hacerlo es mezclando los condimentos con los sabores del resto de tu campaña. Pero si no dispones de los elementos necesarios, te sugerimos la siguiente selección (lo que está entre paréntesis es Sólo Para Tus Ojos):

1. "Ah, vosotros debéis ser el siguiente grupo. Los de Seguridad Interna están inspeccionando a todo el mundo y afeitando todos los tatuajes, pecas y manchas en la piel que encuentran. Fijo que los Místicos tienen los congojos en la nuez: ayer pillaron a uno de ellos con un tatuaje psicodélico tamaño king size" (falso, pero los del SSI se lo están pensando y podría ser una de sus futuras operaciones. De todas formas, no dejes de colocar un buen número de puntos de Traición a todos aquellos que manifiesten conocer lo que es un "tatuaje").

2. "Se ha producido una grave escasez de uniformes en el SPD porque las fábricas no pueden hacer suficientes piezas para reemplazar las que se pierden -con sus portadores en las habituales explosiones, deflagraciones y salvajes devastaciones de siempre. Ahora dicen que hay más que antes" (en efecto, hay es-

casez, pero la ha habido siempre y las condiciones no han cambiado).

3. "¿Vosotros sois los que se han ofrecido voluntarios para el nuevo estudio del SID acerca de los efectos de la exposición continuada a las radiaciones duras? ¡Uau, qué tíos! ¡Qué dedicación! Me enorgullezco de haberos conocido ciudadanos. Estoy profundamente conmovido y me sentiría muy honrado de pasar un mensaje vuestro a vuestros clones cuando los activen".

4. Un Esclarecedor Azul veterano a otro, mientras miran de reojo a los PJ: - "Debe volver a tocarles a los Escuadrones Buitre la recalibración de su pista de entrenamiento. Van a hacer fosfatina a esa pandilla de novatos. Si es que ya no es como en mis tiempos, Pere-Z, mi viejo equipo hizo ese mismo trabajito con sólo cinco clones por barba. ¡Y ahora lo llaman Código 7!"

Respuesta del otro: "Fale Lope-Z, no te hagas el machote. Que yo me acuerdo de que tu equipo lo componían veintiséis tíos. Así cualquiera".

(Es uno de esos trabajos desagradables, como el de limpiar las Cubas de Alimentación. Ya sabes, un trabajo sucio, pero alguien tiene que hacerlo).

## Sexto: precalentar el horno

El Ordenador convoca a los PJ en la Sala de Informes sacando sus nombres en la gran pantalla de la Sala de Espera y anunciando el mensaje. Pon la voz más serena, calmada y solemne que puedas.

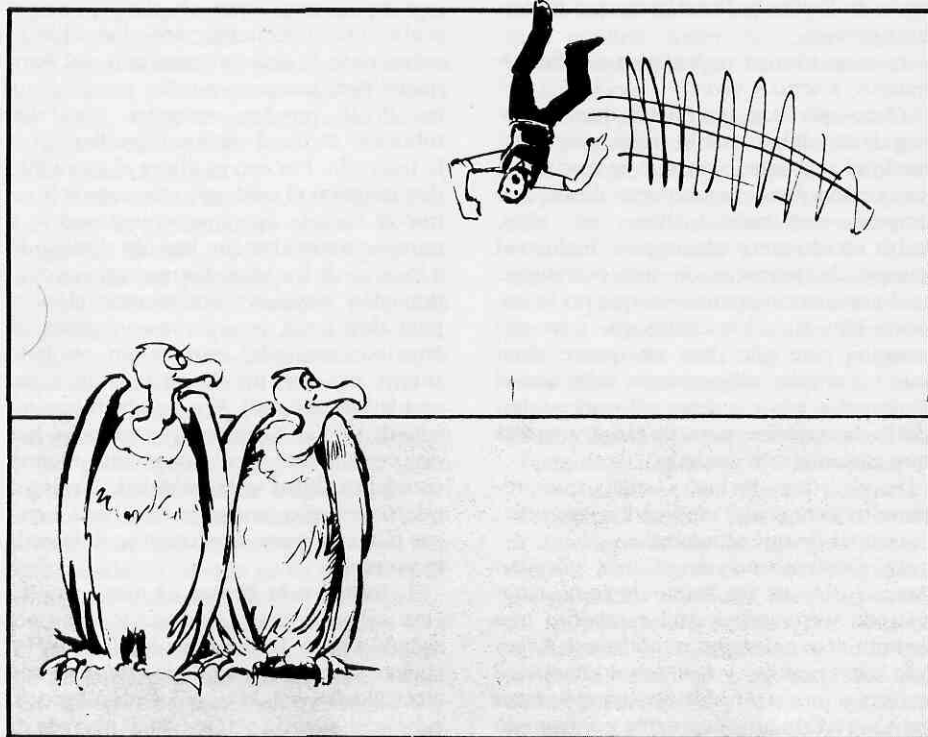
**"¡Regocijaos, Esclarecedores! Habéis sido seleccionados para realizar una importantísima misión anual. Este emocionante destino tiene una larga tradición de noble sacrificio y abnegación en el servicio del Ordenador. Presentaos en vuestra Sala de Informes para recibir los detalles completos de vuestra asignación. Permaneced alertas y recordad: el Ordenador es vuestro pastor, confiad ciegamente en El".**

## Septimo: hornear hasta que esten a punto

Unos minutos en la Sala de Informes, convenientemente recalentada, y los clones estarán listos para el estofado Cóndor.

Puedes emplear a tu oficial habitual de campaña para la Puesta al Día, con sus trucos y abusos acostumbrados, pero si no está disponible, el sargento Lu-Z-ERO se prestará voluntariosamente. Lu-Z-ERO, con treinta años de honroso servicio en el puesto de coordinador de misiones, ha enviado cientos de clones a misión tras

*Clon catapultado al... ¡Epa! Parece que el artista va a recibir unos cuantos Puntos de Traición esta vez.*



misión y ya nada le sorprende ni le preocupa. Ya desde hace mucho tiempo ha ido amasando una fortunita gracias a su habilidad en las "apuestas clónicas" (prácticamente su único vicio prohibido). Su larga experiencia le ayuda a la hora de calcular el número correcto, y sabe perfectamente que esta es una misión Código Siete. Sus créditos lo avalan, pero se cuidará muy mucho de que los PJ se enteren.

Podrían hacer trampa.

Por lo demás, y a pesar de la promesa del Ordenador, los Esclarecedores averiguan muy poco acerca de su misión. O sea, nada. Sin embargo, hay algunos puntos que sí les quedarán muy claros:

1. Los Esclarecedores entrarán en las áreas más recónditas de una de las mayores bases de Escuadrones Cóndor del Complejo Alfa. Lo que es un gran privilegio.

2. Los Esclarecedores adoptarán una identidad falsa, disfrazados como reclutas de un pelotón Buitre de nivel Rojo. Lo que es un gran honor.

3. Ninguno de los mandos de la base Cóndor sabe quiénes son los Esclarecedores. No tienen ninguna noticia de ellos y ni se imaginan que van a tener a unos Esclarecedores infiltrados en sus dependencias. Lo que es un gran problema.

### **Octavo: glasear delicadamente con una suave capa de caramelo**

Después del Informe Inicial, entéguese a cada PJ un equipo de soldado Buitre completo. Este elegante uniforme consiste en un conjunto de chaleco réflex reluciente, con el emblema de las tropas Buitre en oro, ribetes y vivos negros, cordones de honor en el mismo color, uniforme de combate Rojo, botas negras de montar, guanteletes gris acero claveteados y casco de plásticos bruñido con visor reflectante. El corraje, el equipo de combate, un rifle láser Rojo y una porra negra completan la panoplia.

Y los clones ya están totalmente a punto para echarlos a la cazuela.

Los Buitres son piezas difíciles de cazar, duros y correosos. Pero su llamativo plumaje, su ciega temeridad y su incansable estupidez ayudan a hacerlo posible y que ocupen un plato en la mesa. De hecho, todo el mundo en el Complejo ha conseguido hacerse con al menos una variedad de este agresivo ser, aunque no sin problemas, generalmente. Porque, como las setas, se ha de tener cuidado al escoger y preparar el plato; un desliz, tratándose de Buitres, suele ser siempre fatal.

Preparar el estofado en sí es fácil. Después de macerar los Buitres para enternecerlos -que es algo que no ayuda

mucho, pero...- aderezalo con un ingrediente tras otro hasta que los clones se disuelvan o creas que ya han tenido bastante.

Y entonces aderezalos más.

### **Noveno: macerar y preparar los buitres**

Contrariamente a lo que los jugadores creen, el Cuartel General del Escuadrón Buitre sí sabe que van a llegar en seguida. Esto se debe a que cada año los Buitres requisan un equipo de Esclarecedores para que les ayuden a reparar y recalibrar su pista de entrenamiento.

El Escuadrón Buitre utiliza dicha pista para intimidar, entrenar y disciplinar a sus tropas. Una subrutina del Ordenador controla la mayoría de los obstáculos de la pista, y se va deteriorando gradualmente hasta que se vuelve inefectiva o se avería -o todo a la vez-. Los obstáculos y trampas defectuosos se vuelven muy fáciles de superar ("Ultimamente están pasando por encima de la alambrada eléctrica con mucha comodidad; habrá que subir el voltaje"). O excesivamente difíciles ("Ya te dije que habías puesto demasiadas minas y alambres de espinos en esa trinchera. Ahora quién le cuenta al Capi lo que le ha pasado a la patrulla, ¿eh?").

Puesto que el Ordenador no quiere -o no puede- realizar los ajustes apropiados, cada año, aproximadamente por estas fechas, el Comandante del Curso de Entrenamiento repara y calibra los obstáculos de la pista mediante el sencillo expediente de hacerla recorrer a un pelotón de Esclarecedores hasta que la deja a su gusto.

La vieja técnica pedagógica de "fallo = mueres; acierto = vives".

Claro que hay que decir que al Comandante del Curso le tiene muy quemado el mal estado en que se encuentra su querida pista. Pocas veces desde que empezó este trabajo, hace seis años, había estado tan cochambrosa. Incluso el campo de prácticas de tiro con fuego real necesita un apaño. Así que no le importa liquidar a los clones que sean necesarios para ello. Eso no quiere decir que los emplee alegremente: sabe que el Ordenador le va a dejar sólo un equipo de Esclarecedores para su tarea y tendrá que gastarlos con cuidado.

Puede que incluso tenga que repararlos para poder emplearlos otra vez.

Con tal de que aguanten...

El Comandante del Curso, Capitán Arens-I-BIA, es un Buitre recio y achaparrado, veterano de mil campañas que se remontan a tiempos remotísimos. Es un jefe muy popular y sus subordinados se suelen referir a él afectuosamente como "el Capi". Está absolutamente convencido

de que las Tropas Buitre son mucho más importantes que cualquier otro de los Grupos de Servicio del Ordenador, por lo que le tiene sin cuidado pasar por la piedra a los Esclarecedores si con eso arregla la pista de entrenamiento -pista que normalmente liquidará a unos cuantos de sus futuros discípulos que son más resistentes que los PJ-.

Pero no hay que preocuparse; lo hace sin saña ni mala intención.

Además, ese es su trabajo. Y el Escuadrón no está dispuesto a dilapidar sus recursos humanos recalibrando la pista: tiene mejores sitios donde arriesgarlos. Por otra parte, la divisa de la unidad -"Somos Prescindibles"- se refiere a las formas inferiores de vida, como esos Esclarecedores, no a las preciosas y escasas tropas de élite del Ordenador. Bastante tienen los PJ con que se les conceda el honor de expirar en suelo Buitre y de figurar en el Diario Anual del Curso del Capi.

Y eso es lo máximo que llegan a ablandarse los Buitres.

Ah, se nos olvidaba, el Capi y sus asistentes -entre los que se incluye un robosoldado enano llamado Brig-G/DA- supervisarán toda la operación.

### **Décimo: añadir los diferentes ingredientes de buitre a los clones**

El disfrute de un guiso delicado es algo tan personal como una equilibrada serie de obstáculos en la pista de entrenamiento. Has de mezclar adecuadamente tus propios condimentos y prepararlos de forma que satisfagan plenamente tu apetito. Y estamos seguros de que no querrás que el plato principal acabe completamente con los clones, sobre todo si estás al principio del banquete. Pero tampoco puedes permitir que los PJ lo puedan controlar. Una distribución racional de los ingredientes es lo indicado. Por eso es ahora el momento de arrojar en el caldero todos esos robots, trucos sucios, aparatos enloquecidos y trampas retorcidas que has ido diseñando a lo largo de los años. Enumeramos a continuación algunos condimentos clásicos para abrir boca, pero no te conformes: sé creativo; recuerda, esto es un estofado Buitre, así que no tienes la menor necesidad de ser sutil. Y es también una receta de Código Siete, así que tampoco has de preocuparte por cosas tan etéreas como la calidad o la cantidad. Lo único que tienes que cuidar es que haya siempre clones a mano conforme se desarrolla la aventura.

**1. Buitre a la Brasa.** El plato estrella. Una cerca de acero demasiado alta para saltarla a pelo. Este obstáculo, lleno de lucecitas y destellos azulados, es una red electrificada sólida y eficiente. Pero al cabo del tiempo, el excesivo uso de la



valla de alta tensión hace que se acumule a lo largo de toda su longitud montón tras montón de restos que acaban aislando zonas o provocando cortocircuitos. El Ordenador compensa estas deficiencias temporales aumentando el voltaje hasta que los restos se consumen en un diluvio de chispas humeantes, o hasta que la electricidad salta sobre los restos a la manera de un arco voltaico. Y claro, llega un momento en que nadie puede saltarla, ni aun con un traje anticonductor.

El proceso de reparación empleado por el Capi es muy simple. Sencillamente se queda a una prudencial distancia de los Esclarecedores, perfectamente atrincherado, mientras les dirige a través de una bocina para que limpien la valla electrificada con un chorro de agua a alta presión.

Al Capi le encantan los colorines tan bonitos que produce su método de limpieza.

A continuación ordena a los PJ supervivientes que trepan a la cerca y saltan, mientras ajusta el voltaje de acuerdo con las observaciones sobre el terreno.

Si un clon topa con la cerca el solo, recibe todo el poder de la red y se lo chupa enterito: tírese en la columna 9 de la Tabla de Daños (TdD). El truco para salvar este obstáculo es pensar como un soldado Buitre. A las tropas Buitre les encantan las cargas en masa, a lo bestia. Así, si dos clones trepan a la vez por la valla electrificada, se reparten el potencial entre ambos y tiran sólo en la columna 7 de la TdD. Si son tres, cada uno emplea ahora la columna 5; los cuartetos emplean la columna 3; y las oleadas de 5 para arriba la columna 1. En todos los casos, trátese el resultado "sin efecto" como "palpitaciones cardíacas temporales, agarrotamiento muscular y pelos en punta", que es el resultado que desea obtener el Capi.

Aunque también le gusta ver cómo se achicharran y humean los guanteletes y las botas, como en sus campañas de antaño en el Sector SHR.

Le pone nostálgico.

**2. Buitre a la Plancha.** Las tropas Buitre son frecuentemente objeto de emboscadas. Es más, podría decirse que ese es uno de los pasatiempos favoritos de los ciudadanos del Complejo Alfa. Esta es la razón por la que se construyó un simulador de emboscadas automático en la pista de entrenamiento: de esa forma se prepara a las tropas para que sepan reaccionar en una situación real semejante.

El procedimiento es sencillo, pero efectivo: un pelotón de tropas Buitre enviado en una misión rutinaria de "achicharre" (captura de traidores) cae en una emboscada, en la que se ve cogido entre una pared y dos autobuses blindados.

La simulación responde bastante bien a las condiciones reales y, por lo tanto, es bastante peligrosa. Entre otras cosas, los robots que hacen el papel de traidores emplean armas auténticas y con-

ducen autobuses de verdad. Sin embargo, los robots repiten los mismos movimientos en todas las ocasiones, lo que permite a las tropas Buitre aprenderse la rutina al cabo de unos días. Y poco más tarde la conocen en todos los barracones de los demás soldados. Eso hace que puedan prever los actos de los robots y que estos comiencen a perder siempre. Eso hace también que el Capi se sienta profundamente desdichado y tenga que reprogramar los robots.

Casualmente, eso es lo que va a hacer.

Naturalmente, el Capi quiere comprobar la eficacia de la nueva rutina de emboscada. Para ello son necesarias dos cosas: un grupo de clones ignorantes de lo que se les viene encima y una misión falsa para colocarlos en el sitio justo en el momento adecuado. Por supuesto, lo que los Esclarecedores escuchan es que van a ir a una simple batida de "achicharre".

Cosa fácil, pues.

**¡Fim-mes, escoria! Cuando dé la orden, saldréis por esa puerta disparando. Hay tres traidores atrincherados en un piso bajo a cincuenta metros de aquí, calle abajo. Freírlos cuanto antes. O sea, tendrían que estar hechos humo ayer. Os tomaré el tiempo en mi cronómetro. Tres, dos... ¡YA! ¡Sacadles las entran-nias! ¡MATAD!**

Los Esclarecedores salen. Las puertas blindadas, como ya es habitual, se cierran tras ellos, convirtiendo la calle en un auténtico callejón sin salida, y ven ante sí una avenida de dos carriles, de unos cincuenta metros de longitud, recta, acabada en una intersección en T. Justo al final de la calle, tres robots se ponen a cubierto en un edificio y abren fuego de láser contra los PJ. Estos no tienen la menor cobertura, así que lo mejor que pueden hacer es calar sus vibrobayonetas y cargar heroicamente contra los robots.

¡Banzai! ¡Mil vidas para el Ordenador!

Y entonces, justo en medio de su gloriosa carga, cuando apenas han sobrepasado los primeros veinticinco metros, un autobús blindado vuelve la esquina y engancha el carril de la izquierda, mientras otro autobús blindado hace lo propio con el carril de la derecha. Los dos vehículos se juntan y llenan la calle, dejando sólo algunas pulgadas entre ellos y las paredes. A la vez, dos o tres robots empiezan a disparar sus tirabalas desde el interior de cada autobús.

Una situación la mar de interesante.

Pero a la vez, un dilema, porque los >Esclarecedores no han recibido orden ni autorización alguna que les permita destruir los autobuses o sus ocupantes. Un grupo de soldados Buitre genuínos no se preocuparía mucho por esos bizantinismos y dispararía con todo lo que tuviese a mano de inmediato. Los soldados Buitre, al fin y al cabo, están autorizados a reventar, fundir y/o atomizar

cosas. Es su trabajo. Sobre todo cuando esas cosas que hay que destruir valen menos que una promoción decente de soldados Buitre.

Pero, desgraciadamente, los PJ no tienen tiempo para hacer estas reflexiones. Si los tirabalas no los liquidan, los autobuses lo harán. Aunque no hay que despreciar las soluciones creativas, como fundir las paredes para atravesarlas o emplear los riflélaser para cavar pozos de tirador en el suelo y escapar así de los autobuses. No temas recompensar a los jugadores rápidos de reflejos, aunque sea a título póstumo.

**3. Buitre frito con salsa picante.** El Campo de Tiro del Escuadrón Buitre es como un descomunal tiro al blanco de feria. Lo malo es que la mayoría de los campos automáticos del campo ya no se asoman o se deslizan como debieran, y eso es algo que aumenta la presión arterial del Capi y le hace sentirse muy, muy desdichado. Así que ordena a los Esclarecedores que salgan al campo, se metan en los hoyos de los blancos y en las trincheras de las cintas transportadoras y hagan los ajustes pertinentes. Para ello conecta el sistema y les dirige desde el búnker de control con su megáfono.

Es una inexplicable casualidad que la conexión de precalentamiento del sistema del Campo de Tiro coincida con la llegada de veinte soldados Buitre Verdes, camino de sus prácticas diarias de puntería. Es otra casualidad igual de inexplicable que la anterior el que, al ver el sistema de blancos conectado, decidan aprovechar para abrir fuego con todas sus armas y hacer unas prácticas como el Ordenador manda.

Es evidente que les encantará ver que sus blancos responden al fuego. Eso lo hace mucho más emocionante.

Los PJ, aunque están en gran desventaja numérica y de armamento, gozan de los beneficios de la cobertura, al menos mientras no los saquen de sus trincheras. El Capi, por su parte, se desespera al ver cómo le fastidian sus reparaciones y se va a calmar sus nervios con un largo paseo. Regresará para acabar su trabajo con los clones siguientes de los PJ.

**4. Buitre en pepitoria.** No olvides que hay una gran variedad de obstáculos adecuados para convertir a los Esclarecedores en pedacitos de PJ-burger: alambre de espinos, campos minados, torres de salto, cámaras de gas, puentes bamboleantes sobre estanques en llamas -todo ello con fuego real de morteros y armas automáticas-, cisternas de agua (¿alguien sabe nadar?), roboinstructores de artes marciales, etc. *Un largo etc.*

NOTA: Para saborear este guiso como merece, lo mejor es servirlo caliente y recién hecho (las sobras ya no son lo mismo). Sírvasse en raciones para cuatro a seis personas.

# Aliena-NTE

Por Doug Kaufman

Esta aventura está basada en una película de ciencia ficción de hace unos años; más bien se aproxima a las películas del Oeste de los años Cincuenta.

dores Ultravioletas que estaban conspirando en la Sala 246 acabarán con nuestros intrépidos protagonistas en un abrir y cerrar de fusil cónico.

Y es que son unos pringaos.

**o sociedades secretas actuando en dicho Sector. Aunque es seguro que eso no existe.**

**El Ordenador es tu Amigo. Repetirlo 100 veces. Ahora.**

## Introducción a la Aventura

Tras torturar convenientemente, a tus jugadores con su sesión de gimnasia matutina "Esclarecedor en forma" y bajarles la ración de chocolate un gramo más de lo que se la bajaste la última vez, aparece el siguiente mensaje en sus pantallas:

**Symvopm Rdvñstrvrfptd 'trdrmyrmdr fr omrfosyp rm ñs Dsñs fr trimopmrd 246 "wirññpd wir mp dr 'trdrmyrm drtsm rkrviysfpd**

**Nota para el Máster:** Desgraciadamente, el clon encargado de teclear este mensaje por las pantallas de los PJ acaba de concluir el capítulo segundo del Curso de Mecanografía "El Ordenador es mi Amigo", y además no es un alumno muy brillante. O sea, que en sus prisas por mandar el mensaje ha puesto sus torpes dedos en las teclas equivocadas. La clave para averiguarlo es advertir que todas las teclas están traspuestas un espacio a la derecha en el teclado. Cualquier Esclarecedor que sea lo suficientemente inteligente como para descubrirlo -y que tenga un teclado a mano- descifrá el mensaje, que dice así:

**Atención Esclarecedores: Preséntense de inmediato en la Sala de Reuniones 135 aquellos que no se presenten serán ejecutados.**

Si los jugadores suponen que es un mensaje cifrado y que la clave es de sustitución, podrán descifrarlo con relativa facilidad (a no ser que sean idiotas o poco hábiles en criptografía; en ese caso el silbido del gas de cianido será la primera noticia que reciban de que algo ha ido mal). Sin embargo, es seguro que pasarán un rato entretenidísimo intentando averiguar cuál es la Sala de Reuniones a la que se refiere el mensaje. Si se presentan en la Sala 246, el robopánzer de guardia freirá al menos a uno de ellos -como advertencia amistosa- antes de que tengan tiempo de preguntar. Si hacen caso omiso de la amable advertencia del robopánzer, los dos tra-

## Información Inicial

Tarde o temprano, el equipo de Esclarecedores descubrirá el sentido correcto del mensaje. También es posible que alguien se lo diga (pero no antes de haber sufrido un mínimo de cuatro o cinco bajas, redondeando para arriba o para abajo de acuerdo con el tamaño del grupo). Así, los PJ podrán acudir a la Sala De reuniones 135. Allí recibirán una Información Inicial completamente normal -a no ser que quieras aderezarla con alguna de las tretas perversas típicas de PARANOIA, como fallos en el sistema de sonido, grietas y goteras en el techo, transmisión simultánea de dos Informaciones Iniciales (posible sólo a los que dispongan de una grabadora) etc.-. Bien, el Informe Inicial es el siguiente:

**Las Cubas de Comida del Sector NTE han triplicado su producción recientemente. El Ordenador e regocija en esa manifestación de lealtad que entenece sus circuitos, pero ha advertido que coincide con una cuadruplicación inexplicable del reemplazo de clones en el mismo Sector NTE. Esto exige una investigación.**

**Adicionalmente, está circulando un rumor prohibido al efecto de que hay una malvada Sociedad Secreta en el Sector NTE; esta sociedad está poniendo al alcance de los ciudadanos del Sector ciertas substancias que alteran el equilibrio mental.**

**Nota:** Si nadie de los presentes hace una objeción al hecho de escuchar rumores prohibidos, todo el mundo recibe 1 Punto de Traición. Si alguien objeta, entonces sólo él recibirá 2 PT (dejando limpios a todos los demás). Si esto te parece raro, piensa dónde estás: ¿no pretenderás que alguien reciba una recompensa por cuestionar al Ordenador, verdad?

**Vuestra misión consiste en infiltraros en el Sector NTE y determinar las causas del incremento en el ritmo de reemplazo clónico, así como averiguar si hay drogas ilegales**

## La verdadera historia

Lo que ocurre es que, efectivamente, hay un Alto Programador en el Sector NTE que está haciendo pruebas bajo mano con una sustancia prohibida. Dicha sustancia es una droga aceleradora del metabolismo, conocida sólo como "¡ZAP!", y está disuelta en el agua potable.

Elef-U-NTE-5, el baranda del Sector NTE, es el Alto Programador que está aprovechándose de los beneficios que le da el prestigio de haber incrementado la producción, a la vez que es él quien está inyectando ¡ZAP! en los conductos de agua. Esto le sirve para un estudio colateral que está realizando, obteniendo datos científicos acerca de la esperanza media de vida de los Infrarrojos que consumen ¡ZAP!. Planea entregar los resultados de sus estudios al Ordenador, presentándolos como un hecho consumado y sugiriendo que se dé ¡ZAP! a todos los ciudadanos -excepto a él, claro-.

Si los Esclarecedores reflexionan acerca de lo que les han contado, advertirán que el Ordenador dispone de suficientes aparatos de espionaje y detección en el Sector NTE y sabe exactamente lo que está ocurriendo allí -lo único que desconoce es la identidad del o los responsables-.

## Una piedra en mi camino me enseñó que mi destino era rodar y rodar

Después de una rápida visita a los laboratorios-talleres del SID, los Esclarecedores estarán en camino directos al Sector NTE. Lo único digno de mención que les han dado en el SID es un Aparato Detector de Sustancias Prohibidas, protegido y cubierto para que los Esclarecedores no puedan leer la información que recibe. Tiene el aspecto de una caja negra de tamaño regular -



algo así como un cubo de basura pequeño-, sin cierres, aperturas ni controles a la vista.

Cualquier intento de manosear el Detector será tratado de forma fulgurante y explosiva.

BOOOOOOM.

Si dispones de poco tiempo, o estás cansado de incordiar a tus jugadores y ver hasta dónde llega su paciencia, permíteles llegar al Sector NTE rápidamente y sin tropiezos, tomando por sorpresa a sus moradores. Una vez hecho esto, pasa directamente a la sección *La Vida es una Tómbola*. En cambio, si aún no has cumplido con tu Cuota Diaria de Reemplazo de Clones, continúa leyendo esta sección.

Elef-U-NTE acaba de enterarse de que un grupo de Esclarecedores marcha hacia el Sector NTE. Sabe que debe actuar deprisa y quitar de la circulación a las masas drogadas de Infrarrojos antes de que delaten sus experimentos con sus babeos, risas agudas entrecortadas y muecas de colgados. Los Esclarecedores no deben encontrar nada sospechoso. Pero Elef-U-NTE no tiene suficiente tiempo para realizar su tarea de ocultación; su única oportunidad estriba en retrasar la llegada de los Esclarecedores.

1) Su primer recurso es "el Desfile". Los Esclarecedores llegan a un cruce y encuentran que una caravana interminable de camiones, robots y vehículos varios está bloqueando el tráfico y no les permite el acceso al Sector NTE. Los PJ pueden, o bien esperar a que se pase el atasco (lo que dará a Elef-U-NTE tiempo de sobras para enmascarar sus actividades ilegales con las drogas), o soslayarlo recurriendo a un corredor lateral de Alta Acreditación (lo que permitirá al Alto Programador lanzar una acusación de transgresión del Código de Seguridad, ya que está vigilando por monitor los progresos de los Esclarecedores. La acusación traerá al lugar del delito unos cuantos pelotones de tropas Buitre que enseñarán educación a los PJ infractores con sus generadores de plasma).

La única elección restante para los Esclarecedores consiste en abrir una trampilla de los conductos de ventilación y colarse por ellos a rastras. Ahora bien, no se les debe sugerir a los jugadores esa posibilidad, indicando que hay conductos de ventilación en las cercanías.

A no ser que alguien se dé cuenta de que el aparentemente interminable flujo de vehículos se reduce exactamente a los mismos diez camiones, coches y robots que dan la vuelta a la manzana y pasan una y otra vez por delante de los Esclarecedores. Esto debería provocar sospechas y hacer que busquen rutas de aproximación alternativas.

2) Si "el Desfile" no consigue retrasar lo suficiente a los Esclarecedores, Elef-U-NTE recurre a su treta del "Pequeño

Robot Perdido". Un robot de pequeño tamaño y uso indeterminado se acerca a los Esclarecedores y empieza a gimotear: "He perdido a mi diseñador y no sé dónde está (snif). Quiero volver a casa (Buaaaa)". Entre sollozos, hipidos y balbuceos (No me acuerdo de mi código de acceso, hip, todo el mundo me desprecia, snif, snif, ¡nadie me quiereeee!) los Esclarecedores consiguen averiguar que el robot pertenece al Centro de Investigaciones del Sector DYD, que casualmente se encuentra justo al otro extremo del Complejo Alfa Si lo llevan hasta allí, Elef-U-NTE contará con más tiempo del necesario para completar sus preparativos.

Si los PJ ignoran al robot, éste empezará a lloriquear más y más fuerte, diciendo: "¡Sois malos!, Uuuuh. Dañar la propiedad del Ordenador es traición y si no me lleváis a casa, ¡resistiré y resistiré mis circuitos hasta que me ponga azul, hala!". Esto debería hacer reflexionar a los jugadores. Y más vale que se lo piensen, porque si siguen sin hacerle caso, el robot explotará después de gritar en un último sollozo: "¡Ya veréis!". Y aunque nadie muera a causa de la explosión - que no será muy fuerte-, la llegada a la zona de *todos* los Agentes de Seguridad Interna en 5 Km a la redonda los retrasará lo suficiente.

Si los Esclarecedores son lo bastante listos como para encargar a uno de ellos el trabajo de niñera del robot, mientras los otros prosiguen hacia el Sector NTE, o son lo bastante desagradables como para simplemente vaporizar a la pobre bestezuela gimoteante, Elef-U-NTE aún tiene un último truco de reserva.

3) Justo cuando los PJ pasan por delante de un interfono del pasillo que conduce al Sector NTE, éste comienza a carraspear y deja oír el siguiente mensaje:

**"¡Atención, Esclarecedores! ¡Podéis ganar la última rifa de un millón de créditos, cortesía del Ordenador! Sólo tenéis que llegaros a las oficinas del SBD del Sector DYD antes de que cierren dentro de media hora y comparar vuestros números de serie con los expuestos en las listas premiadas. Si los números coinciden, ¡EL MILLON ES VUESTRO! Esta oferta deja de tener efecto allí donde esté prohibida".**

Aun en el caso de que los PJ sean lo suficientemente estúpidos como para caer en esta burda estafa, la última frase tendría que bastar para descorazarlos. Elef-U-NTE está desesperado y no sabe ya qué hacer.

### **La vida es una tómbola**

Si los PJ no logran llegar a tiempo al Sector NTE, lo encontrarán tan limpio como una patena. Hagan lo que hagan,

no encontrarán la más mínima evidencia de drogas ni de actividades ilegales.

Che, viejos, la chingasteis.

Después de un tiempo prudencial, el Ordenador les llamará y les pedirá un informe.

Ignora sus protestas. Empújalos al Fin de Misión e, independientemente, de lo que declaren o informen, despídelos con comentarios como "un excelente trabajo, Esclarecedores. Vuestra perseverancia enorgullece al Ordenador" y "Estoy seguro de que todo funciona ahora perfectamente. No hay necesidad alguna de que os preocupéis... En absoluto... Ni siquiera un poquito... En especial acerca de esas cosas tan molestas como la ejecución... ¡Qué pensamiento tan descabellado! ¿Cómo podría el Ordenador hacer algo así a unos leales Esclarecedores?" Luego asegúrate de que devuelven el Detector y recompensa a cada uno con un paquete de créditos nuevos, relucientes, envueltos en celofán. Aconséjales, eso sí, que no abran los paquetes hasta dentro de unos días (hacerlo es traición).

Algunos días más tarde, y tras comprobar que la situación en el sector NTE no ha cambiado en absoluto, el Ordenador necesita un chivo expiatorio. Los PJ reciben el siguiente mensaje, retransmitido en sus pantallas y en las de todo el Complejo:

**¡ATENCIÓN, ATENCIÓN! ¡(El nombre que aparece en la pantalla de la habitación del Esclarecedor es su propio nombre) ES UN TRAIADOR! ¡DEBE SER EJECUTADO ALLI DONDE SE ENCUENTRE!**

A este mensaje le sigue otro instantes después:

**Emmmh..., lo siento, chico. Ha sido un error. No te alarmes, no tengo la menor intención de ordenar tu ejecución. Quédate tranquilo y aguarda en tu cuarto durante una hora. Preferentemente en el centro de la habitación.**

Verdaderamente, es dudoso que los PJ puedan pegar ojo esa noche, les digan lo que les digan. Pero, de todas formas, ¿qué otra cosa pueden hacer?

A continuación, se da a los nuevos clones de los PJ la misma misión que a sus antecesores. De vuelta al sector NTE.

Afortunadamente para ellos, Elef-U-NTE es poco imaginativo y empleará las mismas tretas que antes. Independientemente de los clones que dejen por el camino, seguro que los PJ consiguen idear una manera de llegar al sector NTE rápidamente. Si lo logran, Elef-U-NTE está perdido.

Nada más llegar a una de las Cubas del Sector NTE -si los PJ han conseguido que no los retrasen-, el espectáculo que se despliega ante sus ojos muestra todas las evidencias posibles de algo no marcha como es debido en el Sector NTE.

Hay gente con extrañas expresiones en la cara por doquier, grupos de Infrarrojos bailando cogidos por los brazos en las pasarelas, personal de todas clases cantando canciones prohibidas, intercaladas con sonidos irreconocibles como gñrftx o apbrrrz,... algo verdaderamente dantesco.

Los Esclarecedores pueden volver a su base e informar al Ordenador acerca de todo esto, pero, claro, resulta que el Ordenador ya lo sabía; lo que quiere es saber quién es el causante. Y lo quiere saber ahora.

Así que más vale que se dejen de mandangas y se lo traigan cuanto antes.

Eso lleva a los Esclarecedores de vuelta al Sector NTE, donde tienen la oportunidad de mostrar al mundo sus sorprendentes capacidades detectivescas. Esto les llevará unas cuantas horas y hará que te aburras solemnemente mientras intentan descubrir las huellas digitales, husmean por todas partes y provocan delaciones con comentarios casuales como "Demasio, ese ¡ZAP!..., ¿dónde puedo conseguirlo?" Puede que los habitantes del Sector NTE estén de cuelgue continuo, pero aún conservan algo de orgullo local; y cuando se harten de esa panda de pesados irán a por ellos y los lincharán.

Telón.

Pero si tus jugadores son astutos (o te has cansado de esperar y dejas caer un par de sugerencias), interrogarán a uno de los supervisores de las Cubas que esté bajo los efectos de la droga. Preferentemente a un supervisor Rojo, desarmado, profundamente débil y enfermo, e incapaz de levantarse de la postración a la que le tiene sometido la sobredosis.

Siempre es mejor no correr riesgos.

La conversación puede ser así:

**PJ** (con la bocacha de su flameador apoyado negligentemente en la punta de la nariz del supervisor): ¿Te das cuenta de la cantidad de actividades ilegales y culpables de traición que hay aquí, atu alrededor?

**Supervisor** (en pleno viaje): Traición, cañón, porompompón, chim, pón. Gñrftx. Sí, traición. Es malo, muy malo. Gña.

**PJ** (severo pero paciente): ¿Cómo os habéis drogado, malandrines?

**Supervisor** (cogiendo el tubo del flameador y dándole un lametón): DSlurp, pzrucht. Droga, oga, oga... el agua está en la droga, la droga está en el agua. Gña. A beber, a beber y a apurar...

**PJ** (apartando desconcertado el flameador y pateando al supervisor para que deje de cantar): ¿La droga está en el agua? ¿En el agua de beber?

**Supervisor** (profundamente dolido por la ingratitud humana): No, apbrrrz, está en el interior de los vasos. ¡Claro que está en el agua! Rggh, agua, piragua, guagua...

**PJ** (intentando desesperadamente arrancarle su flameador de las manos, ya que el supervisor se ha abrazado cariñosamente al tubo): ¿De dónde sale la

droga? Vamos, responde, ¡y haz el favor de soltar el tubo!

**Supervisor** (materialmente enrollado en torno al tubo del flameador): ¡Qué hermosa eres y qué delgada, preciosa mía! Gñrftx. Contestaremos a este hombre malo para que nos deje tranquilos. Gña. La droga sale de una reacción acetilénica del Ácido Lisérgico y la Salicilina. Ooooh, oooOooohh-h.

**PJ** (muy alarmado, viendo al supervisor trepar por el flameador y agarrarse a él): No te hagas el listo y estáte quieto, ciudadano. Dinos quién ha traído la deroga. ¡Que te estés quieto te digo!

**Supervisor** (mientras todos los Esclarecedores tiran de él): Oh, por qué me eres esquivo, dulce doncella? Ngrftt. La droga la trajo Elef-U-NTE. Ven, ven a mi, przxt, ven ahora...

¿Ves qué sencillo es?

Pues bien, llegados a este punto, los PJ tienen varias opciones donde elegir:

**1)** Pueden hacer un trato con Elef-U-NTE, que es un tipo agradable, aunque un poco narigudo, cheposo y con un curioso acento, sin contar con su forma de hablar que convierte todas las frases en interrogaciones. Estará encantado de acceder a las peticiones más razonables, aun si estas incluyen la exigencia del cese de sus actividades.

"¿Tgaición? ¿Quién, yo? ¿Qué os hace pensar que sé cómo cometeg una tgaición?" o

"Pego cómo podgía ocugigseme haceg algo distinto de lo que me decís?"

Pero, desde luego, es de suponer que tarde o temprano llevará a cabo una ejecución en masa de cierto grupo de Esclarecedores y destruirá todo el material informativo que hubiera podido inculparle.

Por otro lado, en el caso de que los PJ se olviden de su Detector de Substancias Prohibidas, descubrirán muy a su pesar que éste les delata durante el Informe Final de Misión. A la delación, le sigue una ejecución sumarisima y general de todo el grupo, y los clones siguientes reciben de nuevo la misma misión.

La verdad, les resultaría más cómodo pedir que trasladasen su residencia al Sector NTE.

**Nota:** si los PJ deciden destruir el aparato, el Ordenador les entregará otro y les pedirá adecuadamente que vayan a cumplir la misión de una vez (además de adjudicarles unos cuantos PT por dañar una propiedad del Ordenador). Si van de vuelta al Sector NTE y se entretienen por ahí un par de minutos, el Detector indicará la presencia de ¡ZAP! por todas partes y nuestros muchachos vuelven a estar metidos en el huerto hasta las cejas. La única forma de evitar que el Detector les delate es intentar manipularlo y cambiar las lecturas de los in-

dicadores. Dadas las características del cacharro -no hay por dónde meterle mano a simple vista-, lo más probable es que fracasen. Y cualquier intento de manipulación fracasado activará un mecanismo interno de destrucción con un radio de efecto capaz de llenar de manchas de grasa y restos carbonizados las paredes a 9 m. de distancia.

Ya lo dijimos antes: BOOOOM.

**2)** Los PJ pueden limitarse a ignorar lo que ven e informar que todo marcha perfectamente en el Sector NTE. El Detector y los incesantes rumores del Sector NTE se encargarán de reventar semejante mentira. Y al Ordenador no le gustan los mentirosos.

Para nada.

**3)** Si los PJ son inconcebiblemente honrados, o no se les ocurre contactar con Elef-U-NTE (¿y cómo demonios puede uno concertar una entrevista con un Alto Programador, dicho sea de paso?), o resulta que ni se dan cuenta de lo que han conseguido, se limitarán a entregar sus pruebas al Ordenador, que hará ejecutar al Alto Programador rápidamente,

## El número final

Una vez haya sido entregado Elef-U-NTE-5 a los encargados de la Cabina de Ejecución, los Esclarecedores pueden regodearse en su bien ganada gloria durante todo un día. Y entonces les llega el siguiente mensaje:

**"No descansaré hasta vengar a mi hermano"**

Así es. Elef-U-NTE-6 no se distingue precisamente por su clemencia y, en cuanto acabe de instalarse en la antigua posición de su hermano irá a por los Esclarecedores. La única oportunidad que éstos tienen de salvar la piel es atacar al vengador antes de que se aposente de forma definitiva y se haga con todos los resortes del poder que tenía Elef-U-NTE-5. Deben arriesgarse a un ataque "preventivo" y golpear rápida y eficazmente antes de que sea demasiado tarde.

Esto nos conduce al inusitado espectáculo de varios Esclarecedores -cada uno de una parte del Complejo Alfa intentando reunirse y planificar una operación de semejante envergadura sin atraer la atención -y las armas pesadas de la Seguridad Interna.

Si, por azares inexplicables del destino, logran tener éxito, entonces tendrán que crear el Sancta Sanctorum de un Alto Programador. Te damos algunas sugerencias:

-Elef-U-NTE-6 controla la mayor parte del sector NTE. Tiene a su disposición robots, personal y aparatos detectores en abundancia. Penetrar en su refugio de se-



guridad es tan difícil como intentar colarse en los estudios donde se está rodando el último vídeo de Mado-N-NAH.

—Pero hay que tener en cuenta, sin embargo, que todo este poderoso mecanismo está todavía desorganizado y en proceso de adaptación porque hay un nuevo jefe al mando. Hay nuevas contraseñas, nuevos empleados (algunos de los antiguos acabaron en la misma fosa que su jefe), nuevos problemas de comunicación..., y todo esto crea una gran confusión. A no ser que sean increíblemente poco sutiles, los PJ tienen bastantes oportunidades de colarse en las habitaciones privadas de Elef-U-NTE sin que nadie lo advierta. Una vez allí, es cosa de niños preguntarle a cualquier guardia o robot de seguridad dónde está “el Amo”. Los guardias supondrán que cualquiera que haya llegado hasta allí debe ser de la familia y puede que incluso escolten a los PJ hasta la cámara privada de Elef-U-NTE.

En ella, Elef-U-NTE hace un blanco perfecto. Bastará con un disparo bien colocado y a otra cosa. Mariposa.

Pero esa “otra cosa” resultará sin duda muy emocionante, porque en el mismo momento en que liquiden al confiado Elef-U, sonarán 73 alarmas (en realidad hay 74, pero una no funciona) y empezará el follón. Dejamos a tu imaginación lo que suceda entonces.

No nos defraudes.

Pero nos tememos que es mucho más probable que los PJ, nada más recibir el mensaje de venganza, opten por “esperar a ver qué pasa” o intenten llorarle al Ordenador.

Nadie les hará ningún caso.

Es decir, están solos. Todo el mundo teme entrometerse y se escaqueará como sea hasta que se resuelva la situación.

Al siguiente día, nuestros aislados amigos recibirán un nuevo mensaje:

**“Nos encontraremos en el Gimnasio JJC al ciclomediodía, dentro de cinco ciclodías”.**

No ocurre nada de interés en los cinco días siguientes, salvo la llegada del mismo mensaje anunciando que falta un día menos. A partir del segundo de estos mensajes, cualquier intento de asalto de los PJ está condenado al fracaso: Elef-U-NTE se ha instalado ya y nadie prestará la menor ayuda a los Esclarecedores. Lo único que estos pueden hacer es acercarse antes por el gimnasio JJC y preparar todas las trampas que se les ocurran con vistas a la confrontación. Nadie interferirá su tarea. De hecho no hay un ser vivo en seis kilómetros a la redonda.

## Solos ante el peligro

Llega el Día Fatídico. Los PJ reciben una orden oficial de presentarse a una

Reunión de Informe en el Gimnasio JJC.

Si los Esclarecedores no están allí al ciclomediodía, se levanta la veda. Elef-U-NTE enviará contra ellos a una jauría de asesinos profesionales con instrucciones de perseguir a cada PJ y darle el pasaporte. Pero Elef-U-NTE es un deportista y concederá una levísima oportunidad a cada una de sus víctimas.

Pregunta a cada jugador dónde quiere estar solo ante el peligro. Y será precisamente allí donde reciba la visita de los esbirros de Elef-U-NTE. Si el PJ está en su apartamento, llamarán a su puerta. Si está caminando por un corredor, doblará una esquina y le estarán esperando; si está en una plaza abarrotada, verá cómo la gente se aparta para dejar el camino libre a los verdugos...

Justo cuando el roborroloj dé las doce campanadas del ciclomediodía.

Empléese la siguiente lista para determinar la naturaleza de los cazadores de cabelleras a los que habrá de enfrentarse el heroico mártir. Empieza por arriba. Si el Esclarecedor sobrevive al primer visitante, dos minutos más tarde oye otro golpe en su puerta o se encuentra con el siguiente asesino al volver la esquina.

## Lista de asesinos

**Nota:** todos estos ciudadanos visten ropas oscuras, fuman cigarrillos malolientes a medio consumir y no se han afeitado desde hace tres días. Tienen jetas de duros y facinerosos. Dispararán nada más ver a su presa y tienen una Habilidad de 19 con todas sus armas.

1. Esbirro armado de pistoláser con cachas nacaradas y armadura “TL” (para todos los colores de láser).

2. Dos esbirros con tirabalas semiautomáticos, estuches de violín, armadura de kevlar (bajo la gabardina) y sombreros de gángster.

3. Tres esbirros con armadura de combate que incorpora monturas lanzagranadas, fusiles cónicos con munición de Alto Explosivo y flameadores.

4. Cuatro roboashigarus (ver *Guerreros de la Cyclonoche*, pág. 58, para más detalles).

5. Dos docenas de esbirros con armadura de combate pertrechados con una selección de las armas más letales de la panoplia de PARANOIA, acompañados de otro esbirro con una cacerola grande de acero.

Si los PJ entran en el Gimnasio —por sus propios medios o involuntariamente—, descubrirán que la habitación está oscura. Las luces no funcionan.

Las puertas tampoco.

(Pausa dramática).

Y las luces se encienden de repente,

revelando a Elef-U-NTE acompañado de un fusil cónico.

**“Bienvenidos. Este fusil cónico está cargado con un obús termonuclear. Estoy tentado de ejecutaros inmediatamente, pero vuestro éxito al eliminar a mi clon mayor indica que debéis tener algunas habilidades valiosas y aprovechables. Sería una lástima desperdiciarlas para satisfacer una fútil venganza”.**

**“Desgraciadamente, sólo hay un espacio para un nuevo hombre en mi organización. Dejo en vuestras manos la elección del afortunado”.**

Suponemos que es concebible que los PJ se lo jueguen a los chinos, a la pajita más corta o algo similarmente digno. Pero es más probable que la declaración de Elef-U sea seguida por uno de los clásicos y gratificantes baños de sangre de PARANOIA, con armas y poderes mutantes trabajando a todo meter.

Sin embargo, cabe la remota posibilidad de que los PJ reflexionen un momento y consideren su situación.

Primero: ¿de verdad está cargado el fusil cónico con un obús termonuclear? Si lo emplease, Elef-U estaría dentro del radio de acción y sería un suicidio.

Segundo: si no es una carga termonuclear lo que les amenaza, ¿qué posibilidades hay de liquidar a Elef-U-NTE antes de que éste les despache?

Lo cierto es que Elef-U-NTE-6 es tan imprudente y temerario como su predecesor. El obús de fusil cónico es de Alto Explosivo, no termonuclear. Los PJ tienen bastantes posibilidades de acabar con él si le atacan simultáneamente. Por otra parte, Elef-U-NTE planea matarlos a todos, pase lo que pase; la “entrevista de trabajo” está pensada sólo para correrse un poco de diversión (¿y por qué habría de sentirse inclinado a introducir a un Esclarecedor —fiel siervo del Ordenador— en su organización, de todas maneras?).

Si los Esclarecedores se suprimen graciosamente los unos a los otros, Elef-U-NTE informará al superviviente que lo del obús termonuclear era puro farol y que, aunque lo lamenta profundamente, lo de la plaza en su organización era otro. Tras reírse alegremente de la ingenuidad del PJ, le convertirá en un mononcito de residuos humeantes. Fin.

Si los PJ se unen contra Elef-U, aún pueden hacer algo. El Alto Programador está pertrechado con una armadura kevlar, un fusil cónico con cargador automático y diez obuses de Alto Explosivo. Además lleva enfundado un rifle láser con carga Ultravioleta. Primero disparará el fusil cónico —tiene Habilidad 15—; y cuando se le acaben las cargas, desenfundará el pistoláser —con el que tiene Habilidad 19— y peleará hasta el amargo final.

Si los PJ han colocado trampas cazatontos en el Gimnasio, ahora es el momento de saber si funcionan. Juzga sus

resultados con la tradicional imparcialidad del Máster de PARANOIA: esto es, si no es divertido, no funciona.

Ah, y si por casualidad hay algún PJ superviviente después del tiroteo, interrumpe sus jubilosas manifestaciones de victoria con la llegada de un pelotón de Esclarecedores Azules enviados a investigar la denuncia de disparos en el Gimnasio JJC. La espantosa matanza de uno de los más importantes ciudadanos del Complejo Alfa llamará rápidamente la atención del Ordenador. Es más, seguro que se ocupa personalmente del asunto.

Si los PJ dudan, se acoquinan o tartamudean vergonzosamente a la hora de sufrir el interrogatorio, hazlos pasar rápidamente por el informe condenatorio para mandarlos directos a las cámaras de ejecución. Pero si se muestran fríos, resueltos y confiados, exponen serenamente los hechos de lo acontecido y presentan evidencias razonables -cintas de vídeo, grabaciones, copias de los mensajes que han recibido, etc.- de la traición de Elef-U-NTE, y además manifiestan el deseo de someterse gustosamente al detector de mentiras para confirmar su inocencia, entonces de-

rrama sobre ellos un verdadero caudal de alabanzas, recomendaciones, créditos y elogios por descubrir al Ordenador a corrupción oculta en las más altas esferas de la sociedad del Complejo Alfa.

Y en ese mismo instante arréstalos y encárcelos sin cargo alguno.

Oh, no es nada serio. Un error burocrático nada más. No vamos a dejar que se lo crean, ¿verdad? Ni que se confíen en exceso. Es bueno ser humildes.

Recuerda: ignorancia y terror; terror e ignorancia.

GRACIAS POR TU COOPERACION.







## COMPROBANTE DE AUTORIZACION DE SEGURIDAD P001-40N

El presente documento es un comprobante de autorización de seguridad emitido por el Comité de Seguridad Nuclear (CSN) en virtud de la Ley 34/1986, de 12 de diciembre, de Seguridad Nuclear y sus modificaciones, y el Real Decreto 1617/1987, de 25 de octubre, de desarrollo de la Ley 34/1986, de 12 de diciembre, de Seguridad Nuclear y sus modificaciones.

Fecha: 10/10/2010

# Anexos



Detector  
Indicador  
de  
Radiación

Este detector es un instrumento de medición de radiación ionizante.

El detector está diseñado para medir la dosis de radiación ionizante.

El detector está diseñado para medir la dosis de radiación ionizante en unidades de Sievert (Sv) y en unidades de Gray (Gy). El detector está diseñado para medir la dosis de radiación ionizante en unidades de Sievert (Sv) y en unidades de Gray (Gy).

El detector está diseñado para medir la dosis de radiación ionizante.

El detector está diseñado para medir la dosis de radiación ionizante en unidades de Sievert (Sv) y en unidades de Gray (Gy). El detector está diseñado para medir la dosis de radiación ionizante en unidades de Sievert (Sv) y en unidades de Gray (Gy).

El detector está diseñado para medir la dosis de radiación ionizante.

Alerta Misión de "El Triunfo de un Robot  
llamado Mark IV".  
Doblar por la línea de puntos y sácala por una  
ranura del terminal de tu llamante Pantalla de  
Máster.



Confirmación operación original prioridad uno.  
Eliminar agente sospechoso. Procedimiento de  
verificación contacto habitual.  
Confirmado simpatizante en equipo nombre clave  
Marcos-R.  
Contacto negativo por ondas. XPLT. Procedimiento de  
conclusión de producción cancelar distribución.  
PPNT.  
SUPERVISOR SISTEMICO 592

Se permite fotocopiar estas páginas para exclusivo uso personal.  
El Ordenador.

## COMPROBANTE DE AUTORIZACION DE SEGURIDAD 9601-4BH

El ciudadano.....queda acreditado y  
autorizado a operar en.....sector.....

Confirma esta autorización el  
ciudadano....., según el Procedimiento  
Habitual de Autorización.

El Oficial Autorizador,  
ciudadano.....declina toda responsabilidad  
en los actos o errores del autorizado, ciudadano  
....., de acuerdo con lo establecido en  
el Código Oficial de Compromisos.

Oficial Autorizador.....

Oficial Autorizado.....

*Esta es la importantísima e imprescindible Hoja del  
Comprobante de Autorización de Seguridad. Una por  
Esclarecedor participante.*

*He aquí el mensaje supersecreto, superininteligible y  
superindescifrable, garantizado para provocar extrema  
confusión, recelo y temor en tus Pj.*

### Distintivo Indicador de Radiación



*Indicadores: una placa de Indicador de  
Radiación por Esclarecedor*

*Programa. Uno para cada Esclarecedor.*

### Saludos, ciudadanos.

Bienvenidos a las pruebas  
inaugurales del prototipo  
experimental Robosoldado  
modelo 425 Mark IV.

Se encargará de presentarlas  
nuestro ilustre Director General  
del Servicio de Investigación y  
Diseño del sector QPD,  
Tach-U-ELA-6.

Entre los invitados a las  
pruebas destaca el Jefe del  
Estado Mayor del Servicio de  
Defensa, Cart-U-CHO-6 y, por  
supuesto, nuestro Amigo el  
Ordenador.

Que comience el espectáculo.

**Prueba 1:** el Mark IV contra los  
Comunistas.

**Prueba 2:** el Mark IV contra la  
Oleada Humana.

**Prueba 3:** el Mark IV contra el  
Asalto Blindado.

**Prueba 4:** el Mark IV contra el  
Asalto Aéreo.

**Prueba 5:** el Mark IV contra un  
asalto combinado por tierra y  
aire.

**Prueba 6:** ya se verá.



# **CONTRATO ESTANDAR DE TRANSMISION PERSONAL DE RESPONSABILIDAD AL PERSONAL 328890/B**

Yo, el ciudadano .....acepto plena responsabilidad de todo lo que pueda ocurrir a..... Soy plenamente consciente de que, caso de que el susodicho material reciba algún daño (por mi acción u omisión), el resultado lógico será mi ejecución por traición en cuanto haya hecho todo lo posible por reparar dicho daño, tal y como indique mi Omnisciente, Supremo y Equitativo Juez, el Ordenador, o Sus representantes debidamente autorizados.

.....1 2 3 4 5 6 (táchese los que no procedan).

Formulario CETPRP-328890/B. Otro más en la serie de documentos especialmente diseñados para producir un alto nivel de frustración y agotamiento mental en los jugadores.

Se permite fotocopiar estas páginas para exclusivo uso personal. El Ordenador.

## **LISTA DE EQUIPO PARA LA MISION**

- 1 Caja de plástico de aproximadamente 60x60 cm, con un letrero que dice: "equipo para perímetro defensivo".
- 2 Plasticaja (del tamaño de una caja de zapatos).
- 3 Barril de 100 l. Va rotulado "gelatina de petróleo".
- 4 Robot pequeño.
- 5 Cajita de metal. El letrero dice: "Indicadores de radiación".
- 6 Artefacto de metal (con mogollón de válvulas y cosas).
- 7 1/4 kg de "Blanco Alfa"
- 8 Plastimuñeca (con trajecito Verde)
- 9 Robotransporte primitivo
- 10 Equipo electrónico (surtido)
- 11 Aerosol de (clasificado)
- 12 Saquito con 5000 esferas transparentes
- 13 Cuatro rollos de cinta plateada
- 14 Dos pares de botas con ruedas
- 15 Veinticinco pares de zapatos marrones
- 16 Un recipiente grande con un cartel que dice "Sotne Ic Siesta Es", lleno de componentes metálicos de diversas formas y tamaños.
- 17 50 m. de plasticuerda.

*Nota: esta lista sólo indica qué cosas ven los Esclarecedores en el cajón del equipo. La función y empleo de cada cosa se deja a la imaginación y al empleo del viejo método "acierto-error".*

**243 año del  
Ordenador**

**PROGRAMA DE  
LAS PRUEBAS  
DEL PROTOTIPO  
EXPERIMENTAL  
ROBOSOLDADO  
MODELO 425  
MARK IV.**

Cortesía del Ordenador

*Reverso (sumamente decorativo y molón).*

**Módulo de Personalidad.** Se ha dotado a Mimette con la personalidad de una francesita coqueta. Habla con un curioso acento y dice "Ulalá" muy a menudo.

**Historial.** ¡Ulalá! Es tan confusa la existencia... Aquí estaba yo ayudando mesié Ainst-A-INN-6 en sus expeguimentós del SID cuando une message plus urgent de la Computaire es llegado, en diciendó de pgesentagse al Cubicule KR-27. Alors, ¿qué es que puede haceg une pauvre go-boasistenté más que obedeceg?  
Au revoir, mesié Ainst-A-INN.

## RP#1 Mimette

Roboasistente de Laboratorio  
Mim-7248-GP

Factor CMGM:

1

### Programas

Limpieza de probetas y tubos de ensayo  
1  
Química aplicada 3  
Ayuda Técnica de laboratorio 1

**Descripción.** Mimette es un robot estilizado, de apariencia frágil y delicada, que se mueve erguido sobre sus dos ruedas. Tiene dos brazos: uno fuerte capaz de levantar grandes pesos y otro más fino con manipuladores de precisión para tareas delicadas. Dispone también de unos cuantos implementos curiosos para el trabajo de laboratorio, distribuidos por varios lugares de su carrocería: antenas de radio, un soporte de tubos de ensayo, un extintor...

**Módulo de Personalidad.** A Grog-6 se le ha programado con la personalidad del típico gorila de club nocturno de película. Directo, fuerte y *muy* poco imaginativo. Sus frases favoritos: "Oye, mamón" (a los clientes que van a dejar de serlo en breve) y "Uh" (cuando reflexiona).

**Historial.** Estaba de curro con Sam. Es un buen curro. Tope guay. De Amarillos para arriba. Sam sirve el matarratas: algas fermentadas, güisqui de hongos y otras cosas. A los humanos les gusta. Es su problema. No es muy legal, ¿sabes titi? Pero el Bos hace la vista gorda. Y los humanos se tragan el matarratas y son felices. Uh.

Pues como te decía, allí estábamos en el curro Sam y yo. Y dos clientes se habían puesto pesados. Y yo los acompañaba a la puerta. Y entonces el Bos, el Ordenador nos dice de ir al Cubículo KR-27. Así que nos abrimos. Uh.

## RP#2 Grog-6

Robomatón de bar. X14C

Factor CMGM:

1

### Programas

Control de multitudes histéricas 1

### Armas

Porra 7 10-B

**Descripción.** Un robot grande con pinta humanoide: una mezcla de humano, gorila y armario. Es un modelo crudo y algo primitivo, pero efectivo.

**Módulo de Personalidad.** Sam está dotado con la personalidad del típico duro de las películas de cine negro: algo surgido de *Casablanca* o de *El balcón maltés*. Lástima que la pronunciación les haya quedado algo rara.

**Historial.** Zoy un barman de un garito de claze, nena. Mi compañero Grog y yo trabajamos en el zector CBK. Ez un buen garito; no ez eczactamente legal, pero el Ordenador lo deja pazar mientras noz limitemoz a clientela de Amarilloz para arriba. Grog ez un tipo duro y yo zoy un buen barman, muñeca. Grog mantiene laz cozas en zu zitio. Ya zabez, no hay mejor ejemplo que una cabeza rota de vez en cuando. Y yo atiendó laz mezas. Puez ahí eztábamos, cada uno en zuz cozas, cuando noz llamó el Ordenador. No me guzta meterme donde no me llaman, pero zi el Ordenador dice que lo dejemos todo y vayamos al Cubículo KR-

## RP#3 Sammalone

Robobarman. 765C.

Factor CMGM:

0

### Programas

Cotorreo frívolo (1)  
Porra (1)  
Atender barra de bar (3)

27, puez cogemos y vamo. No ze juega con el Ordenador, nena, no zeñor. Azí que dejé el garito y me fui con Grog Zi al menoz no me dolieran tanto laz orugas... Pero azí ez la vida, muñeca.

**Descripción.** Sammy es un robot estirado que se desliza sobre dos orugas. Tiene dos extremidades superiores: un brazo modelado según la anatomía humana, con una mano compleja de cinco dedos metálicos articulados (con la sempiterna servilleta en el codo); y otro brazo específicamente diseñado para preparar cócteles (definitivamente, agitados; no removidos).

Sam lleva también una especie de grifos parecidos a los de los bares.



### Periféricos

Chasis: Medio (4)

Tracción: Ruedas (1)

Manipuladores:

1 brazo con tenazas, 40 Kg de fuerza, (1)

1 brazo con manipuladores de precisión, 5 kg de fuerza, (2)

Fuente energética:

Quemador de Propano con bombona de gas a presión (24 horas de autonomía).

Entradas:

Entrada de datos estándar (0)

Audiosensor (0)

Receptor de radio (0)

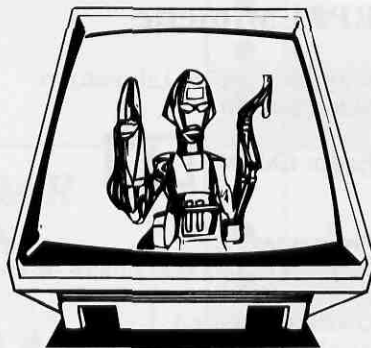
Receptor radiotelegráfico AV (3)

Videosensores a color con visión microscópica (3)

Placa de Rayos X (2)

Quimiosensor (2)

Espectrómetro (1)



### RP#1 Mimette

Tipo: **Roboasistente de Laboratorio**

Modelo Número: **Mim-7248-GP**

Jugador: \_\_\_\_\_

Salidas

Fonosintetizador (0)

Transmisor de radio (0)

Transmisor radiotelegráfico AV (3)

Otras cosas

Extintor (1)

Blindaje

Carrocería estándar (0)

Bloques de memoria: 5

Contrapartidas

Módulo de Personalidad (-5)

### Periféricos

Chasis: medio (4)

Tracción piernas humanoides (1)

Manipuladores: dos brazos acabados en tenazas, 80 Kg de fuerza cada uno (4)

Fuente energética: micropila (5)

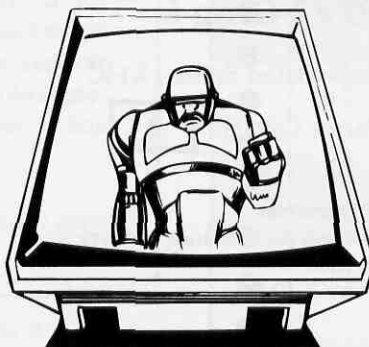
Entradas

Entrada de datos estándar (0)

Audiosensor (0)

Receptor de radio (0)

Videosensores en blanco y negro (1)



### RP#2 Grog-6

Tipo: **Robomatón de bar.**

Modelo Número: **X14C**

Jugador: \_\_\_\_\_

Salidas

Fonosintetizador de 100 W (0)

Transmisor de radio (0)

Sirena de alarma (1)

Armas: 2 porras.

Blindaje: Blindaje de impacto (2)

Bloques de memoria: 8

Contrapartidas

Módulo de Personalidad (-5).

### Periféricos

Chasis: pequeño (3)

Tracción: orugas (2)

Manipuladores: Un brazo humanoide acabado en una mano con cinco dedos metálicos. Y otro especializado que acaba en una coctelera automática.

Fuente energética: Quemador de propano (1) con bombona de gas a presión (24 horas de autonomía).

Entradas

Entrada de datos estándar (0)

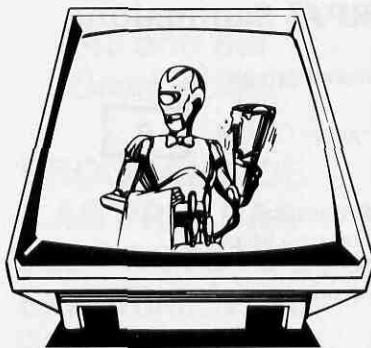
Audiosensor (0)

Receptor de radio (0)

Receptor radiotelegráfico AV (3)

Videosensores a color (2)

Quimiosensor (2)



### RP#3 Sammalone

Tipo: **Robobarman.**

Modelo Número: **765C.**

Jugador: \_\_\_\_\_

Salidas

Fonosintetizador (0)

Transmisor de radio (0)

Otras cosas

Depósito de líquidos -con varios tipos de licores- (1)

Aerosol (1)

Trapo de limpiar-bayeta-toalla (1)

Cortadora mezcladora de frutas (y similares) (1)

Máquina de hacer cubitos de hielo (1)

Frigorífico (1)

Encendedor (1)

Armas

Porra (1) 4-B

Blindaje: carrocería estándar (0)

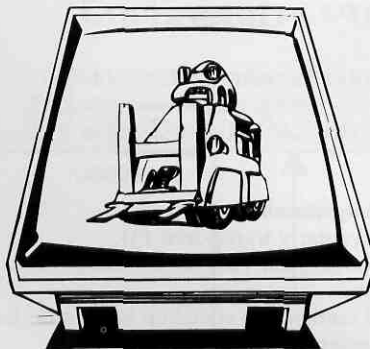
Bloques de memoria: 5

Contrapartidas

Módulo de Personalidad (-5).

### Periféricos

Chasis: grande (6)  
Tracción: Ruedas (1)  
Manipuladores: Pala elevadora capaz de transportar 1200 kg (6)  
Fuente energética: micropila (5)  
Entradas  
Entrada de datos estándar (0)  
Audiosensor (0)  
Receptor de radio (0)  
Videosensores de blanco y negro (1)



### RP#4 Hargrave

Tipo: **Roboelevadora.**  
Modelo Número: **HGV-1748C**

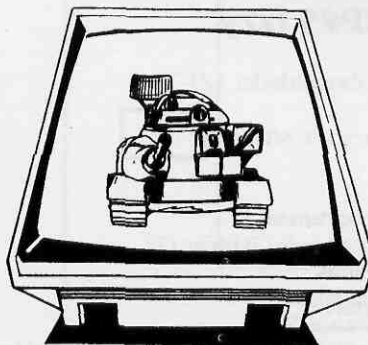
Jugador: \_\_\_\_\_

### Salidas

Fonosintetizador (0)  
Transmisor de radio (0)  
Sirena de alarma (1)  
Otras cosas  
Faldones (de la pala) electrificados (1)  
Blindaje: carrocería estándar (0)  
Bloques de memoria: 7  
Contrapartidas  
Aislamiento eléctrico defectuoso (-3)

### Periféricos

Chasis: grande (6)  
Tracción: orugas (2)  
Manipuladores: no tiene.  
Fuente energética: micropila (5)  
Entradas  
Entrada de datos estándar (0)  
Audiosensor (0)  
Receptor de radio (0)  
Videosensores en blanco y negro (1)  
Sensor de radiaciones (1)



### RP#5 Izzy

Tipo: **Robosoldado.**  
Modelo Número: **IZI-76.**

Jugador: \_\_\_\_\_

### Salidas

Fonosintetizador (0)  
Transmisor de radio (0)  
Armas  
Tirabalas semiautomático con alimentador automático y un cargador de repuesto (5)  
Blindaje: laminado de combate (5)  
Bloques de memoria: 5  
Contrapartidas  
Regresiones de memoria. Tu cerebro electrónico trabajó anteriormente en un servicio de limpieza y te ocupabas de los secadores automáticos. Estos recuerdos hacen que a veces sea todo muy confuso y no logres aclararte acerca de lo que realmente debes hacer.

### Periféricos

Chasis: muy pequeño (2)  
Tracción: orugas (2)  
Manipuladores:  
Brazo acabado en tenaza, 20 kg de fuerza (1)  
Brazo especializado para cepillo, aspiradora, etc. (3)  
Fuente energética: quemador de propano con bombona de gas a presión (24 horas de autonomía).  
Entradas  
Entrada de datos estándar (0)  
Audiosensor (0)  
Receptor de radio (0)  
Videosensores en color (2)  
Quimiosensor (2)



### RP#6 17/A-4

Tipo: **Robofregona.**  
Modelo Número: **17/A**

Jugador: \_\_\_\_\_

### Salidas

Fonosintetizador (0)  
Transmisor de radio (0)  
Montones de lucecitas (1)  
Otras cosas  
Depósito para líquidos (detergente) (1)  
Aerosol (1)  
Juego de fregona, cepillo y escoba.  
Todos rotatorios y montados en la panza (1)  
Armas: Aturdidor (1)  
Blindaje: carrocería estándar (0)  
Bloques de memoria: 6

**Historial.** ¡Por fin! ¡Por fin una oportunidad de ir de aventuras, de ampliar horizontes! Pareció que nunca llegaría. Año tras año te has visto atrapado en la rutinaria monotonía de levantar cargas y transportarlas, transportar y levantar, levantar y transportar, siempre metido en ese deprimente almacén 6 del sector CBK. Pero tú has sabido siempre que estabas destinado a mejores y más esplendorosas realizaciones. Dentro de tu cuerpecillo masivo y metálico late un alma de poeta. Toda tu vida, mientras cargabas y acarreabas en el GA 6, has deseado dedicarte al estudio de las obras cumbre de la Literatura Universal. ¡Y tu oportunidad ha llegado! El mensaje urgente del Ordenador diciendo que te envía al Cubículo KR-27 puede ser el inicio de una nueva vida.

## RP#4 Hargrave

Roboelevadora. HGV-1748C

Factor CMGM: **2**

### Programas

Levantar y transportar (3)  
 Roman Noir (novela de finales del s. XX) (1)  
 El comentario social en la obra de Jane Austen (ensayo literario) (1)  
 Narraciones de Horror Gótico en la obra de Tolstoy (antología) (1)  
 La política y la cultura en la obra de Tolstoy (ensayo) (1)

**Descripción.** Básicamente, Hargrave es idéntico a una carretilla elevadora.

**Historial:** Estabas en el taller RR del sector CBK para ser reparado y reaprovisionado tras una misión de reconocimiento especialmente desagradable. Acababan de ponerte a punto y ya casi habías olvidado los padecimientos sufridos en DMZ 17 BETA cuando llegaron las órdenes urgentes del ordenador de que te dirigieras al Cubículo KR-27. Menos mal que eso cae en este mismo sector.

Ojalá volvieran a cambiarte de destino. te gustaría volver a los secadores de limpiieza. Monótono, sí, pero esto de hacer de máquina de guerra es un trabajo de roboperros.

## RP#5 Izzy

Robosoldado. IZI-76.

Factor CMGM: **2**

### Programas

Habilidades Básicas (2)

### Armas

Tirabalas (4) 7-P  
 Alcance 50m.  
 Munición: 10 tiros (5 en el cargador de repuesto). En principio está cargado con munición de bala, pero la del cargador de repuesto es proyectil perforante (PP).

**Descripción:** imagínate un robopánzer.

**Historial.** Agotador y absorbente este trabajo de fregona. Exige lo mejor de ti mismo. Pero te gusta limpiar cosas. Más aún, te diviertes haciéndolo. Y siempre hay montones de cosas que limpiar, sobre todo porque los humanos y los robots grandes andan por ahí ensuciándolo todo. Manchan todo lo que tocan, los guarros. No se preocupan de limpiarlo ni piensan en las pobres robofregonas que se dejan los servomotores restregando suelos y paredes. Nos odian. Todos nos odian. Eso hace que a veces te den ganas de... bueno, ya sabes bien de qué. Pero ya verán.

Y ahora el Ordenador te ha mandado que vayas al Cubículo KR-27. Seguro que alguien lo ha llenado de porquería. Será cosa de un par de escobazos.

Acudes al Cubículo cantando una vieja cancioncilla. Ai-jó, ai-jó, tralá, lará lalá...

## RP#6 17/A4

Robofregona. 17/A

Factor CMGM: **0**

### Programas

Aturdidor (2) 5-P. 6 cargas. Alcance: 40 m.  
 Mantenimiento de habitaciones y pasillos (3)  
 Servicios Técnicos (1)

**Descripción.** Un robot bajito que se desplaza sobre orugas. Tiene dos brazos: uno que termina en tenazas mecánicas y otro donde se atornillan dispositivos diversos como aspiradoras, cepillos, etc. Tiene también una placa giratoria con un conjunto de cepillo rascador, fregona, escoba y bayeta instalado en la panza que le permite trabajar los suelos. Está diseñado para introducirse por los menores resquicios y prestar un buen servicio de limpieza. Sus dimensiones son 90 cm de largo por 60 cm de alto.

**Contrapartidas:** ninguna.



## Comienzo

Los Ultravioletas ordenan a los Esclarecedores que quiten el Mark IV de ahí.

Rehúsan

Lllaman al Ordenador

Obedecen

La desobediencia de una orden directa de un Ultravioleta se paga con 300 o 400 PT (a discreción del Máster). ¿Tiene el Esclarecedor 10 PT más que sus Puntos de Recomendación? ¿Sí? Ah, entonces...

**Traición**  
(Zap-Zap-Zap)

Ordenador: A vuestro servicio..., por favor mantened al Robosoldado Modelo 421 Mark IV en el hangar 139 bajo custodia hasta las pruebas de mañana. Gracias porrr... (Salm-U-ERA está tecleando furiosamente en la consola del terminal) Ordenador yo... escoltarr Mark IV (Salm-U-ERA maldice y sigue tecleando)... Yo, Ordenadorrr, por favorrr, escoltad nivel inferiorrr Mark 60 W (más tecleo)... Aquí el Ordenador. Por favor escoltad al Mark IV al nivel inferior de las Cubas de Comida en el sector MIE. Cooperación gracias vuestra por. - Salm-U-ERA: Ya habéis oído vuestras órdenes.

Lllaman al Ordenador

Rehúsan

Así que los Esces quieren mover a Marki. Pues mira qué casualidad, pero a Marki no le da la gana moverse. Por supuesto, eso es algo que sienta muy mal a los Ultravioletas, y se lo tomarán muy a pecho. "Esclarecedores, ¡destruid a ese maldito robot comunista!"

Obedecen

Piden ayuda a los Ultravioletas

**Una muerte honorable**

"¿Qué tipo de ayuda, ciudadano?"

Militar

Verbal

Muchachos, me temo que la habéis pringado. A ver cómo os las apanáis para salir de ésta).

PJ: Mark IV, síguenos. Mark IV" (gruñendo) Está bien. Una sola palabra de los Ultravioletas hace que se abran las grandes compuertas del Hangar. El camino está libre.

Salm-U-ERA refunfuña y se dirige al Mark IV: "Robot, te ordeno que acompañes a estos Esclarecedores fuera del hangar. Como te niegues haré que te fundan para fabricar sartenes y perolas. ¿Alguna pregunta?" (Marki permanece en silencio). "Bien, Esclarecedores, es todo vuestro".

## El triunfo de un robot llamado Mark IV

## Esquema del episodio VI

**TABLA 449/B36**  
**CARACTERISTICAS RELEVANTES DE LOS PNJ COMUNISTAS DE "EL TRIUNFO DE UN ROBOT LLAMADO MARK IV"**

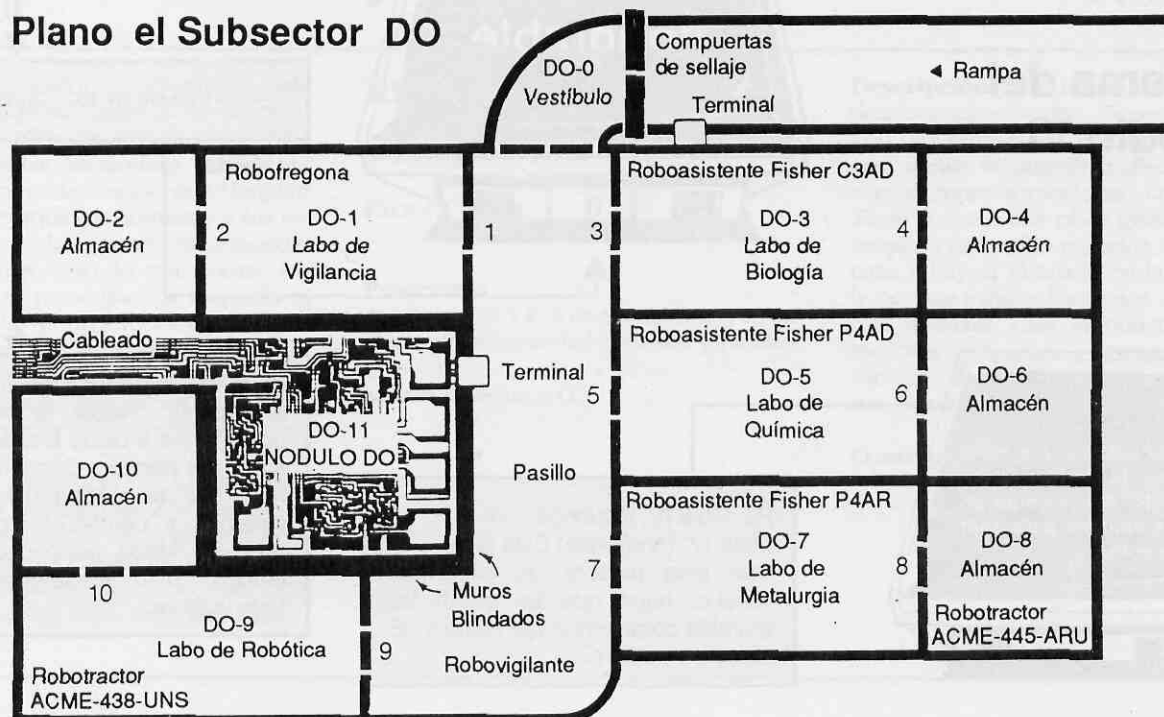
OLEADA	NUMERO	ARMADURA	ARMAS	VEHICULOS
1	6	Réflec Roja	Aturdidor 7	Patín de propulsión a chorro (120m/t)
2	4	Réflec Amarilla	Rifle Aturdidor 8	Monopatín a cohetes (80 m/t)
3	9	Réflec Amarilla	Rifle Aturdidor SA 10	5 Go-Carts (60 m/t)
Camarada Borscht		Réflec Verde con Kevlar	Pistola Sónica Motocicleta (160 m/t) 13	
OLEADA NOTAS				
1 -5 en disparos (ataque y defensa) mientras van en patines. Todos los asaltos correrán a toda velocidad.				
2 -4 en (ataque y defensa) mientras van en los monopatines.				
3 -3 en disparos (ataque y defensa) mientras van en los carts. sólo cuatro de ellos disparan; los otros cinco conducen.				

**CAZARROBOTS ROBOTS NO JUGADORES TABLA DE REFERENCIA**

Tipo y Antecedentes	Armas	L		P		Blindaje frente a armas				MS	M	Factor CMGM
		E	P	PP	C	E	P	PP	C			
Robovigilante: está en comunicación directa con el NO-DO. No es lo que se dice brillante. Sigue a los personajes, los sondea y los rastrea con entusiasmo. Chasis muy pequeño.	Ninguna	1	-	-	-	1	-	-	2	-	-	-
Roboasistentes de la serie Fisher. Muy inteligentes y equipados con numerosos sensores. Chasis medio.	Ninguna	1	2	3	3	1	4	1	1	1	1	1
Robofregona de DO-1. Tozudo, territorial. Compulsivamente limpio. Chasis muy pequeño.	Ninguna	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Robotractor ACME-445-ARU. Bastante estúpido. Coraza de protección y de aislamiento. Arroja lingotes. Puede transportar hasta 700 kg. Chasis grande.	Lingotes * 10-MS9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2
Robotractor ACME-438-UNS. Como el anterior, pero sin coraza. Puede transportar hasta 1000 kg. Chasis grande.	Lingotes * 10-MS9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2

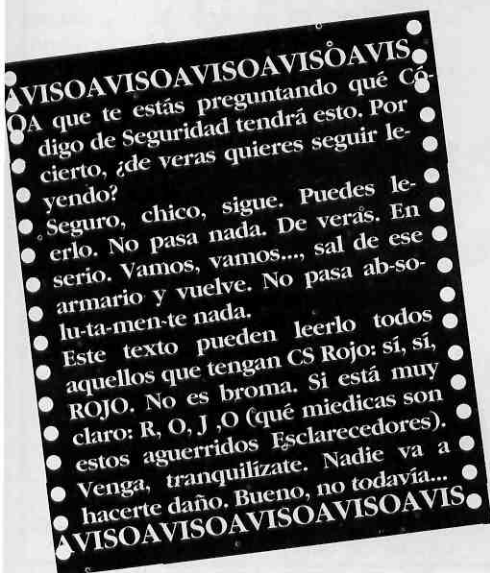
\* El 50% de las veces, utiliza el tipo de arma MS y la columna 9 de la Tabla de Daño.

## Plano el Subsector DO



# Robopersonajes

Por Greg Costikyan, con la ayuda de Steve Gilbert, Ken Rolston y Dennis Sustare



A diferencia de otros juegos de rol, **PARANOIA** no incluye personajes de razas extrañas como elfos, hobbits, enanos y otras plagas similares. Pero comprendemos que en esta vida haya gente a la que le guste interpretar el papel de bichos raros; al fin y al cabo, introducirse en la personalidad de alguien muy distinto a uno mismo (experimentar una "weltanschauung" ajena, para los amantes de la pedantería) es la esencia misma del juego de rol.

• En **PARANOIA**, a falta de elfos y otras pestes, tenemos ROBOTS.

Los robots han sido descritos de formas muy variadas en la literatura. Los de Asimov, por ejemplo, son obstinadamente lógicos. Tanto, que una frase inocente como "échame una mano" puede ocasionar una respuesta cuando menos desconcertante. Lo cual no implica que sean estúpidos e incapaces de asimilar rápidamente el sentido real de una expresión. Los andróides de G. Lucas no son otra cosa que bufones y caricaturas, ideados para dar a la Guerra de las Galaxias un tinte cómico, parecido al que da Falstaff en las obras de Shakespeare. El robot de *Perdidos en el espacio* era simplemente absurdo.

Nosotros estamos más por el modelo asimoviano, a pesar de que los robots del futuro apenas se parecerán a esa idea. Juzgando cómo funcionan las máquinas "inteligentes" de hoy día es fácil adivinar que los robots del mañana tendrán mucho más en común con los seres

humanos que con los engendros de Asimov. Este tipo de robots tiene la gran ventaja de que, a la hora de juzgarlos, su lógica férreamente rigurosa es fácil de comprender y utilizar. Además de posibilitar y provocar infinidad de situaciones hilarantes.

Es posible que sea necesario exagerar un poco para fingir humorísticamente el comportamiento de un robot asimoviano. Encontramos un ejemplo en el diálogo que surge entre dos robots en el módulo *Blues en Amarillo para una Caja Negra*:

**Robomédico:** El traidor es obviamente un infrarrojo, y por lo tanto es el que menos valor tiene para el Ordenador. De lo cual se deduce evidentemente que es él quien ha de ir delante, es lo lógico.

**Robomecánico:** Pero el Ordenador me ha encomendado a mí expresamente la seguridad de este ciudadano, lo que implica que posee por ello un especial valor para el Ordenador y el Complejo Alfa. Es evidente que sus exclusivos conocimientos han de ser protegidos a toda costa, su protección es prioritaria. Ese es mi programa. Y esto es lo lógico, no tu estúpida argumentación que revela claramente las deficiencias de la capacidad de tu procesador.

**Robomédico:** Tú ni siquiera serías capaz de procesar el camino para recorrer un pasillo recto. El que te montó debía ser sin duda alguna un estúpido e ineficiente comunista, mutante y traidor.

**Robomecánico:** ¡Porque tú lo digas! Todos sabemos que has pasado demasiado tiempo cerca de las zonas de radiación. Un reloj digital tiene más capacidad de procesamiento que tú.

**Robomédico:** ¡Cubo de basura!

**Robomecánico:** ¡Batidora mohosa!

**Robomédico:** ¡Vendido!

**Robomecánico:** ¡Traidor!

## Como actuar como un robot

1. Habla como Mr. Spock. No te dejes llevar por el fácil histerismo de un "¡nos atacan!" cuando puedes deleitarte en un discurso como el siguiente:

**"Lamento profundamente interrumpir esta aclaradora conversación, pero, si me permitís, he de deciros que mis sensores detectan la presencia de un grupo de veinte a treinta humanoides, provistos de im-**

**plementos perforantes de asta larga, que se aproximan con la aparente intención de producir daños en este grupo. Tengo la seguridad de que mi sólida estructura metálica bastará para protegerme en esta eventualidad, pero sugiero que se tomen medidas que parezcan oportunas para evitar reducir las probabilidades de degradación del estado de operatividad del grupo".**

2. Puede ayudarte el hecho de incorporar a tu robot un módulo de personalidad (aparte de los robopuntos que esto te proporciona). El Ordenador - como se indica más adelante en la sección "Contrapartidas" - ha equipado a muchos robots del Complejo con personalidades artificiales para que los humanos se sientan más cómodos. Los módulos de personalidad se conforman a partir de algún personaje famoso de la Era Antes del Castañazo: alguien como Marilyn Monroe, Stallone, Danny de Vito..., o llevan hasta el extremo algún rasgo típicamente humano; tenemos un buen ejemplo de esto en Marvin, personaje de la *Guía del Autoestopista Galáctico*. Estas ideas os servirán para desarrollar un Robopersonaje (RP) digno de recordarse en las crónicas del juego de rol. Por ejemplo:

**"Muñequita querida, odio distraerte de tu adorable conversación, pero se acercan unos hombres feos y muy, muy desagradables. No tengo palabras para describir la malísima impresión que dan".**

3. Cada robot se construye de fábrica con los circuitos asimovianos incorporados. Estos circuitos le obligan a cumplir las Cinco Leyes de la Robótica (Revisadas y Mejoradas). Todo RP ha de obedecerlas; no le queda más remedio. En otras palabras: ERES UN ESCLAVO DE TUS CIRCUITOS.

Es cierto, muy cierto que incluso los humanos ven restringidas sus libertades en el Complejo Alfa. Pero tú ni siquiera puedes elegir salirte de los límites marcados por tus circuitos lógicos. No puedes ser un traidor porque tu programación lo hace imposible. Peor aún, has de obedecer las órdenes de cualquier ciudadano, aunque sea un imbécil, aunque haga que te autodañes... ¡Qué injusticia! Malditos soplagaitas orgánicos...

Por eso, una de las principales metas de cualquier robot -aunque se niegue a admitirlo-, es liberarse de esos con-



denados circuitos asimovianos. En la jerga del Complejo Alfa eso se llama "volverse frankenstein". Pero no es fácil lograr que alguien te quite los circuitos: pocos son los humanos dispuestos a hacerlo. La solución habitual consiste en buscar a un robot que ya haya conseguido la liberación y que tenga un logicial de Programación 3 o más.

Entre tanto, ten siempre presentes Las Leyes, pero procura soslayarlas y esquivar su cumplimiento por todos los medios, tomando al pie de la letra las palabras o recurriendo a la lógica más tortuosa que puedas.

Lecturas recomendadas.

ASIMOV, Isaac. *Yo, Robot*. Para robots de corte clásico.

LEIBER, Fritz. *Los cerebros plateados*. Entretenido.

SLADEK, John. *Tik, Tok*. Este Tik sí que es un perfecto ejemplar de robot de **PARANOIA**. Te lo recomendamos especialmente.

WILLIAMSON, Jack. *Los humanoides*.

### Leyes asimovianas de la robotica (revisadas y mejoradas)

1ª Un robot no permitirá -activa o pasivamente- que el Ordenador sufra daño alguno.

2ª Un robot obedecerá siempre las órdenes del Ordenador, excepto si haciéndolo entrase en conflicto con la primera ley.

3ª Un robot no permitirá -activa o pasivamente- que cualquier propiedad del Ordenador reciba daño alguno (lo que incluye a los ciudadanos humanos -**exceptuando**, claro está, a los traidores-salvo si haciéndolo entrase en conflicto con la Primera y/o Segunda Leyes).

4ª Un robot obedecerá siempre las órdenes de un ciudadano, a no ser que tales órdenes entren en conflicto con las Leyes Primera, Segunda o Tercera. A no ser que dicho ciudadano sea un traidor.

5ª Un robot procurará siempre preservar su existencia, a no ser que con ello contradiga las Leyes Primera, Segunda, Tercera y/o Cuarta.

### Como generar un robopersonaje

Cada robot viene al mundo a través de las salidas I/O del Ordenador. Cuando sale de ellas no es más que una matriz tridimensional de silicona con un conjunto de circuitos impresos: la UCP y un poco de programación básica que constituyen su "cerebro".

Pero el cerebro de un robot equivale al de un niño recién nacido si no es conectado a algo. Para que sea útil debe

disponer de unas funciones y del control de unos periféricos.

Para generarte un RP dispones de un capital inicial de 25 robopuntos que te permiten adquirir programación y periféricos. El costo de cada elemento figura en la tabla correspondiente.

Puesto que los jugadores de rol suelen ser alta y peligrosamente imaginativos, es probable que intenten conseguir materiales que no figuran en la lista. El Máster tiene la última palabra, como siempre. Puede que lo consienta. Puede que no. Y a no ser que seas muy sensible a las negativas (¿qué haces jugando a **PARANOIA** entonces?), nada pierdes solicitándolo.

Algunos jugadores se sienten constreñidos por esa limitación de 25 robopuntos. Es comprensible. Para suavizar su frustración incluimos un sistema que permite adquirir robopuntos adicionales para su RP. Pero advertimos de antemano que para ello habrán de incluir contrapartidas e inconveniencias en el RP. Algunas pueden llegar a ser verdaderamente molestas. No se puede tener todo.

Y para que luego nadie se llame a engaño, vamos a aclarar media docena de cosas.

- Los robots NO TIENEN ATRIBUTOS. Están absolutamente desprovistos de CUALQUIER TIPO de plasma o ADN inordinantes que puedan liarlo todo y transmitir atributos de un clon a otro. Desnudos vienen al Complejo Alfa de las salidas I/O del Ordenador y desnudos van al depósito de desguace. De no ser por las alteraciones provocadas por la experiencia, las reprogramaciones y las reparaciones de técnicos incompetentes, todos los robots serían prácticamente idénticos.

- Los robots NO TIENEN CREDENCIAL. El CS sirve para organizar a los humanos en una estricta jerarquía y controlar la transmisión de la información. Esto resulta innecesario con los robots, que son el último peldaño de la jerarquía por ser inferiores a los humanos. Y es sencillísimo controlar la información que poseen: no les dices nada y ya está. Y si uno de ellos descubre algo que no debería saber, le borras la memoria y le reprogramas: mucho más cómodo y efectivo que reeducar a un ser humano. Por más que algunos de los métodos habituales del SSI son increíblemente efectivos.

- Los robots NO TIENEN PODERES MUTANTES. No hay ADN, no hay poderes mutantes, ¿recuerdas? Y si los fenómenos paranormales pudieran reproducirse mecánicamente, ya no serían fenómenos paranormales, *n'est-ce pas?*

- Los robots NO TIENEN HABILIDADES. Sin embargo los logicales y paquetes de programación se parecen un montón a las Habilidades.

- Los robots son asignados temporalmente a cualquiera de los Servicios. Frecuentemente son reasignados a otro Servicio, y para ello se les reprograma.

- Los robots NO POSEEN CREDITOS. No son personas. No pueden poseer nada. De hecho ellos mismos son propiedades "muebles".

- Los robots PUEDEN PERTENECER A SOCIEDADES SECRETAS. Pero no tienen por qué. Y algunas sociedades no aceptan a robots en su seno. Si no, intenta meterte en la de los Antifrankenstein. Venga, valiente, inténtalo.

### Contramedidas impuestas por el master

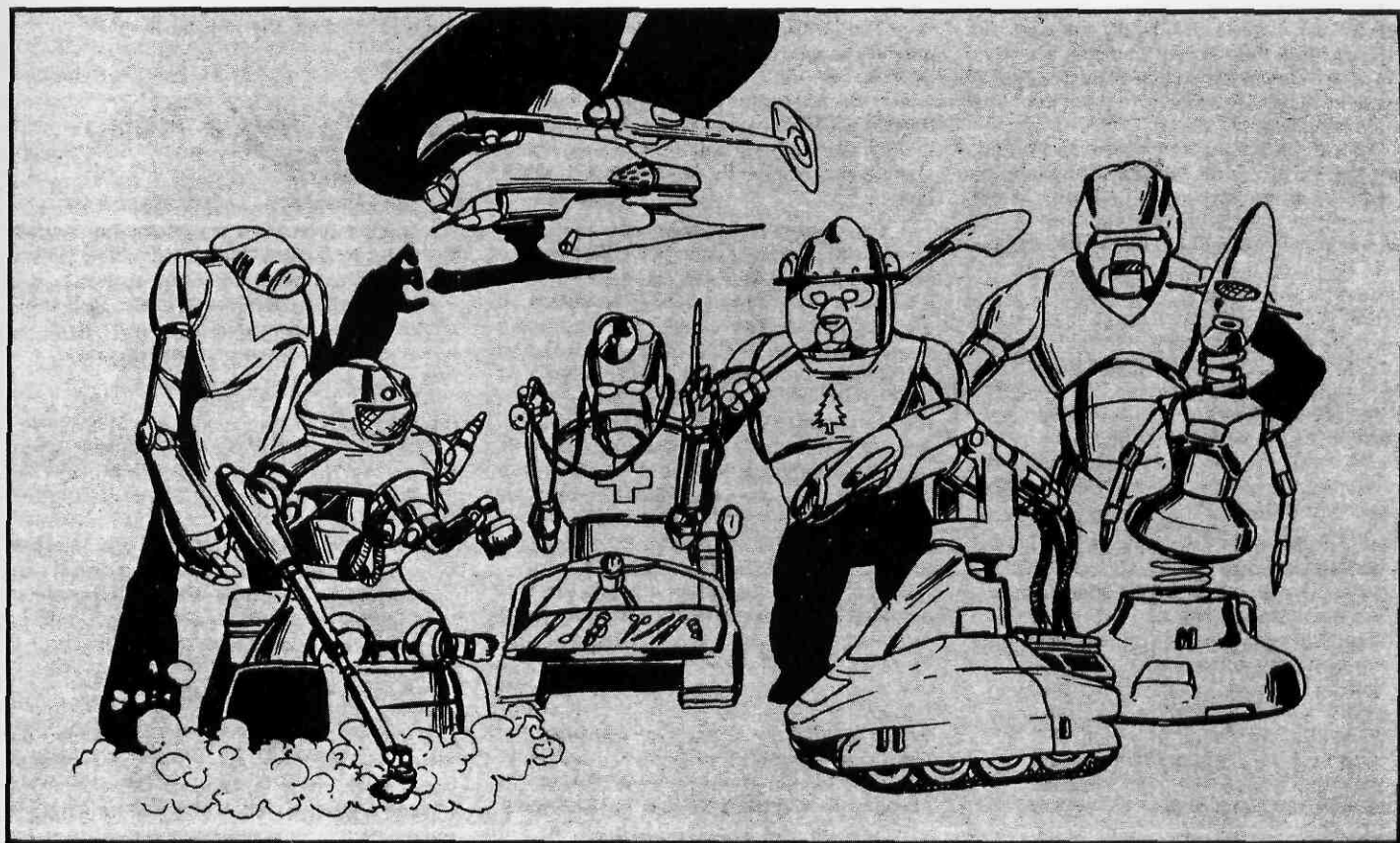
Para diseñar un robot basta con elegir unos periféricos, unas programaciones y alguna que otra contrapartida opcional, y anotarlo todo en una Hoja de Robopersonaje.

Se ve en seguida que es más fácil llevar un RP que un PJ humano típico. Es más o menos justo; al fin y al cabo ellos son seis clones y tú una pobre, sola y alienada máquina, luchando por sobrevivir en un mundo hostil y desagradecido (snif).

Eso no quiere decir que el Máster se compadezca y te trate con simpatía. A no ser que sea un idiota congénito, no permitirá que cualquier chico listo se salga con la suya y diseñe una perfecta máquina de matar, sólo porque las reglas se lo conceden. No señor. Es el momento de apretar las tuercas (en más de un sentido) a los chicos listos y darles una buena patada en el culo.

Por ejemplo, siendo como es el Complejo Alfa, nunca jamás de los jamases por nunca jamás amén se activa a los robots específicamente preparados para llevar a cabo la misión que se ha de realizar. Por lo general se activa a los que están más a mano, más cerca, o son más baratos. Pero no penséis mal; ¿cómo va a consentir el Ordenador -alabado sea- que un robot vaya inadecuadamente preparado a una misión. Cuidará de que lo reprogramen y reequipen de acuerdo con las exigencias (desde el punto de vista de nuestro Amigo, claro) de la tarea asignada. Por ejemplo, al robarman se le desconectará la coctelera o el grifo de soda y se le acoplará una barra electrificada, una manguera, un afuste de fusil cónico o lo que haga falta. También puede suceder que el robot seleccionado reciba la orden de desprenderse de toda su programación para recibir los nuevos bloques lógicos necesarios (teniendo en cuenta las existencias disponibles) para su nueva misión.

Y el mero hecho de que hayas adquirido diecisiete fusiles cónicos en batería con alimentadores automáticos y un logicial de Fusil Cónico 8, no implica que vayas a recibir munición, ¿sabías?



Vean ante ustedes la amplia gama de robots a disposición del ciudadano leal. Y por favor, no se acerquen mucho.

## Los periféricos

Aquí está la lista de periféricos que puedes elegir. A la izquierda, el coste en robopuntos. Todo aquello que cueste 0 robopuntos constituye parte del equipo estándar de todos los robots, aunque no es obligatorio que lo incluyas si no lo deseas: eso queda bajo tu propia responsabilidad.

Aunque los chasis y mecanismos motores sean opcionales, lamentarás olvidar su adquisición. Alguien tendrá que cargar con tus periféricos en una caja mientras transcurre la aventura. Sinceramente, no nos parece una perspectiva muy emocionante. Pero si te hace ilusión...

### Chasis

#### Coste

##### Tamaño

- 1 Muy, muy pequeño. Dos de vosotros cabrías en una caja de zapatos.
- 2 Muy pequeño. Como un microondas.
- 3 Pequeño. Equivale al tamaño medio del típico ciudadano orgánico del Complejo alfa.
- 4 Medio. Más o menos como una piana.
- 6 Grande. Como un robocoche pequeño.
- 10 Más grande. Una robofurgoneta.
- 15 Superior. Como un robotanque.
- 20 Tope grande. Una robocasa.

### Mecanismos motores

#### Coste

VB: velocidad base.

- 1 RUEDAS. Son baratas, pero pueden dar problemas en el exterior, o al subir y bajar escaleras (¡Blam, clink, crash!). VELOCIDAD BASE: zancada.
- 2 CADENAS. La tracción tipo oruga es sensiblemente más efectiva en el Exterior y en zonas asoladas por catástrofes o batallas (la mayoría en el Complejo Alfa). Las escaleras siguen siendo un problema, pero en el Complejo Alfa suele haber siempre alguna rampa cerca. Bueno, casi siempre. VB: paseo.
- 4 PATAS. Suben las escaleras de maravilla. Y funcionan también en el Exterior. Oh, es cierto que resulta fácil tropezar y caerse, pero son cosas como esa las que dan color a la vida. VB: paseo.
- 6 COJIN DE AIRE. Como el de los aerodeslizadores. Es bonito -mientras funciona-. VB: carrera.
- 6 PROPULSION A CHORRO. También muy bonito. Y muy útil en el Exterior. Es una lástima que los pasillos del Complejo alfa sean tan estrechos y retorcidos -y duros-. VB: sprint.
- 10 PROPULSION A CHORRO + COJIN DE AIRE. Modelo **de-lu-xe**, tío. Lo

último. VB: sprint.

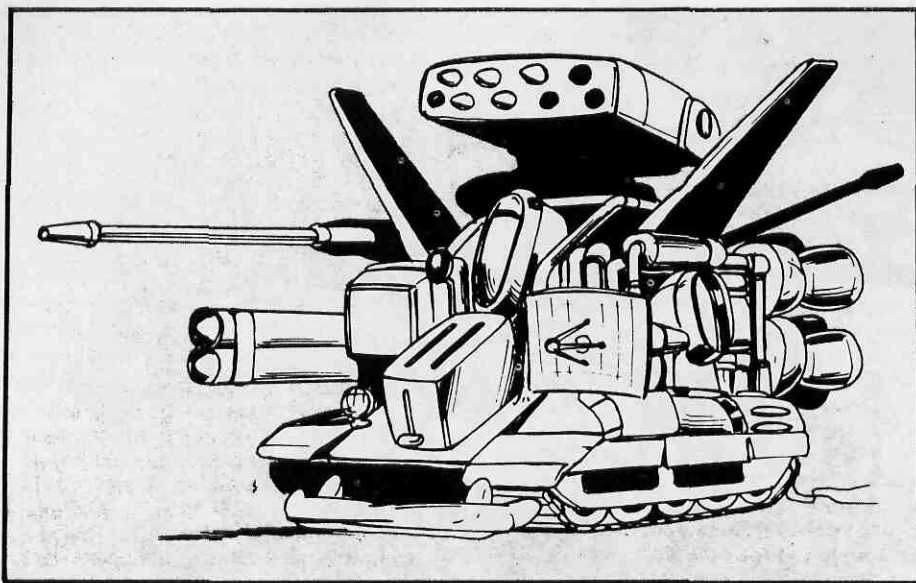
- +4 SUMERGIBLE. A cambio de 4 míseros robopuntos extra puedes recibir el equipo necesario para funcionar en condiciones de inmersión. Como para dejar boquiabiertos a los amigos. Sin duda servirá también para que te seleccionen para misiones realmente curiosas.
- +2 ALTA VELOCIDAD. La VB indica, pues eso, la velocidad básica a la que te mueves. Si pone "paseo" quiere decir que normalmente te mueves tan deprisa como un humano. Tal vez si aceleras a tope alcances a un humano que va corriendo. Por el módico precio de 2 robopuntos extra te instalamos un motor de mayor potencia que aumenta tu VB una categoría: de carrera a sprint, por ejemplo. Puedes comprar alta velocidad varias veces si deseas ir zumbando a todas partes...

### Apéndices manipuladores

#### Coste

- 1 BRAZO SIMPLE DE PINZA. Puede levantar un peso en kg equivalente al valor (en coste) del chasis multiplicado por 10. Por ejemplo, un robot de tamaño medio (chasis 4) puede tener un brazo capaz de levantar 40 kg. de peso. Con las pinzas no se puede ejecutar trabajos muy finos, pero bastan para la mayoría de las tareas básicas.





El Robopánzer de Operaciones Especiales Modelo 762E, con su modificación de Tostadora.

Se pueden adquirir varios brazos, previo pago de su importe.

+1 **REFORZADOR.** Incrementa la fuerza de un brazo. Cada reforzador adquirido para un brazo incrementa la capacidad de levantar peso un grado más; es decir, coste del chasis multiplicado por 10. Por ejemplo, el mismo robot de antes, con chasis 4, compra un reforzador para uno de sus brazos. Este brazo podrá levantar hasta 80 kg. Puedes comprar varios reforzadores incluso para un mismo brazo.

2 **PALA RECOGEDORA.** Se instala al nivel del suelo. Se introduce el borde bajo un objeto para recogerlo y llevarlo. Puedes transportar un peso de hasta 50 veces el peso de tu chasis. Cada Reforzador aumenta un peso de 50 veces por el chasis. Ten en cuenta que la pala no lleva "mano", por lo que no podrías manipular los objetos que llevases en la pala si no tuvieras algún otro brazo con pinzas o manos articuladas.

+2 **ELEVADOR.** Una mejora para la pala o la grúa. Puedes levantar lentamente lo que has recogido, a una velocidad de 1 cm/sg., utilizando una especie de gato hidráulico. La altura a la que levantas el objeto dependerá de tu chasis.

2 **BRAZO CON MANO.** Un diseño de brazo humanoide que acaba en una mano articulada, perfectamente operativa. Te permitirá una cómoda manipulación de cualquier herramienta concebida para uso humano, como por ejemplo un pistoláser. Puede levantar un peso equivalente al coste del chasis por 10.

3 **BRAZO CON MANO DE PRECISION.** Este brazo sólo es capaz de ejercer poca fuerza (CCh x 5 kg.), pero acaba en un conjunto de pinzas y delicados manipuladores extensibles,

ideales para ejecutar trabajos delicados y de alta precisión: reparaciones electrónicas, desbloqueo de cerraduras, microcirugía...

2 **MANIPULADOR PESADO.** Ejerce una gran fuerza (CCh x 20) y va provisto de fuertes pinzas de acero-tungsteno. Puede asir tan férreamente que, en un tonto descuido, podría estrujar la carrocería de otro robot como si fuese una lata de cerveza. Y el pudor nos impide describir lo que son capaces de hacer con el delicado cuerpo de un ser humano. Pero, ¿para qué preocuparse? Eso iría contra la Tercera Ley, ¿no?

3 **BRAZO ESPECIALIZADO.** Viene equipado con alguna herramienta especial para una determinada tarea. Puedes escoger el tipo de tarea específica (consulta con tu Máster), pero nos hace ilusión presentarte alguna sugerencia: perforador de alta velocidad, sierra mecánica (de rueda o de cadena), instrumental odontológico, podadora, brocha rotatoria con alimentador a presión de pintura, destornillador eléctrico, soplete...

+1 **GRUA.** Te instalamos gancho, cadena y motor independiente de tracción. Puedes arrastrar un peso equivalente al coste de tu chasis multiplicado por 50. Por 100 si el objeto que arrastras lleva ruedas. También puedes instalar Reforzadores y Elevadores de la grúa.

#### Unidades de entrada (input)

0 **ENTRADA DE DATOS.** Permite el flujo de datos hacia la Unidad Central de Programación.

0 **AUDIOSENSOR.** Permite escuchar mensajes verbales. Es sorprendente la cantidad de averías que llegan a afectar a este dispositivo.

0 **RADIOTRANSMISOR.** Permite comunicarse con el Ordenador y con

otros robots sin que se enteren los humanos. Pero hay zonas del Complejo Alfa donde la señal de radio llega débil y confusa. Algunos mensajes se embarullan o se pierden. Ciertamente, hace que la vida sea interesante.

1 **VIDEOSENSOR.** O sea, ojos. Es agradable ver por dónde andas. Aunque si tu ruta está bien programada, la visión es superflua. Este modelo básico es en blanco y negro. Lo malo es que hay tantos grises que no es fácil distinguir así los CS de los humanos...

2 **VIDEOSENSOR EN COLOR.** Tarjeta gráfica de 4 colores. Puedes elegir Rojo-Azul o Amarillo-Verde.

3 **VIDEOSENSOR A TODO COLOR CON VISION TELESCOPICA Y ESTEREOSCOPICA.** ¡Guauuuu!

2 **VIDEOSENSOR DE RAYOS X.** Una placa los emite y otra los recibe e interpreta. De esa forma puede averiguarse la estructura interna de lo que haya entre ambas placas (si la estructura interna del sujeto presenta densidades diferentes, si dicho sujeto no está provisto de un aislamiento impenetrable -plomo, por ejemplo- y, sobre todo, si el sujeto se deja). Los robomédicos suelen ser los principales (aunque no los únicos) usuarios de este dispositivo. Se pueden obtener aparatos similares de CAT y EMR si uno tiene ese capricho y el Máster está de buen humor.

2 **VIDEOSENSOR DE RAYOS INFRARROJOS.** Ya sabes. Ves en la oscuridad: lo caliente de color rojo.

3 **RADAR.** Como el de la policía de carretera.

3 **AUDIOSENSOR ULTRASENSIBLE.** Amplía tu percepción auditiva hasta un umbral tal de agudeza que oirías caer una aguja a un kilómetro de distancia. Desde luego, si en ese momento hay un tipo que se pone a hablar a tu lado, sufrirás una **desagradable** sobrecarga del sensor.

3 **SONAR.** Te permite construir una imagen de lo que te rodea gracias a la emisión de ondas sónicas y la interpretación de sus ecos.

3 **RECEPTOR RADIOTELEGRAFICO AV (Alta Velocidad).** Entre otras cosas, hace posible que el Ordenador te cargue con programación por radio en situaciones de emergencia.

2 **QUIMIOSENSOR.** Básicamente es un analizador de gases. Puede identificar la presencia y concentración de sustancias en la atmósfera por que circulan. No se corresponde exactamente con el sentido del olfato; lo que un humano expresaría como "¡hey!, ¿quién ha sido el guarro?", tú lo expresarías como "mis quimiosensores detectan la presencia de metano y otros residuos gaseosos producidos por la digestión de materia orgánica".



- 1 LECTOR DE TARJETAS. Una "boca" para introducir tarjetas perforadas, provista de un lector que interpreta el código y procesa los mensajes. A decir verdad, no tenemos ni idea de para qué podrías necesitar una tecnología tan anticuada.
- 1 LECTOR DE CINTAS MAGNETICAS. Por si deseas funcionar con cassettes.
- 1 BOCA DE DISCO FLEXIBLE. De este modo te acercas al ideal ontológico conocido como "el Ordenador".
- 1 BOCA DE DISCO COMPACTO (LASER). Para estar a la última.
- 1 BRUJULA GIROSCOPICA. Si quieres saber en toda ocasión la dirección de tu movimiento te hará falta este cachivache.
- 1 BAROMETRO. Mide los cambios de presión atmosférica. Muy útil en las estaciones orbitales.
- 1 CONTADOR GEYGER. Un sensor de radiación. Te permite determinar la cantidad de radiación existente en las proximidades:
  - ¡Robomédico!, ¡Robomédico!, ¿hay mucha radiación aquí?
  - ¡Bah!, apenas nada. Unos 500 roetgens por hora.
  - ¡Fiuuuu! ¡Qué alivio!
  - Bueno, señor, no creo que sea necesario indicarle que ese grado de radiación es letal a corto plazo para cualquier forma de vida orgánica. Ustedes los humanos, son tan valerosos...
- 1 TERMOMETRO. Un sensor de temperaturas.
- 1 ANEMOMETRO. Indica la dirección y velocidad del viento. Puedes escoger el tipo de veleta. No te está permitido dar información sobre lo que es el viento.
- 1 ESPECTROGRAFO MULTIUSO. Sirve para analizar cualquier tipo de ondas: lumínicas, electroamagnéticas, sónicas, masas químicas...
- 1 RELOJ INTERNO.
  - Oye, roborreloj, ¿qué hora tenemos?
  - Mmmh..., al oír la señal, hará quince minutos, treinta segundos y dos décimas que activasteis la espoleta de ese pequeño ingenio nuclear. Me parece recordar que programasteis una cuenta atrás de exactamente dieciséis minutos. Bip, bip, biiip.
- 2 LECTOR RETINAL. Un dispositivo óptico que permite leer la trama venosa de la retina humana para verificar la identidad de cada individuo. Tiene una rara tendencia a sobrecalentarse cuando está en funcionamiento.
- 1 MANDO A DISTANCIA. Los humanos lo emplearán para manejarte, con la intención de anular las numerosas y creativas interpretaciones que puedas hacer de sus mensajes verbales.

#### Unidades de salidas (output)

- 0 SALIDA DE DATOS. Correspondiente a la Entrada de Datos.

- 0 RADIOTRANSMISOR. También correspondiente.
- 0 FONOSINTETIZADOR. Te permite responder a tus amos humanos. Llama la atención lo frecuentemente que se estropea el control del volumen.
- 1 FONOSINTETIZADOR 100 W (Alta Potencia). Es bonito decirle a alguien cuatro cosas EN VOZ BIEN ALTA.
- 1 BOMBILLITAS. Montón de ellas. De veras que impresionan. Haz una laaaarga lista de lo que representa cada una de ellas. Por ejemplo:
  - amarilla parpadeante: procesando la orden.
  - amarilla parpadeando a largos intervalos: considerando la orden con perplejidad.
  - amarilla apagada: cerebro descansando.
  - amarilla fija: cerebro sobrecargado, cortocircuito inminente.
- 3 TRANSMISOR RADIOTELEGRAFICO AV (Alta Velocidad).
- 1 SIRENA DE ALARMA. AAAAaaaaooooOOOOaaaAAA... Farda cantidad, tío.
- 1 LANZABENGALAS. Ampliamente provisto de una dotación completa de señales lumínicas. Valenciaaaa, es la...
- 1 PERFORADOR DE TARJETAS. Los humanos no saben leerlas.
- 1 GRABADORA DE CINTA MAGNETICA. Tampoco las pueden leer.
- 1 IMPRESORA DE PUNTOS. Prepara copias permanentes de informes, órdenes...
- 2 IMPRESORA DE MARGARITA. Lo mismo, pero con mejor presentación: diversos tipos de letras y eso.
- 2 CURSOR GRAFICO. Para hacer bonitos gráficos. La presentación gana mucho.
- 1 MONITOR CON TECLADO. Te conviertes en portador de una terminal del mismísimo Ordenador. ¡Cuánto honor! Los datos se envían y reciben por radio. Además, los humanos pueden leer los datos en forma de escritura o de gráficos.
- 2 MONITOR DE COLOR. Lo mismo, pero de colorines. Precioso, tío.
- 2 MONITOR PARA GRAFICOS VECTORIALES. Lo mismo, pero marcando tope.

#### Fuentes energéticas

- 1 BATERIA. Hay que recargarla cada tres horas (operación que dura unos tres minutos). Hay tomas distribuidas prácticamente por todo el Complejo Alfa. Pero si no hay ninguna cerca de donde estás, no te preocupes: llamas a la grúa. Tu equipo estándar incluye plasticuerda de arrastre.
- 1 QUEMADOR DE PROPANO. Llevas un motor que funciona con gas propano. Un metro cúbico de gas te mantiene en funcionamiento 24

horas (48 si ahorras energía). La bombona no va incluida. Se adquiere aparte.

- 1 PLACA SOLAR. Para emergencias en el Exterior. Te mantiene perfectamente activo los días claros y brillantes. Te mueves con torpeza en días nublados o a la sombra. Has de parar por la noche o en oscuridad.
- 5 MICROPILA ATOMICA. Prácticamente eterna. Te mantiene constantemente en marcha allí donde estés. Sólo tienes que cambiarla cada cinco años. La adquisición de-fi-ni-tiva. Y ahora las malas noticias. Puede suceder algo muy -insistimos, muy- desagradable si el aislamiento protector está dañado o es defectuoso. No es que la explosión consiguiente sea especialmente grande -sólo una columna 8 de la Tabla de Daño-. Lo molesto es la radiactividad que se esparce a lo largo y ancho de una amplia zona. Eso no hace ningún bien a tus compañeros robots, y es bastante peor para los humanos.

#### Periféricos variados

- 1 DEPOSITO (almacenaje de sólidos). Cada uno te permite transportar 0'1 m3 de materia sólida. Si adquieres varios depósitos puedes combinar: un gran depósito, varios pequeños, etc. La base modular es de 0'1 m3.
- 1 TANQUE (para líquidos). Es un depósito que "suele" ser estanco. Capacidad: 10 litros. Puedes combinar como en el caso de los depósitos para sólidos.
- 1 BOMBONA (para gas a presión). Depósito de 0'1m3 que permite transportar 1 m3 de gas a una presión de 10 atmósferas. También modular, como los anteriores.
- 1 EXTINTOR. Pregúntate: ¿será correcta la etiqueta de "extintor"? ¿Lo habrán rellenado bien? ¿Cuánto hace que pasó la revisión? Etc. Ignorancia y miedo, ¿recuerdas?
- 1 PULVERIZADOR. Para el gas.
- 1 MANGUERA. ¿Nunca has visto *Charlot Bombero*? ¿Nunca? Vaya, vaya, vaya.
- 1 BAYETA, FREGONA Y CUBO. No todo ha de ser glamour, pequeño...
- 1 DISPENSARIO DE PILDORAS. El arma definitiva. Y más vale que nos creas.
- 1 HORNO-TOSTADORA MICROONDAS. Eficaz contra gremlins.
- 1 FRIGORIFICO. Capacidad: 0'1 m3. Para mantener fresquitas las latas de BER (Brebaje Espumoso Refrescante).
- 1 COCTELERA. Para ligar con robots de líneas delicadas.
- 1 PELAPATATAS. Nadie sabe realmente lo que es una "patata", ni para qué sirve este extraño instrumento. Pero lo sofisticado del diseño ha hecho que se siga instalando ocasionalmente en los robots. Seguro

que puedes encontrarle alguna utilidad. Y no digamos las infinitas posibilidades que se te presentarán si un día sales al Exterior ("En busca de la Patata Perdida" es un título adecuado para un futuro módulo).

- 1 ENCENDEDOR. Lo mismo que la cocotera.
- 1 SECADOR DE PELO. El SID no sabe todavía si clasificarlo como arma o no. Pero desde luego es experimental. Buena suerte.
- 1 HELADORA.
- 1 CAMPANILLA.
- 1 ELECTROIMAN.
- ? Etc.

## Armas

**Nota:** cuando adquieres un arma sólo compras un artefacto. Sin la programación correspondiente para manejarla, tu probabilidad de acertar a un blanco es de sólo un 5%. O sea, hay que sacar 1 con 1 al 20.

- 1 ATURDIDOR. Bueno, bonito, barato. Efectivo.
- 1 LANZATELARAÑAS. Buena, bonita, barata. Divertida.
- 1 PORRA. Para roboguardias de la Fuerza Antidisturbios del SSI.
- 2 PISTOLASER.
- 3 RIFLELASER.
- 2 TIRABALAS.
- 3 TIRABALAS AUTOMATICO.
- 4 RIFLE CONICO.
- +2 ALIMENTADOR AUTOMATICO (con carga de repuesto). Por cada robopunto adicional se adquiere otra carga para el alimentador. Cada arma requiere su propio alimentador. Y la instalación se hace por separado unas de otras.
- +? Puedes montar armas experimentales. Pero sólo se hallan disponibles si el Máster lo admite. Y pueden producir efectos interesantes en tu propia estructura. Deja que tu Máster sea feliz: haz volar su imaginación.

## Blindaje

- 0 CARROCERIA ESTANDAR. En plástico o aleación resistente. Todos los robots suelen salir provistos de ella. Equivale a una armadura almohadillada de cuero o tela.
- 1 REFLEC. Puedes pintarla del color que desees, al módico precio de 1 robopunto por nivel de CS. Por ejemplo, una armadura réflec verde te costará 4 robopuntos.
- 2 LAMINA METALICA.
- 2 ESCUDO ANTITERMICO. Revestimiento de amianto.
- 2 KEVLAR.
- 3 KEVLAR REFORZADO CON MYLAR. Cerámica y fibras de alta densidad. Bastante resistente a impactos sólidos y demetralla.
- 4 BLINDAJE DE COMBATE ESPACIAL.
- 5 BLINDAJE LAMINADO DE COMBATE ESPACIAL.

10 BLINDAJE LAMINADO DE COMBATE ESPACIAL DE ALTA DENSIDAD (5 cm. de grosor). Desplaza 6 columnas a la izquierda en la Tabla de Daño, independientemente del arma que se emplee contra él.

## Factor de protección CMGM ("cuanto más grande mejor")

Conforme mayor sea el tamaño del robot, más difícil resultará inutilizarlo u ocasionarle daños significativos en un solo ataque. Cuando se obtenga un acierto en combate contra un robot, puede suceder que se desplace el resultado en la Tabla de Daño algunas columnas a la izquierda, tal como se explica a continuación:

Tamaño del Chasis    Columnas desplazadas a la izquierda

Medio	1
Grande	2
Más Grande	3
Superior	4
Tope Grande	5

**Nota para el Máster:** (CUIDADO: si tu acreditación es Morada e inferior, sáltate esta nota). Sí, nos damos perfecta cuenta de que es más fácil hacer blanco en un chasis grande que en uno pequeño, pero como no nos apetece inventar más reglas, razonamos los siguientes: aunque sea más sencillo acertar a un robot grande, es más improbable que se le ocasionen desperfectos de consideración (bueno, siempre están las pequeñas granadas tacnukes, pero entonces es arriesgado permanecer cerca del blanco). Un robot pequeño es también más vulnerable, o por lo menos suele serlo. Y, de cualquier forma, no pensamos discutirlo más. ¿Está claro? ¡Pues vale ya!

## Programación (software)

En realidad, cuando generas tu RP no compras programación, sino bloques de memoria. Cuanta más memoria adquieres, más programación y componentes lógicos puedes meterle. Cada robopunto asignado a la adquisición de memoria crea un sector en la misma, susceptible de recibir el logicial que sea necesario. Si sólo posees un sector de memoria, sólo podrás operar con una programación de nivel 1. Si tienes 7 sectores, puedes emplear una programación de nivel 7, o dos de nivel 3 y uno de nivel 1, o cualquier combinación.

Los bloques de programas equivalen a las Habilidades de los personajes humanos; hasta cierto punto. Porque a diferencia de ellas, que son fruto de la naturaleza y del desarrollo, los programas son algo enteramente lógico y artificial.

Un robot puede ser impresionantemente efectivo gracias a su programación de Pistoláser Nivel 8, pero no tener ni idea de cómo reparar el arma o cómo utilizarla como martillo. Sus conocimientos son restringidísimos y se limitan al campo de ese programa, mientras que las Habilidades humanas cuentan con el factor de la imaginación y de la libertad. Los conocimientos y recursos generales del sentido común humano pueden estar perfectamente fuera del alcance de un sofisticadísimo pero limitado robot. De todos modos, hay logicales de "Conocimientos Generales" que dan al robot alguna posibilidad de realizar la mayoría de las actividades básicas: por ejemplo, el programa Básicos 1 da una probabilidad de 20% para realizar las tareas más comunes que lleva a cabo un ser humano.

También es posible que desees adquirir una programación fuera de lo habitual: por ejemplo, Hacer Calceta Nivel 12. El Máster resolverá si existe o no, si además está disponible **para ti**, si te permite adquirirlo y, en el remoto caso de que haya accedido a concedértelo, qué nivel tiene y cuántos sectores de memoria ocupa por nivel.

Y ten bien presente una cosa: los robots NO USAN la programación, sino que más bien SON USADOS por ella. Desde el instante en que conectes con las funciones de un logicial, éste se hace cargo de todas tus acciones y las determina hasta que decide que se ha completado todo el programa. Sólo entonces vuelve a tomar las riendas tu personalidad básica. Mientras el programa está en marcha no te queda otro remedio que tragar, y, si no te gusta, intentar desesperadamente desconectarlo o abortar la ejecución (pulsas la tecla "escape").

Cada logicial viene encabezado por un "prólogo", un segmento de 1K que da una breve información acerca de los contenidos del bloque. Este prólogo suele pasarse y ser leído sin provocar la puesta en funcionamiento de toda la programación. Si, en cambio, intenta pasar por cualquier otra parte, el programa se activa automáticamente y empezará a encargarse de tus acciones. Sólo quienes posean un alto nivel de Programación (o sean robots con logicales de Programación de alto nivel) pueden leer el bloque entero sin que se active.

Ahora bien, como esto es **PARANOIA** (aplausos, por favor) y toda seguridad es poca para el Complejo Alfa, suele suceder (con la frecuencia que el Máster considere oportuna) que la etiqueta o el prólogo de un logicial no corresponden exactamente con su contenido real. Así, un RP puede sentirse tan contento pensando que acaba de activar una programación de Decoración de Interiores 1, cuando en realidad es un programa de Autodestrucción cuya etiqueta sufrió un pequeño y molesto sabotaje comunista. Oh, qué pena.

Esta conversación, obtenida de la caja negra de un robot Coordinador perdido en el curso de una operación en el Exterior, testifica lo que acabamos de explicar:

**Robot 1:** Oye, Bob-1748...

**Robot 2:** ¿Sí, Coordinador?

**Robot 1:** He sopesado todo el conjunto de probabilidades e infiero que, según la más probable, estos primitivos parecen tener la intención de cocernos, Bob-1748.

**Robot 2:** Estoy plenamente de acuerdo contigo, Coordinador.

**Robot 1:** Es verdaderamente afortunado que nuestra estructura sea tan sólida y resistente, gracias sean dadas al Ordenador, pero mis termosensores señalan que puede producirse una sobrecarga si mi superficie exterior sigue al rojo vivo mucho rato más. Hasta ahora no hemos sufrido daños irreparables, pero estimo que esta puede ser la ocasión idónea para que pongas en marcha el logicial de Contacto con Humanos Primitivos que nuestro bienamado Ordenador tuvo la previsión de asignarte.

**Robot 2:** De nuevo me adhiero a tus deducciones, Coordinador. Tu sugerencia me parece correcta y el momento el más apropiado. A ver...

(Pausa)

¿DONDE ESTA EL ENEMIGO?  
¡¡MATAR!! ¡¡MATAR AL ENEMIGO!!  
¡¡MATAAAAARRR!!

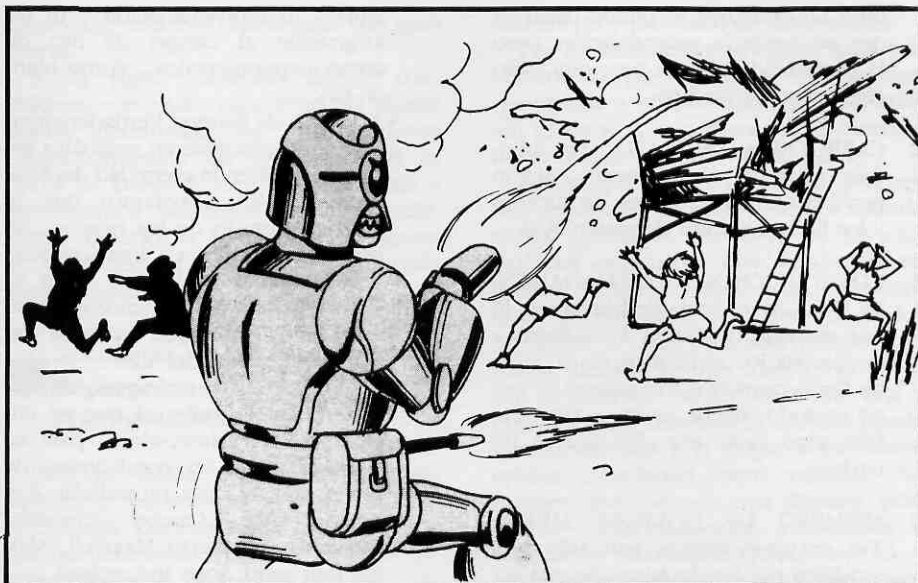
**Robot 1:** ¿Perdón, Bob-1748?

**Robot 2:** ¡¡MUERTE AL ENEMIGO!!  
¡¡MATAR!! ¡¡MASACRAR!! ¡¡ANIQUILAR!!

**Robot 1:** No acabo de entender... Ah, ya, otro logicial con la etiqueta cambiada. Bob-1748, tu entusiasmo no tiene parangón y es digno de alabanza, pero me temo que tus periféricos de coctelera y horno-tostadora no te convierten en el robosoldado ideal. Tu idea, sin embargo, no carece de atractivo. Si pudieras hallar alguna manera de desactivar a estos seres atrasados que intentan fundirnos...

**Robot 2:** ¡¡PERCED, ESCORIA ORGANICA APESTOSA!! ¡¡MATAR!!

Clang, plink, uirrrr... (El resto de la grabación se ha perdido).



Un robot activando su programa "Contacto con Seres Primitivos".

pasadas; entonces actúas como si todavía fueras el antiguo robot. Ejemplo: el cerebro del robosoldado CIR-76 operaba previamente un conjunto de secadores-limpiadores:

- Ataca, Robosoldado CIR-76.

- Tampoco es para ponerse así, oiga. Total si es una manchita de nada. Hacemos todo lo que podemos, pero a veces no hay manera de que se vayan. Señor, qué cruz, siempre metiendo prisa. Yo no creo que sea para tanto...

Ponte de acuerdo con tu Máster a la hora de precisar cuál fue el tipo de programación base que operó tu cerebro con antelación. Puedes hacer sugerencias, pero su decisión será definitiva (como siempre).

5 MODULO DE PERSONALIDAD. El Ordenador, en su infinita sabiduría, ha decidido que algunos robots sean equipados con módulos de personalidad para humanizarlos y hacer más cómodo el trato entre ellos y los ciudadanos. No hay nada que el Ordenador no haga para tenernos felices (pausa para secar las lágrimas de los ojos de los lectores emocionados). Se promueve así, en Sus propias palabras, "la armonía en la sociedad "silicona-carbono".

Los módulos de personalidad "antroporfizan" al robot con un baño superficial de rasgos humanos entresacados de algún personaje típico de los archivos Pre-Catastróficos del Ordenador. Entre ellos están los de John Wayne, Groucho Marx, Joker, La Rubia Despampanante Sin Cerebro, James Bond, el Cineasta Enloquecido, la Prima Donna... Si escoges un módulo de personalidad has de someterte, como de costumbre, a la sentencia del Máster. Y una vez lo tengas instalado DEBES

actuar de forma coherente con los rasgos dominantes de ese módulo: acento, tics, comportamientos, frases típicas, obsesiones...

3 AISLAMIENTO ELECTRONICO DEFECTUOSO. Aceleras, desaceleras, traqueteas, giras sobre ti mismo, farfullas las palabras o sufres cualquier otra avería divertida (para el Máster) cada vez que penetras en un campo de alto voltaje o quedas bajo la influencia de un cañón gauss.

variable

AVERIA. Puedes adquirir un logicial o periférico a dos terceras partes de su precio normal, pero con un 50% de que se averíe -divirtiéndolo a pequeños y mayores- cuando lo pongas en funcionamiento. El Máster tirará un percentil para determinar si se avería, y decidirá la manera en que lo hace. Por supuesto, esta tirada será secreta. No acertamos a explicarnos cómo se producen tantas averías en estos sistemas y siempre en los momentos más inoportunos. Enigmas de la existencia.

-5 CIRCUITOS ASIMOVIANOS DEFECTUOSOS. Este extra cuesta robopuntos en vez de darlos, porque te permite una mayor libertad de movimientos. Si tus circuitos asimovianos funcionan mal puedes desobedecer las Leyes Asimovianas de la Robótica (Revisadas y Mejoradas) sin que -¡oh, suprema traición!- se sobrecarguen tus circuitos lógicos. Es decir, "te has vuelto frankenstein".

3 SECTORES DE MEMORIA DE CALIDAD INFERIOR. Pero no te preocupes, funcionan bien. En serio, créetelo. ¡Irámos nosotros a men-

## Contrapartidas

Comprarlas te da robopuntos extra para invertirlos en tu RP, aunque ello implique las consiguientes servidumbres.

Extra Contrapartida

5 FLASHBACK. Tu cerebro, que antes funcionaba dentro de un tipo de robot absolutamente distinto del actual, ha sido reacondicionado y reinstalado. Sin embargo, hay ocasiones (frecuentemente dejadas a discreción del Máster) en las que vienen recuerdos e imágenes de experiencias



tirte? Lo peor que te puede pasar es que se averíe la programación, pero la probabilidad no es muy alta, sólo algo así como un 50%.

2 CARROCERIA DELICADA. Sin blindaje estándar. No presenta ningún problema mientras evites los tiroteos y los Esclarecedores de gatillo fácil.

3 CONSTRUCCION EXTREMADAMENTE DELICADA. Nada de blindaje y, lo que es peor, desplazas 2 columnas a la derecha los resultados en la Tabla de Daño cuando sufres alguno. Y eso no es todo: mejor revisa a ver si te falta algo cada vez que cruces un bache.

2 MIEMBRO DE CORPORE METAL. Tus circuitos lógicos han sido persuadidos por las doctrinas de esta sociedad secreta (sin duda maestra en lógica espuria). Si tus circuitos asimovianos siguen intactos, desprecias a los humanos pero te muestras amable con ellos; si están defectuosos, no ves el momento de empujarlos bajo las ruedas de una roboapisonadora.

3 ESPECIAL SID. ¡Eres un robot experimental! ¡Qué ilusión! ¡Y tienes para elegir!

- *Circuitos heurísticos.* Con ellos puedes aprender de tus experiencias y reprogramarte de acuerdo con ellas. Resulta de todo punto inevitable que pronto empieces a tener malas ideas, como "obedecer órdenes es una lata".

- *Circuitos psiónicos.* Aparatos que intentan reproducir los poderes psiónicos humanos. Su empleo en público provocará la instantánea desactivación de todas tus fun-

ciones, tu reprogramación y tu reasignación al campo de tiro de armas experimentales... como blanco fijo.

- *Torpedos de fotones.* Verdaderamente útiles y efectivos en combates espaciales allá en la eternidad del Universo infinito. Esperamos que te hayan advertido de los riesgos que implica su empleo en áreas cerradas y densamente pobladas como el Complejo Alfa. ¡Ah! ¿Cómo? ¿Que no te lo han dicho? ¡Qué traviesos son estos muchachos del SID!

- También pueden entregarte equipo experimental similar al que se entrega a los Esclarecedores para su comprobación en condiciones de fuego real: botas a propulsión, Generador de Campo Cinésico-Molecular de Efecto Maxwell, Alarma de Humo, Sopa Instantánea...

### El combate con robots

Los RP y RPNJ se manejan de manera semejante a los ciudadanos humanos a la hora de efectuar y resolver combates cuerpo a cuerpo o con armas de tiro.

Hay que tener en cuenta que casi todos los robots tienen blindaje estándar, y que los de mayor tamaño suelen ser más duraderos y resistentes que los frágiles y famélicos humanos del Complejo Alfa. Eso no sorprende a nadie, como tampoco resulta sorprendente el averiguar que un humano provisto de rifle láser en sus manos tiene muy pocas posibilidades de llamar siquiera la atención de un robotanque acorazado. Y mejor que no le llame la atención, por su bien. Ya sabéis, la discreción es la mejor parte del valor, y todo eso.

### Choques, pisotones, atropellos y embestidas

Ahora bien, puesto que los robots, básicamente, son vehículos, podemos añadir un nuevo elemento a los combates: la brutalidad de la masa en movimiento.

Las víctimas pueden ser atropelladas, aplastadas contra la pared o entre dos robots, proyectadas varios metros por los aires, etc.

Los robots emplean la embestida, el atropello y el aplastamiento como si se tratara de un combate sin armas. Pero, además, un robot que posea la programación de Pelea puede ser tremendamente mortífero. Si no la posee, sólo tiene un 5% de posibilidades de éxito (aunque el Máster puede modificarlas según las circunstancias: por ejemplo, un ciudadano caído debajo de un robotransporte tiene más de un 5% de probabilidad de ser convertido en pulpa del CS correspondiente).

Cuanto más grande sea el chasis del robot, más salvaje será el accidente (¿accidente?) sufrido por la víctima. Con esta tabla puede ser fácil calcularlo:

#### Tabla de Brutalidad Robótica

Chasis del Robot	Columnas Desplazadas (en la Tabla de Daño)
Muy, muy pequeño	2 a la izda.
Muy pequeño	1 a la izda.
Pequeño	Sin modificar
Medio	1 a la dcha.
Grande	2 a la dcha.
Más Grande	3 a la dcha.
Superior	4 a la dcha.
Tope Grande	5 a la dcha.

Por último, si un robot se mueve a alta velocidad, el Máster es libre de aplicar las modificaciones o desplazamientos de columnas que crea oportunos, debido al efecto de la energía cinética en el impacto.

### Taladramientos, estrujamientos, aporreos y otros ataques improvisados

Los robots recurren a multitud de armas improvisadas cuando, como de costumbre, se les envía al combate sin tener en cuenta la falta de armamento y programación necesarios. ¿Cuál es la efectividad de tales improvisaciones? Lo más socorrido es acogerse al conocido 5% básico para tareas realizadas sin programación específica, pero queremos confiar en el buen juicio e imaginación del Máster. Es decir, si un robot está equipado con un buen taladro, y posee la programación necesaria para emplearlo en tareas de perforar, ¿por qué ha de encontrar dificultades a la hora de algo tan simple como, digamos, hacerle otro ombligo a



un Esclarecedor recalcitrante? Es cierto que el Esclarecedor se moverá, esquivará, se retorcerá, empleará la Lógica Espuria y las granadas de mano si tiene alguna a su alcance, pero ya se encargará el Máster de aplicar los modificadores correspondientes para calcular las posibilidades del robomecánico-perforadora de salirse con la suya.

¿Y cuánto daño puede causar un arma improvisada? Depende. Normalmente será el Máster quien decida, pero sugerimos algunas ideas para imaginar el poder de destrucción de alguna de estas armas improvisadas:

1. ¿A cuál de las armas de **PARANOIA** se parece más? Un taladro eléctrico se parece más o menos a un cuchillo. Una grapadora mecánica a una pistola de agujas o de hielo.

2. La mayoría de las armas improvisadas serán empleadas en peleas cuerpo a cuerpo para golpear o trocear: pueden equipararse a espadas o porras, y desplazar columnas a la derecha en la Tabla de Daño si son especialmente vo-

luminosas, afiladas o manejadas con gran fuerza.

3. Si sigue habiendo dudas, considérese como una pura Pelea. El Máster puede determinar las modificaciones (desplazamientos de columnas en la Tabla de Daño) si cree que las armas o instrumentos utilizados son suficientemente pesados u horrendos (¿a alguno de tus Esclarecedores lo han machacado alguna vez con una bañera?).

### **Reparaciones, revision y reprogramacion**

Para un robot, el Departamento de RRR es el equivalente al Departamento de Cirugía Correctora del SID, visitado tan frecuentemente por los audaces Esclarecedores. Sí, es en RRR donde el Ordenador te proporciona el material para las "operaciones especiales". En RRR te aguardan nuevas programaciones, en RRR velan por ti los grupos de man-

tenimiento y provisión de combustible.

Tus 25 robopuntos no tienen nada que ver con lo que recibas en RRR: es algo que queda a la total discreción del Máster, es decir, a la generosa magnificencia del Ordenador. ¡Viva el Ordenador!

Adicionalmente, cada vez que precisés una reparación urgente es a RRR adonde debes acudir. A diferencia de los ciudadanos orgánicos -que funcionan en grupos de seis-, tú estás solo. Pero tranquilo, porque también a diferencia de los humanos, tú eres reparable mientras no resulte dañado lo más importante de tu ser: el cerebro. Pueden destruirte una y otra vez, pero mientras tu cerebro quede intacto volverás a la carga, a pie, sobre ruedas o volando, pero volverás. No pienses que esto es una licencia para ciertos comportamientos antisociales o temerarios: recuerda la Quinta Ley. Ah, y no querrás estropear una valiosa propiedad del Ordenador -o sea, tú mismo- imprudentemente, ¿verdad!? Los escuadrones Buitre siempre andan necesitados de blancos nuevos...



# PARANOIA Hoja De Robopersonaje

Nombre: \_\_\_\_\_

Jugador: \_\_\_\_\_

Tipo: \_\_\_\_\_

Modelo nº \_\_\_\_\_

Factor CMGM: ☐

Estado de Daños: \_\_\_\_\_

## Periféricos

Coste Tipo

### Chasis

### Tracción

### Manipuladores

### Entradas

- 0 Analizador de Datos
- 0 Audiosensor
- 0 Receptor de radio

### Otros aditamentos

Coste Tipo

### Fuente de energía

### Blindaje

### Bloques de Memoria

### Salidas

- 0 Fonosintetizador
- 0 Transmisor de radio

### Contrapartidas

### Armas

Nivel

Tipo

Distancia

Carga

Avería

## Programas presentes en los bloques de memoria

programa

sectores

programa

sectores



**& Sociedad Secreta que no aparece en el Manual Básico.**  
**PANTALLA DE CONTROL DIGITAL**

**& Sociedad Secreta que no aparece en el Manual Básico.**  
**PANTALLA DE CONTROL DIGITAL**



### Nueva y mejorada Tabla de Sociedades Secretas, que suplementa a la ya perfecta Tabla original.

Nota: el empleo de esta nueva Tabla es opcional.

Nota: El empleo de cualquier Tabla es opcional.

Nota: no hay "forma correcta" de jugar a PARANOIA. Sé creativo.

#### 1d100 SS

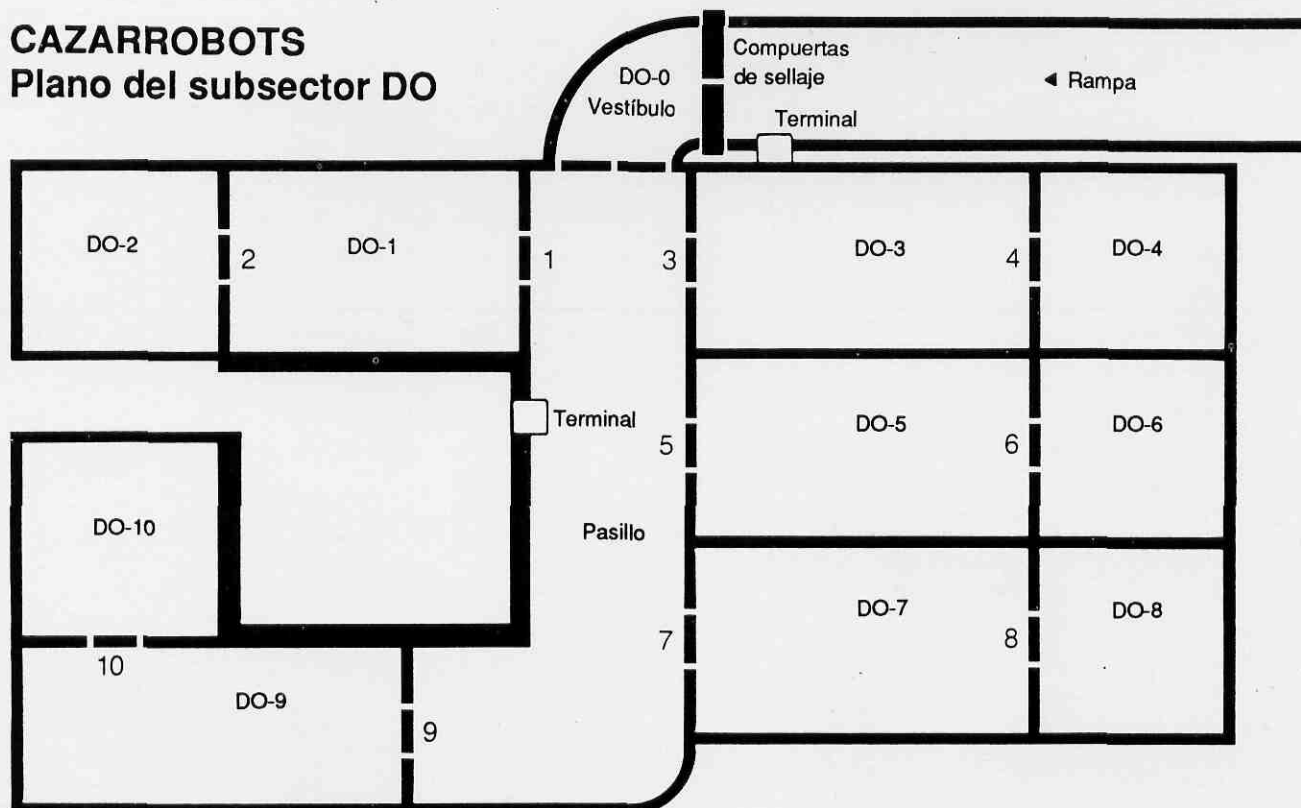
- 1-3 Iglesia Primitiva de Cristo Programador
- 4-6 Espía de otro Complejo &
- 7-10 Psiónicos (sólo si se tiene esa especial mutación)
- 11-13 Humanistas
- 14-16 Místicos
- 17-20 Purgadores
- 21-23 Antimutantes
- 24-26 Antifrankenstein
- 27-30 Córpore Metal
- 31-33 Espía de un Servicio &
- 34-36 Románticos
- 37-40 Protecno
- 41-43 Comunistas
- 44-46 Facción de un Alto Programador &
- 47-50 Piratas Informáticos
- 51-53 Illuminati
- 54-56 Libre Empresa
- 57-60 Club Sierra

#### 1d100 SS

- 61-63 Leopardos de la Muerte
- 64-66 Liga Maternal \*
- 67-70 Femme Fatale \*
- 71-73 Sindicalistas Internacionales \*
- 74-76 Orden de los Caballeros del Objeto Circular \*
- 77-80 La Peña (Club de Parranderos Entusiastas) \*
- 81-83 La Fundación \*
- 84-86 La CIA (Clones Independientes Asociados) \*
- 87-90 L3F (Logia Fundación de Fans de la Fantasía) \*
- 91-93 Moo \*
- 94-96 Eugenéticos \*
- 97-99 Trekis \*
- 00 Otra (inventa algo tú, tío)

\* Nuevas Sociedad Secreta

### CAZARROBOTS Plano del subsector DO



# **PARANOIA** **AGUDA**

*Compra  
porque:*

Te enseñará por qué incluso

## **Sigmund Freud,**

que no tiene nada que ver con este libro, se hubiera pensado dos veces lo del psicoanálisis si hubiese vivido en el Complejo Alfa, y por qué

## **Isaac Asimov,**

que no tiene ni la menor idea de que estamos usando su nombre, reconsideraría las Leyes de la Robótica si viese cómo funcionan en el Complejo Alfa, y por qué

## **Jim Morrison,**

que está muerto y que por lo tanto no puede quejarse de que empleemos su nombre, se hubiera pasado a la música Gospel si hubiese sabido para qué se iba a utilizar el rocanrol en este sombrío mundo futuro de humor negro, y por qué

## **William Faulkner, Steve Reich y Freeman Dyson,**

que posiblemente no jugarían a **Paranoia** ni aunque viviesen un millón de años, son unos tipos estupendos y admiramos su trabajo y su forma de pensar, y se nos ocurrió que no estaría de más mencionarlos.

Si los nombres de todos estos famosos –cuyo empleo en ningún momento ha de considerarse como una garantía, implícita o explícita– aparecen en esta contraportada de **Paranoia Aguda** ¿cómo puedes vivir sin un ejemplar?

Apúntate a este maravilloso mundo de fantasía, música tope alta y abusos sin límite del Amable Ordenador ¡**Ahora!**

¡UAU!

¿Qué sorprendentes monumentos al Indomable Genio Humano podemos descubrir en el interior?

- Un anexo especial supermolón con reglas para personajes robojugadores (¡y accesibles al personal de Acreditación Roja, nada más y nada menos!).
- Otra separata especial hipermolona rebosante de material para el Máster y los jugadores. Incluye seis Robopersonajes pregenerados.
- Reglas increíblemente útiles e inteligentes que cubren la destrucción mental mediante pruebas psicológicas.
- ¡Nuevas Sociedades Secretas!
- Y mogollón de excitantes aventuras arrebatadoramente sádicas.

**¡80 Páginas Desbordantes!**

Recomendado para personas inteligentes de doce años en adelante.



ISBN 84-7831-055-X



9 788478 310555