

PARANOIA

EL CANTAR DE LAS CUBAS

PARANOIA

por Karl Hughes

Créditos:

Desarrollo y Edición por **Charles Tramontana** y **Douglas Kaufman**, cocineros mayores.
Director editorial **Bill Slavicsek**, pinche.
Dirección artística por **Stephen Crane**, ensaladero.
Edición gráfica por **Bernadette Cahill**,
Jacqueline Evans, **Robert Riccio**, **Cathleen Hunter**,
Sharon Wyckoff, hamburgueseros.
Ilustraciones de cubierta e interiores
por **Russ Steffens**, friegaplatos.
El Ordenador, plato fuerte: El Chuletón.
Producción: **Montserrat Vilà Planas**, catadora.
Traducción: **Luis Fernando Giménez**, somelier.

Versión Original:

More songs about food vats



® , TM y © 1996 West End Games Ltd. (WEG)
Todos los derechos reservados.
Marcas de WEG utilizadas con autorización.

Versión en castellano:



Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona
Primera edición: octubre 1996
DL: B-30586-1996
ISBN: 84-7831-124-6
Impreso en Hurope, S.L.
Fotocomposición: Edilínia, S.L.
Impreso en España - Printed in Spain

ÍNDICE

Introducción	2
Episodio Uno: Una llamada al desorden	4
Episodio Dos: Viaje por el Mega-Mezclador.....	10
Episodio Tres: El Túnel Tostadero	14
Episodio Cuatro: El Extrusionador de Tallarines	25
Episodio Cinco: La Sala de Romp-R	29
Episodio Seis: Alboroto en la Cocina	32
Episodio Siete: ¡Eso es Todo, Amigos!	35
Episodio Ocho: Un Final Injusto	39





Introducción

Introducción para el Máster

Esta Introducción es totalmente innecesaria y un completo desperdicio de espacio. El Antecedente de Aventura para el Máster y el Resumen de los Episodios te dirán todo lo que necesitas saber para poder comenzar esta misión. El porqué estás leyendo aún esta Introducción está más allá de los límites de mi entendimiento. No puedo creer que un MJ tan inteligente en otros aspectos se moleste en leer esto, aún más después de decirle que no sirve para nada. Pero adelante, convéncete a ti mismo. Es probable que estés pensando «Este tío me está tomando el pelo. Seguro que tiene que haber algo útil en esta Introducción». Lo siento, pero te equivocas.

Introducción para los Jugadores

¿Tienes que estar bromeando! ¿Una pizca de ayuda para Esclarecedores? ¿Qué te crees que es esto, Dragominas y Mazmorras? Olvídalo. Si quieres instrucciones, va, juega algún jueguecito de esos ñoños. El Ordenador es tu amigo. Que tengas un buen día.



Antecedentes

Una conspiración de proporciones en continuo aumento está desarrollándose dentro del Complejo Alfa. Se ha formado una gran alianza entre varias sociedades secretas que piensan que la Vida puede ser Mejorada y que Algo Tiene Que Hacerse. Estos idealistas consideran que el modo de llegar al corazón de un clon es a través de su estómago, y han decidido hacer un pequeño número de reformas sociales en Complejo Alfa, a través de las Cubas de Procesamiento de Comida.

Uno de los clones más astutos de los asociados a este grupo cree haber dado con una mezcla de sustancias químicas que neutraliza todos los supresores hormonales que el Ordenador suministra a la población de Complejo Alfa por medio de los alimentos. Debido a los efectos comparativamente espectaculares en un pequeño grupo de prueba (una urgencia de sexo pequeña es mucho comparada con ninguna urgencia de sexo), los clones creen tener algo. Creen haber descubierto un Afrodisiaco.

Se fabricó y probó una pequeña cantidad de ensayo de la droga-A.

Hubo algunos pequeños problemas y numerosas activaciones prematuras de clones. Estos resultados fueron tan impresionantes que se ha preparado una gran cantidad que está lista para la distribución. El modo más efectivo de distribuir la droga-A es introducirla en la cadena de alimentación de Complejo Alfa. Esto es exactamente lo que los Malos intentan hacer.

La coalición de clones que colaboran en este intento se llama a sí misma «Amantes de las Cubas». Esta banda de dementes tiene unas cuantas maquinaciones retorcidas en la cabeza, una o dos de las cuales podrían tener realmente efecto en Complejo Alfa. De hecho, las consecuencias experimentales de ese efecto podrían sacudir los cimientos del estado capitaneado por Nuestro Amigo El Ordenador.

Uno de los Clones de Indias utilizados como prueba en todo esto de la droga-A escapó del laboratorio de Amantes de las Cubas y corrió frenéticamente a cotorrearlo en una cafetería Naranja. Después de que el Servicio de Seguridad Interna le capturara, examinara e interrogara, no le que-

dó más remedio que revelar al Ordenador la existencia de un complot y de su probable fecha de realización.

Resumen de la Aventura

Introducir a los Esclarecedores en una misión que consiste en evitar el sabotaje de las Cubas de Procesamiento de Comida, mantener la productividad y probar una gran variedad de nuevos inventos del SID increíblemente peligrosos. Ah, e intentar sobrevivir (je je) mientras les sea posible.

Vivirán una persecución robótica salvaje a través de las Cubas de Procesamiento de Comida y se tendrán que enfrentar a la adversidad y a los Amantes de las Cubas de todas las formas imaginables. Si la conspiración se llevara a cabo adecuadamente, los resultados no serían agradables.

Lo mismo podría ser dicho para los Esclarecedores, pero éstos muy raras veces son agradables de ver, especialmente después de haber sido ejecutados.

El Ordenador proporciona una lista (a través de un Oficial de Información altamente competente, Al-G-FUD) de sitios de posibles sabotajes. La misión de los Esclarecedores es ir a cada uno de los lugares en la lista y Evitar el Sabotaje, mientras Mantienen la Productividad.

Lamentablemente para los Esclarecedores, los Amantes de las Cubas ya han sido avisados de que una pandilla de estúpidos está siendo enviada para detenerles.

Resumen de los Episodios

Nota para el MJ: Debido a las recientes Guerras de las Sociedades Secretas que tuvieron lugar en el sector DOA, gran parte de los restos de batalla (ya sabes, un clon aquí, un clon allá) están diseminados aún cerca por todo el Complejo Alfa. Bajo estas condiciones, no es sorprendente que con bastante frecuencia los Esclarecedores tengan que cruzar por entre los despojos de un conflicto en descomposición, o saltar sobre ellos, a lo largo de los episodios.

Episodio Uno: La Llamada al Desorden. Los Esclarecedores son citados, informados y equipados. Se enteran de que pueden ocurrir cosas importantes y espec-



taculares. Nen-A-PJJ, Bill-A-RIN, Alga-V-RDE, TO-N-ETI refuerzan esa sensación (no exactamente de un modo agradable, pero sí con una cierta dedicación).

Episodio Dos: A través del Mega-Mezclador. Los Esclarecedores se encuentran con el Mega-Mezclador y con Lucky el Robomezclador. El Mezclador es grande, ruidoso y bastante asqueroso para los sabotadores. Lucky es un viejo amigo que ha cambiado con el curso de los años. Llegan los robobrereros y cogen por el cogote a los Malos.

Episodio Tres: El Túnel-Tostadora. Los Esclarecedores tienen su primer encuentro serio con los robobrereros y aprenden las maravillas de la responsabilidad sin autoridad. La acción se desarrolla entre inmensos montones de Cosa Amarilla, y después deben deshacerse de ella con un aspirador.

Episodio Cuatro: Extrusionador de Tallarines. Los Esclarecedores suben sobre la mayor cosa que han visto nunca, excepto una Cucaracha Mutante Radioactiva Gigante, o un Robosoldado Mark IV. Sufren un ataque de los Malos, y la cosa se pone fea. Los robobrereros se cabrean.

Episodio Cinco: La Sala de Romp-R. Los Esclarecedores siguen a los Malos hasta un cuarto grande lleno por completo de cubetas enormes. Abundan los robobrereros y robofregonas hostiles, y se abre una Robocaja-Sorpresa. Los Malos vuelven a escapar de nuevo.

Episodio Seis: Acción en la Cocina. Los Esclarecedores se encuentran con Gins-U y rompen vajilla a montones. Los Cuchillos Eléctricos acometen a nuestros héroes. Luego el Salón de Reuniones de la Sociedad Secreta Ultravioleta Super-Secreta y el Comedor son destruidos. Los Malos huyen de nuevo.

Episodio Siete: ¡Esto es Todo Amigos (y Gracias por el Gran Pez). Finalmente los Esclarecedores logran destruir a los Malos. Al final, la apoteosis: aparecen los robobrereros, las robofregonas, los miembros del Club de la Foca y muchos miles más, por no mencionar al Gran Pez.

Episodio Ocho: Injusto Final. En que se entregan los premios y se pronuncian los discursos. Los héroes son condecorados, y se canta el himno de la victoria. ¿Qué te parece?

Los Malos

La banda de Los Amantes de las Cubas se compone principalmente de Románticos, algunos Humanistas y algunos miembros renegados supervivientes del difunto Club Sierra que se han metido. (Para obtener una información completa sobre la Guerra de las Sociedades Secretas y la destrucción del Club Sierra, consulta la *Guía Turística del Sector Doa*).

Cuatro Amantes de las Cubas han sido seleccionados para llevar a cabo esta misión. Están disfrazados de trabajadores de mantenimiento para evitar llamar la aten-

ción mientras rondan, causando estragos, a lo largo del sector FUD (el primer sector en recibir su amable visita). Se mezclan con la masa de trabajadores tan bien que nadie advierte nada extraño en ellos. Es solamente cuando comienzan a colocar tacnukes alrededor de las juntas cuando todos empiezan a ponerse nerviosos, y ni siquiera en ese momento los Malos destacan un poco con respecto al clon medio, moderado y de carácter apacible.

El único problema realmente preocupante es que los Malos han sido prevenidos acerca de los Esclarecedores. Se piensan que el mejor modo de tratar con la Fuerza Especial 42 es neutralizarla cuanto antes.

Gusa-N-IYO: El Dirigente del Grupo. Es más bien astuto, y utiliza la visión idealista de los otros para sus propios intereses.

Destale-N-TAO: Este tipo es el segundo en el mando. Es un poco deforme, de carácter fuerte, y extremadamente inventivo.

Redenbach-R-POP: Redenbach-R-POP tiene en mente un asunto que ha intentado llevar a cabo durante algún tiempo con gran deseo.

Cucha-R-ONN: Cucha-R-ONN es bueno con los explosivos, y nunca sale sin su propio suministro de bombas y otros dispositivos estrepitosos.

Más Malos Adicionales

Para construir una aventura vivaz, puede ser útil tener una reserva de Tíos Malos disponibles para prácticas de tiro. Esto sirve para mantener a los Esclarecedores contentos (descargas de arma frecuentes son buenas para la moral, según parece) y evita que se maten entre sí demasiado rápido. También sirve al propósito de hacer pensar a los Esclarecedores que están aventajando a sus adversarios.

Los siguientes Malos están para ser introducidos según se necesite a través de los episodios.

No son de mucha utilidad para los Amantes de las Cubas, aunque tienden a absorber una gran cantidad de artillería que de otra manera apuntaría a Gusa-N-IYO o a Destale-N-TAO.

Frijo-R-IFC	Sama-R-KND
Flo-R-ERO	Pais-A-NIN
Guita-R-ERO	Ma-R-OKI

Arma: Pistoláser _____ 5-L8
Pela Subacuática _____ 11-B8

Forma de Jugar

Hay varias formas de dirigir esta aventura. Eres un Máster realmente afortunado. Aquí se describen un par de enfoques. También puedes idear otros y utilizarlos. Después de todo, es tu partida.

Una forma de dirigirla es presentar los episodios en el orden en que aparecen.

Con alguna que otra forma de sutil control, los Esclarecedores podrían ser conducidos a través de cada episodio en el orden designado, culminando con el Gran Final en las Cubas de Procesamiento de Comida. Otro enfoque es permitir a los Esclarecedores escoger el orden en que quieran visitar cada uno de los lugares de sabotaje. EL Máster (ese eres tú) podría permitir a los Esclarecedores encontrar a los Malos y cambiar el orden de juego de los episodios. O también, los Esclarecedores podrían no encontrar ninguna huella de los Malos y tú podrías forzarles a no ir a otros sitios hasta que tropiecen con los Malos. Esto permite al Máster (tú) controlar la acción mientras mantiene la apariencia de libre decisión.

A fin de cuentas, el Máster (sí, tú) puede hacer lo que él (ese eres tú, aunque quizás seas un él-tú ó ella-tú) quiera. Pues venga.

Bien, ya sé que te dije, señor Máster, que podías hacer cualquier cosa que desearas. Sin embargo, los Altos Programadores de Honesdale tienen un pequeño favor que pedirte y un *gran* secreto que comunicarte que deberás ocultar a los Pejotas. Mira, El Ordenador está enfermo. Tiene un catarro, o gripe, o, el Cielo nos asista, un virus. Puede haber cogido algo en el sector DOA, y parece como enfermo cuando habla con los PCs, como agotado, como si estuviera en las últimas. Por lo tanto, juega de esa forma, ¿vale?. Como esta enfermedad no tendrá ningún efecto en esta aventura, no hay necesidad de contarle a los PJ por qué parece enfermo. Van a averiguar pronto lo suficiente, cuando compres el nuevo suplemento que un año de estos aparecerá con el título de *BLAM! BLAM! BLAM!* (Algún Infrarrojo en la editorial no podía mantener la boca cerrada. Bueno, probablemente nunca habría llegado a Alto Programador de todos modos).

Sugerencias y consejos

En esta aventura vienen incluidos toda clase de útiles y malvados consejos

Como esta obra está destinada a ser un clásico de la literatura, te recomendamos que los fotocopies, en vez de arrancar las páginas de anexos del libro. Pero, por otra parte, si quisieras arrancarlas, estaríamos encantados de venderte otro ejemplar.

Hay varios consejos disseminados a lo largo del texto. Estos consejos están pensados para ayudarte a conducir las pobres mentes de los Personajes de los Jugadores. Después de todo, ¿para qué más puede servir una partida de Paranoia? Los recuadros de ayuda están también distribuidos por todo el texto. Estos recuadros contienen montones de consejos, ayudas y guías útiles. De nada.



Episodio Uno: Una llamada al desorden

Resumen

Todo empieza cuando nuestros queridos Esclarecedores reciben la Llamada para la Gloria, más comúnmente conocida como Alerta-Misión, y comienzan su alegre y tranquila marcha hacia el SID para ser apropiados con unos espectaculares pertrechos. Algo digno de ser contemplado en plena acción. Desde lejos, si tienes suerte.

Algo que ellos no van a tener, desde luego.

Luego van al Servicio de Producción y Logística, donde Bill-A-RIN les proporciona el material experimental de funcionamiento garantizado necesario para llevar a cabo la misión con éxito (¡seguro!), y además todos los papeles necesarios para la Sesión de Informe Final (¡seguro, seguro!).

Pero antes de la Sesión de Informe Final (el final de lo que parece ser un largo y oscuro túnel que lleva al fracaso seguro y la prematura activación de otro clon), viene la Sesión de Información Inicial.

Comienzo

Comencemos la misión con buen pie, esto es ¡con una buena patada! Deberías hacer algunos ajustes si esto va a formar parte de una pesadilla -digo, campaña- propia.

Encuentro Uno: Alerta Misión

Lee:

Estáis tumbados, mascando Ganchitos Crujientes de Algas, sorbiendo Brebaje Espumoso Refrescante, y viendo ociosamente a Mado-N-NAH moverse en la videopantalla interpretando su papel en el culebrón «Si Pudiera Encerrar el Tiempo en un Robot/E.» No hay nada mejor que hacer. Repentinamente, la voz de El Ordenador sustituye al canturreo de Mado.

«ATENCIÓN, (*COF*), ATENCIÓN, ATENCIÓN! (*¡AHCHHIS!*) ¡ALERTA DE MISIÓN! ¡ALERTA DE MISIÓN!»

La terminal de al lado de tu codo (señala a cualquier jugador) expulsa un pequeño trozo de papel cuadrado con las palabras «Comparezcan Inmediatamente. Esta Alerta Misión se autodestruirá en 12 segundos.»

Distribuye las copias de este Alerta Misión que se encuentran en los Anexos. Después de 12 segundos, un brazo mecánico sale del avisador automático de Alertas de Misión, y coge los papeles de Alerta de Misión. Se retrae dentro del avisador con un zumbido mecánico.

Sugerencia: Utiliza tu propio brazo para hacer ésto, pero imita el zumbido de la máquina mientras recoges los papeles de Alerta Misión. ¿Puedes imitar el sonido de una puerta que se abre y se cierra en la nave espacial Enterprise? Estupendo.

Si quieres crear problemas a los Esclarecedores, «olvídate» de recoger uno de los papeles. Entonces, en la Sesión de Informe Final, adjudica puntos de traición al jugador que se lo guardó, por cometer un fallo al no devolver al Ordenador lo que era de su propiedad.

De todas formas, mejor si los Esclarecedores cumplen correctamente con el programa. Para crearles un falso sentido de seguridad (o ponerles super nerviosos e intranquilos), la sala de equipamiento SID está relativamente cercano y fácil de encontrar.

Encuentro Dos: ¡Vayamos jubilosos, vayamos al SID!

Los Esclarecedores son saludados en el SID por Nen-A-PJJ. Parece una clon agradable, pero intentará endosar a los Esclarecedores montones de aparatos experimentales inútiles y que no han sido probados antes.

Nen-A-PJJ: rezuma entusiasmo, efervescente como un Alfa Selzer. Es también un poco despistada y no presta realmente atención la mayor parte del tiempo. Entiende los aspectos técnicos de su trabajo bastante bien, pero no es aficionada a los detalles.

Nen-A se abre paso a través de bancos de trabajo y equipos de prueba hacia un área sin acordonar marcada con carteles que ponen «Prohibido Rebasar Este Punto A Personal Sin Equipo De Control De Radiación.» El suelo del área sin acordonar está un poco descolorido. Cerca del centro del área descolorida, un clon Rojo espachurrado yace muerto en el piso, sosteniendo el final de una pancarta larga y

estrecha en la cual se puede leer «Trabajadores del Mundo Entero Uníos...»

Justamente después de que los Esclarecedores entran dentro del área sin acordonar...

Veis dos técnicos que vienen abriéndose paso a través del laberinto de bancos de prueba, empujando una gran carretilla. Nen-A les hace unos gestos, y ellos traen la carretilla, que está repleta de equipo de apariencia estrafalaria. Rifles cónicos modificados y láseres de repetición sobresalen de la carreta. Abundan los dispositivos en mal estado con múltiples añadidos y reparaciones.

Nen-A se da la vuelta, mira hacia la carretilla, y exclama, «¡No, ésa no, robocerebros! ¡Esa es para la Fuerza Especial 24! « Los técnicos se llevan la carretilla rodando. Al rato vuelven con otra. El equipo de esta carretilla no tiene tan mala pinta.

Nen-A dará a los Esclarecedores un resumen y una descripción bastante exacta de cada una de las piezas del equipo. Se ve que está bastante entusiasmada con todos esos cacharros. Asignará el contenido de la carretilla a los Esclarecedores aleatoriamente, pasando olímpicamente de cualquier protesta.

Material de Juego

Formulario de Salida de Equipo Experimental

El Formulario de Salida de Equipo Experimental se incluye en los Anexos. Que cada PJ haga una marca en el Formulario al lado de cada una de las piezas del equipo que el/ella haya recibido. Recógeles el Formulario y guárdalo para la Sesión de Informe Final (¡jia, jia, jia!). Habrás notado que el Formulario de Salida incluye un Lanzador de Granadas Tacnucke (LGT). Naturalmente, a ninguno de los Esclarecedores se le da nada parecido. Sin embargo, esta es una oportunidad maravillosa para fastidiar en la Sesión de Informe Final a algún PJ obligándole a explicar qué ha hecho con esa pieza de equipo, que por supuesto él no ha visto en su vida.

El otro formulario está también en la sección de extraíbles, pero no es lo que aparentaba ser.



Recuadro de ayuda

El contenido de la carretilla:

Miniarco de Soldar Portátil con Abrillantador de Zapatos:

El MSP&AZ es un dispositivo que suelda o abrillanta mediante un interruptor. Recientemente desarrollado por el SID, esta belleza es del tamaño de una caja para llevar el almuerzo de las Antigua Era y pesa alrededor de 30 kilogramos. Por un lateral del aparato se puede sacar un enchufe con un cable de tres metros y que se recoge automáticamente pulsando el botón pequeño que se halla en otro lateral de la caja. Este botón está al lado del soporte que sujeta la cabeza del soldador/abrillantador. En el botón hay una inscripción que dice «Recogida» en letras muy muy pequeñas.

El MSP&AZ está tan bien diseñado que nunca conmuta por error de soldar a abrillantar, o de abrillantar a soldar.

O casi nunca.

Unidad de Comunicación Intracelular por Teclado Remoto:

Este pequeño dispositivo es un Comunicador Modelo 1 en miniatura que se implanta muy cerca del oído derecho del usuario. Permite recibir instrucciones del Ordenador, de forma privada (generalmente). Para contactar con el Ordenador, el usuario tiene colocado en la muñeca derecha un «teclado remoto». Este teclado se asemeja a un Antiguo Reloj/calculadora, y es tan útil como aquel.

Por desgracia, este pequeño invento raramente funciona. Es propenso a recibir la conversación errónea, o a transmitirla a todos los demás Comunicadores en un área de 2 kilómetros.

Dispositivo Experimental de Medición por Infrasonidos:

Este milagroso invento fruto del desarrollo tecnológico puede ser usado para informar al usuario de la distancia y la naturaleza de una asombrosa variedad de objetos vivos e inanimados. Frases habituales en su panel de presentación de datos podrían ser

«Granada Tacnuke sin explotar en los 3 últimos segundos de la cuenta atrás – 2 metros» o «Gran cuerpo celeste de composición similar al Planeta Tierra – 3000 kilómetros y acercándose.»

El aparato se asemeja a una antigua calculadora de bolsillo, con un pequeño panel de presentación de datos y montones de botones relucientes sin utilidad, a excepción de uno, curiosamente el único necesario. Es de color rojo brillante y en él pone «Alcance/Tipo». Los otros botones tienen etiquetas que dicen cosas como «Hace buen día, ¿verdad?» La funda del aparato lleva también una etiqueta de aviso que dice «Alto Voltaje – No Sumergir en agua.» Así que si se moja, nunca se debe cortocircuitar la fuente de alimentación pulsando el botón rojo. A decir verdad, si es sumergido en agua –o en cualquier otro líquido– funcionará bien durante un corto espacio de tiempo. Después, pegará una Gran Descarga de 300,000 W.

Botas de Goma: este par de botas a la última moda está diseñado para permitir a su portador andar por los muros y los techos. En algunos lugares, las Botas de Goma de hecho funcionan (suponiendo que el Esclarecedor que las lleva se haya atado los cordones). Las botas se adhieren muy bien a algunas superficies y bastante mal a otras. Ejemplo: las Botas se adhieren *bien* a las baldosas de los techos.

Lo malo es que las baldosas se adhieren mal a los techos.

Escudo Manual Generador de Campos de Fuerza:

Este curioso aparato es lo más parecido que puedes obtener a una protección total en Paranoia. Cuando se activa en un corredor, el Escudo crea una barrera estacionaria impenetrable aproximadamente a un metro por delante del generador y el Esclarecedor que lo ha activado. No hay armas en Complejo Alfa que lo puedan atravesar.

Tiene un pequeño inconveniente, sin embargo. Es muy fácil activar por accidente la unidad simplemente con el movimiento. Por ejemplo, si un Esclarecedor fuera a colocar la unidad en su cinturón y correr, probablemente se conectaría por sí misma. O imagínate que viajas en un Transportador de aceleración, y algún descuido te tira el Escudo al suelo. Piensa en una lata de sardinas, arrojada desde una gran altura.

Reomotor Ergonómico Sumergible para Grandes Profundidades:

Si la ambición de toda la vida es emular al gran Jacque-U-STO, el Reomotor Ergonómico Sumergible para Grandes Profundidades (RESGP) es lo que tú necesitas. De forma aproximadamente cilíndrica, el RESGP tiene dos asas en un extremo, con unos cuantos botones y conmutadores al lado. En el otro extremo hay un par de tapas pequeñas de concha de almeja. El RESGP es muy útil para desplazarse bajo el agua, pero no es más que equipaje extra en terreno seco.

Autopropulsado y con alimentación interna, el RESGP es maniobrable y fácilmente controlable –en las manos de un usuario experto y bien entrenado–. Para usar el RESGP, el Esclarecedor ha de meterse en el agua y conectar el aparato. Cuando se ha hecho esto, las tapas de concha de almeja se abren y sale un pequeño propulsor del RESGP que comienza a girar. El Esclarecedor se agarra de las dos asas y es arrastrado por el RESGP. Una gran palanca, a mitad de camino entre las dos asas, regula la velocidad. Esta palanca no puede ser alcanzada mientras se sujetan las dos asas, por lo que el Esclarecedor ha de soltar una de ellas. Tan pronto como lo hace, el RESGP gira hacia el lado del cual el Esclarecedor está sujeto. Dos RESGP han sido asignados a la Fuerza Especial 42.

¿Crees que van a tener miedo? Pues lo sentimos de veras.

Bill-A-RIN

Es el tipo que está a cargo del suministro de equipo de misión para los Esclarecedores. Odia este trabajo y desearía que lo mandaran de nuevo a «Proceso de Datos», donde trabajaba antes. También odiaba aquel trabajo, pero mucho menos de lo que aborrece este. A Bill-A no le gusta cargar con responsabilidades y tiene un billón de excusas cuando las cosas no van bien.

Bill-A es en principio un tipo muy tranquilo, y recurre a amplias sonrisas antes que tener que encararse con gente desagradable. Le gusta fastidiar a los Esclarecedores. Principalmente porque nadie más se lo permite.

Cuando todos los dispositivos han sido entregados, explicará que cada uno de los Esclarecedores tiene que firmar por todo el equipo que ha recibido un Formulario de Salida de Equipo Experimental. Tienen que coger también una copia del Formulario de Evaluación sobre el Terreno de Instrumentos Experimentales ID-2.71828/MSA, para cada pieza del equipo. Este formulario tiene que ser completado en un plazo de 15 minutos.

Después de que los Esclarecedores hayan recogido el equipo y recibido los formularios de evaluación, serán conducidos a través de una puerta hacia el SPL. En este momento deberían percatarse de que los formularios que les dieron no son los correctos. Necesitan los ID-2.71828/MSA,

de Evaluación sobre el Terreno de Equipo Experimental, no los 174Z6a/23, de Autorización para Reparación de Distribuidores Automáticos Comunitarios, Dispensadores de Artículos Farmacéuticos y Baños para Pies con Automasaje.

Si vuelven a Nen-A-PIJ y le explican el problema, les dirá que usen los formularios, porque, de todas formas, no varían tanto unos de otros.



**Encuentro Tercero:
Sobre el Ma-R...**

Ya es hora de que nuestro querido grupo meta la pata en la Habitación de Aprovisionamiento y Equipamiento de SPL OIC-U8/12.

Los Esclarecedores no se lo ponen al SPL demasiado difícil, todo sea dicho. En el SPL, se encuentran a Bill-A-RIN. Lee:

Un clon aparentemente solitario está sentado en una mesa hojeando un panfleto también aparentemente suelto titulado «Vida en el sector HEL.» Es de complejión pálida y tiene unos dientes largos y protuberantes.

Bill-A deberá entregar la Lista de Equipamiento de Misión al Esclarecedor más cercano. (Al mismo tiempo, el MJ le alcanza una copia de la Referencia MSA 2032/1 al PJ más cercano. ¿A que es estupefacto cómo funciona la cosa?)

La Referencia MSA 2032/1 es una lista de todo el equipamiento PLA asignado a los Esclarecedores. Aunque en la lista pone claramente que la Fuerza Especial 42 ha recibido una gran cantidad de Cargadores de Láser Rojo, esto no es cierto. Hay una «gran cantidad de cargadores» en el montón del equipo para la misión, pero hay de tal variedad de colores que los Rojos sólo llegan a uno por Esclarecedor.

Mientras rellenan los formularios de solicitud de juego, Bill-A juguetea distraídamente con un rifle láser «estropeado.» Dale a los PJ una oportunidad de quitárselo de las manos.

Si se lo quitan, pasad al siguiente encuentro. En caso contrario, lee:

«Mira, soy un mago,» se dice a sí mismo Bill-A. Con un ruidoso CRRACKK, el laser se dispara, haciendo un agujero en el tabique más cercano y en todos los que hay detrás. No hay heridos, pero el portafolios de Bill-A cae al suelo envuelto en llamas.

Increíble, pero cierto. Bill-A acaba de destruir las copias de todos los formularios que tenían los Esclarecedores y que había relleno hacía un momento. El todavía tiene las suyas, pero no se las daría a los Esclarecedores ni por equivocación. Por supuesto, si alguien pregunta, jurará que ha sido un Esclarecedor y no él quien ha destruido los originales; y de paso, los tabiques. Pero, al menos, los Esclarecedores ya saben que uno de los rifles, como mínimo, funciona.

Pero de todas formas, si te gusta la idea de que se fríen las hojas de los jugadores, adelante, haz que el rifle se dispare mientras tratan de quitárselo a Bill-A. A tu elección.

¡Otra vez!

Sería práctico que los Esclarecedores recibieran un informe de la misión. Teniendo esto en cuenta, vamos a dárselo.

**Encuentro Cuatro:
Información**

La Alerta de Misión especifica claramente que los Esclarecedores deben ir a la Habitación de Informe de Misiones 2pr-CNT/LO.FAT. El problema es que hay tres habitaciones diferentes con esa designación. Di a tus jugadores que han llegado al corredor apropiado, y después lee:

Entráis en un pasillo enorme con un gran número de puertas a lo largo de cada pared. Hay colocados unos pequeños letreros encima de cada puerta. La tercera puerta a la izquierda tiene un letrero que dice «Habitación de Informe de Misiones 2pr-CNT/LO.FAT.» La puerta es Blanca.

Los láser automáticos de seguridad se mueven y fijando blanco en vosotros tan pronto como os parais delante de la puerta Blanca.

Sólo un Esclarecedor que se hubiera vuelto loco intentaría entrar en esta habitación. El estúpido que simplemente toque la puerta será asado por los láser.

La siguiente puerta del pasillo tiene el mismo letrero, pero está pintada de negro. Los Esclarecedores que abran esta puerta encontrarán una Habitación de Informes vacía, con el clásico estrado de información

a prueba de balas, y también verán un par de «ganchitos» tirados por el suelo. Esta habitación no es la que buscan. Si los Esclarecedores deciden esperar aquí, tras dos minutos o así entrará un Infrarrojo desde el pasillo que dirá «¿No sois vosotros los tíos que se supone que debíais estar en la puerta de al lado, en la Habitación Roja de Acreditación de Información? Esa sesión ha empezado hace un par de minutos.»

La siguiente puerta está pintada de rojo y tiene el mismo letrero sobre ella. Lee:

Entráis en una pequeña habitación con un estrado en la parte más alejada. Un tipo de apariencia jovial que lleva un traje Verde se halla sobre ésta, y os sigue con la vista mientras vais entrando. Se aclara ruidosamente la garganta y dice, «Por favor tomen asiento.» No hay asientos.

AIGA-V-RDE

Alga-V es la persona encargada de las Cubas de Procesamiento de Comida. Durante este ciclo semanal, al menos. Se dedica plenamente a su trabajo, es engreído, y a veces mezquino y vengativo. Es un perdedor, pero ha sido promocionado a un puesto de relevancia un poco mayor que, como de costumbre, está bastante por encima de su capacidad. Ve en esta misión la oportunidad de achacar todos los problemas del sector FUD a otras personas. La lista que planea presentar en la Sesión de Informe Final, de todas las cosas dañadas o destruidas por los Esclarecedores, ya está bastante llena.



Una comprobación preliminar involuntaria en el SID



El Oficial de Informes continúa:

«Mi nombre es Alga-V-RDE, y soy el Director de Producción en el sector FUD. Por favor, dejad vuestro equipo para la misión en el área delimitada por la línea Roja en la esquina trasera de la habitación. Venid después al área de información delimitada por la línea Roja justo enfrente de mí.»

Al lado de la puerta hay una criatura enorme, con apariencia criminal, que está de pie en la clásica postura «Venga, atrévete conmigo,» tan habitual en los guardias de prisión.

Tiene el pelo negro, como de medio centímetro de largo, una sola ceja que se extiende a lo largo de toda su frente, ojos minúsculos, sumidos en el pensamiento que pasa en este momento por su cabeza, y una nariz que parece como si hubiese detenido con ella una robocanoa de competición. Su nombre es Ton-N-ETI, y (sorpresa de las sorpresas) es Agente del Servicio de Seguridad Interna.

TON-N-ETI

Ton-N-ETI es el refuerzo del Servicio de Seguridad Interna enviado para mantener el orden en la Habitación de Información. Ha sido específicamente asignado a esta misión y tiene autorización para llevarla a cabo a su manera. Llegará a estos extremos si es necesario. Por ejemplo, si un Esclarecedor le mira con mala cara, su suerte está echada.

Armas de Ton-N-ETI:

Ton-N-ETI está equipado con una perra enorme y dos pistolas láser. No lleva más armas y generalmente no necesita nada más. Si hubiera necesidad, simplemente se apropiaría de un rifle cónico manual o algo parecido del Esclarecedor más cercano. Ton-N también utiliza sus manos y pies con bastante efectividad. Se ha dado cuenta de que la mayor parte de la gente deja de dispararle cuando les ha roto los brazos.

Normalmente, este párrafo debería indicar las características y habilidades de Ton-O. Se ha omitido esta enumeración porque sería inútil. Ton-N-ETI nunca pierde un combate contra un Esclarecedor. Su peto blindado resulta impenetrable para cualquier arma que pudieran tener. Es más fuerte que todos ellos juntos y aproximadamente cuatro veces más veloz de movimientos. No importa lo que los Esclarecedores puedan intentar, siempre pierden.

A medida que los Esclarecedores vayan entrando en la segunda área Roja, díles que el suelo en ese área está hecho de planchas de acero. Es obviamente distin-

to del resto del suelo, y chirría con estruendo cuando los Esclarecedores lo pisan. Tienen muchas razones para estar nerviosos, porque las planchas ocultan algunas trampillas.

Estas trampillas están allí para Informes después de Misiones, y no para Informes Iniciales. Pero no les digas eso. Se darán cuenta sin tardar mucho. Naturalmente, si algún Esclarecedor intenta quedarse fuera del área Roja, Ton-N-ETI le indica gentilmente dónde debe colocarse.

Cuando están listos, Alga-V dice:

«Habéis sido enviados aquí por El Ordenador para servir a Complejo Alfa de un modo que no todos pueden.»

«Habéis sido seleccionados para formar la Fuerza Especial 42 con la misión de evitar Sabotajes en las Cubas de Procesamiento de Alimentos. Recordad, ¡yo soy el Director de Producción en las Cubas!»

Alga-V coge un pedazo de papel grande del estrado. A partir de esta lista asigna aleatoriamente las tareas a los Esclarecedores. Mira en el Recuadro la Lista de Tareas.

Lista de Tareas

Funciones Muy Importantes para los Esclarecedores: Como en cualquier misión de Esclarecimiento, deberán llevarse a cabo diferentes tareas a lo largo de la aventura. Asigna aleatoriamente las siguientes funciones:

Líder del Equipo

Técnico de Comunicaciones

Especialista

Jefe de Protocolo

Director de Navegación

Antropólogo del Equipo

Cocinero Jefe y Encargado de Limpieza

Generalmente es beneficioso para la misión que la persona con las habilidades necesarias para una tarea específica sea asignada a cualquiera menos a esa. Y deja de lamentarte porque hay siete tareas y sólo seis Esclarecedores. ¡Trabajo doble!

Ahora que Alga-V ha asignado ciertas responsabilidades a cada Esclarecedor, reanuda la sesión:

«Vuestra misión es inspeccionar varias zonas que puedan ser objeto de sabotaje en el sector FUD, y evitar dichos sabotajes en estas áreas. Además, sois responsables del mantenimiento de la producción a altos niveles. Todas las pérdidas que se produzcan en la producción mientras estéis presentes correrán bajo vuestra responsabilidad. Rendiréis cuentas ante mí personalmente durante toda esta misión.»



Ton-N-ETI en acción durante la Sesión Inicial

Alga-V comienza a rebuscar en el estrado y saca otro pedazo de papel. Parece que está escribiendo en él, pero los Esclarecedores no pueden leerlo desde donde están.

«Aquí hay una lista de zonas de posible sabotaje,» dice Alga-V-RDE mientras les tira el papel, que cae al suelo. «Esta lista es extremadamente Confidencial, y no debería ser mostrada a nadie. ¿Está claro?»

Inmediatamente Ton-N-ETI impide a los esclarecedores que intentan salir fuera del área Roja recoger la lista. La recoge él mismo y, echándole una mirada, se la entrega al Esclarecedor más cercano. Su ojeada al papel no tiene importancia, pero se debería insinuar algo a los Esclarecedores, para que se hicieran mil y una conjeturas de por qué a Ton-N-ETI le interesa tanto el contenido de la lista.

«Un robotransporte estará esperando al fondo del pasillo para acercaros al primer lugar de vuestra lista.»

En ese momento, Ton-N-ETI empieza a ayudar a los Esclarecedores a sacar el equipo.

Matando por pulgadas

Ya es hora de que terminen las deliberaciones preliminares. Bueno, ¿te has cargado ya los seis clones de algún jugador, o no?

Aficionado.



Encuentro Cinco: Es un secreto

Mientras los PJ deambulan por el pasillo recogiendo sus equipos, entran unos cuantos clones. A cada Esclarecedor se le da un mensaje de una sociedad secreta. Justo en el instante en que cada PJ se detiene para leer el trozo de papel arrugado que le acabas de dar, llega el robottransporte.

Informes de las Sociedades Secretas

Anti-Mutantes: La colaboración entre varias sociedades secretas ha creado la sub-sociedad mutante. Este grupo tiene un plan para introducir una sustancia en las Cubas de Procesamiento de Comida que haría que los ciudadanos de Complejo Alfa sufriesen mutaciones extrañas. Deben ser detenidos a toda costa. Uno de su organización se ha infiltrado en la Fuerza Especial 42. Se deben obtener pruebas concretas de su identidad. Si no puede ser capturado, toda la fuerza especial sufrirá fallos inexplicables en sus equipos.

Piratas Informáticos: Se rumorea que otra sociedad secreta ha desarrollado una sustancia que provocaría la inversión de los códigos binarios en los ordenadores. La identidad de esta sociedad es desconocida, pero es seguro que intentan envenenar a El Ordenador con la sustancia. Si todos los «unos» pasasen a «ceros» y los «ceros» se convirtieran en «unos», esto sería el fin del Sistema Operativo del Disco tal y como lo conocemos (ya sabes, el S.O. lo es todo.) La sociedad debe ser llevada ante El Ordenador, y la sustancia destruida.

Comunistas: Los Cerdos Perros Capitalistas guiados por su Asqueroso Ordenador intentarán frustrar nuestros esfuerzos para llevar a cabo la Perestroika. Debemos evitarlo. La Fuerza Especial debe fallar. Haz todo lo posible para detener a los Esclarecedores sin descubrir tu posición y afiliación.

Córpore Metal: Los Frágiles Humanos son débiles y dependientes de las Cubas de Procesamiento de Comida para subsistir. Deja que esa especie biológica de vida social tenga éxito en sus intentos de sabotear las Cubas. Cuando hayan completado su misión, márcalos con el rastreador láser con que has sido equipado. Seguiremos sus pasos y tomaremos las medidas oportunas a su debido tiempo.

Leopardos de la Muerte: Qué oportunidad tan sensacional para hacer salvajadas en las Cubas De Procesamiento de Alimentos. Provoca los mayores estragos posibles. Tira a las cubas hirviendo y máquinas giratorias a tantos trabajadores inocentes de las Cubas como puedas. Haz una pintada «LM» en cada robot que veas. Cambia todos los interruptores y controles de posición. Mueve llaves, abre compuertas. Haz agujeros en todos los tanques y Cubas. La Palabra Clave para esta misión es Confusión.

Iglesia Primitiva del Cristo Programador. Se ha descubierto un complot comunista. Tu misión es descubrir su naturaleza e informar a El Ordenador de los resultados. Se sabe que uno de los Esclarecedores de vuestra Fuerza Especial es un comunista traidor y peligroso. Por desgracia, no se te puede dar información sobre su identidad.

Anti-Frankenstein: Se ha descubierto un sucio plan para colocar una nueva y peligrosa máquina entre los Infrarrojos. Esta máquina, y sus creadores, deben ser destruidos cueste lo que cueste. La máquina se puede reconocer por su tamaño (1 metro por 1 metro por 1 metro) y por la palanca giratoria que sale de un lado. En cuanto haya sido instalada, el primer Esclarecedor que sea visto acercándose a la máquina se descubrirá a sí mismo como un discípulo del diseñador de la máquina, Play-R-PNO. Ese discípulo debe ser seguido y eliminado en el momento más oportuno. ¡Cuida no elimines al individuo equivocado!

Libre Empresa: Tu condición de leal y capacitado miembro de la Libre Empresa ha sido puesto en duda últimamente. La siguiente misión podría proporcionar unas cuantas comodidades útiles, y una oportunidad para redimirte a ti mismo. La información disponible indica que la Fuerza Especial estará atiborrada de cañones láser de varios colores de alta potencia. Además, el SID ha desarrollado un nuevo aparato muy solicitado por todos. Funciona con batería y lleva control remoto. La obtención de estos aparatos te reportará altas comisiones.

Humanistas: la misión de esta Fuerza Especial es claramente estúpida. No hay saboteadores. El Ordenador chochea. La misión debería ser un viaje de placer por las Cubas de Procesamiento de Comida. Disfrútalo.

Iluminati: Tu objetivo es aprovechar esta misión de los Esclarecedores para echar Petazetas en una máquina conocida como el Mega-Mezclador en el sector FUD. No falles. (Al Esclarecedor se le da un paquete de 2 kg. de Peta-Zetas disimulado como Ganchitos Crujientes de Algas.)

Místicos: Unos seres inferiores conocidos como los Amantes de las Cubas tienen en su posesión una Robocaja-Sorpresa. Si giras la palanca hacia atrás y escuchas atentamente, alcanzarás el Nirvana. Los Amantes de las Cubas han descubierto también una nueva y ridícula droga. Sus efectos son desconocidos, pero se supone que son importantes al cabo de un cierto tiempo. Apróptate de una poca y dinos qué hace.

Protecno: Han robado el ordenador de un colega protecno llamado Reso-R-THE. Corren rumores de que ahora está en posesión de un tal Destale-N-TAO. Debes acabar con ese chorizo y devolver el aparato a tu hermano Reso-R. El aparato va en una caja de 1 m. de lado, con una palanca que sale de un costado. Tráela intacta, cueste

lo que cueste. Sobre todo, evita que te vean mientras acabas con Destale-N-TAO.

Psiónicos: Unos tipos raros que se hacen llamar Amantes de las Cubas han desarrollado una sustancia que, cuando se ingiere, eleva de manera notable la fuerza psíquica. Obtén un poco de esta sustancia para analizarla. La reconocerás inmediatamente por su contenedor en el que pone «Primeros Auxilios Electrónicos.» Permitir que esta sustancia mejore las cualidades de otros sería degradar el status de tu sociedad. ¡No podemos permitirlo!

Purgadores: Esta misión se ha planeado para beneficiar al Ordenador. No debe tener éxito. Tu misión es destruir tres piezas propiedad del Ordenador cada ciclo-día. ¡Adelante, valiente! ¡Como siempre, preservar la vida de los clones es fundamental!

Románticos: Hubo un tiempo en que había una Robocaja-Sorpresa en cada garaje. Un grupo conocido como Amantes de las Cubas tiene una. Si pudieras evitar que llegara a sufrir daño, tu situación dentro de los Románticos se mejoraría enormemente, y una pieza de gran valor de la Herencia Cultural de la Antigua Era habrá sido preservada.

Informe de los Grupos de Servicio en Complejo Alfa

SSI: Las informaciones sobre saboteadores infiltrándose en las Cubas de Procesamiento de Comida son erróneas. La red de seguridad creada por El Ordenador es inviolable. Si se han infiltrado saboteadores, debe ser obra de algún alto oficial del sector FUD. También existe la posibilidad de ayuda en la infiltración por parte del SDF. Si aparece algún indicio de sospecha sobre la lealtad de algún miembro de una de esas organizaciones, o de ambas, elimínalo como escarmiento para el resto de la organización. Si se descubre una evidencia irrefutable sobre una conspiración a gran escala, toda la Fuerza Especial deberá ser eliminada, para evitar agujeros en la red de seguridad. Además, esto te daría la oportunidad de probar la Granada Tac-nue Anti-Personal Camuflada.

STC: La mayor fuente de plasticréditos de Servicios Técnicos es la reparación y mantenimiento de las Cubas de Procesa-





miento de Comida. Si se produjeran daños en las Cubas, habría gran demanda de Servicios Técnicos. Trata de asegurarte de que se producen pequeños daños en los equipos, por lo menos. Lo óptimo sería que se produjeran algunos desastres de importancia de los cuales se acusara al SID. Sobre todo, procura no ser descubierto. Verte implicado en sabotajes deliberados podría crear serias repercusiones al STC. En caso de necesidad, habrás de considerar la posibilidad de la autodestrucción.

SBD: Si se extendiera el rumor de un sabotaje real, la moral sufriría un duro golpe. Como representante del SBD en esta fuerza especial, serás el único responsable. Obviamente, no puedes permitir que ocurra nada de este estilo. El sabotaje no es lo importante, lo que has de impedir es la extensión de los rumores sobre ese sabotaje. Prevé a los clones de que no intenten propagar el rumor de que ese sabotaje ha tenido lugar.

SDF: Corren rumores de que esta Fuerza Especial podría ser sabotada intencionalmente por Seguridad Interna. Esto sería, por supuesto, traición. Por lo tanto tus órdenes son vigilar las acciones del SSI y tratar de hallar evidencias en contra de los traidores. Esto es una Situación Hostil Tipo III-A, tal y como está definido en el Manual

de Acciones y Situaciones Hostiles, número de serie R-HASH-423.35-XQT1. Asegúrate de que se te da una de las Multigrabadoras asignadas a la Fuerza Especial. Úsala para grabar los actos de traición anteriormente mencionados, así como tus respuestas ante dichas acciones.

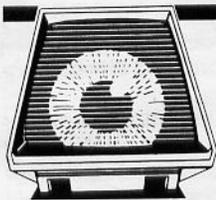
SPL: Cualquier amenaza a los Niveles de Producción mantenidos en las Cubas de Procesamiento de Comida atenta directamente contra el corazón de la autoridad del SPL. Cualquier acción por parte de un ciudadano de Complejo Alfa que ponga en peligro la producción debe ser comunicado inmediatamente al Ordenador, y al SPL. El no cumplimiento de esta orden supone traición. Haz todo lo que creas necesario para reestablecer la producción. Estáte preparado para justificar tus acciones ante El Ordenador.

SEG: Ultimamente el sector FUD ha estado consumiendo gran cantidad de energía. Oficiales de alto rango de esta sección creen que se han instalado en algunos lugares del sector FUD tomas de energía ilegales. Las áreas identificadas hasta la fecha son el Mega-Mezclador y el Túnel Tostadero. Investiga estas áreas y desconecta todas las tomas que encuentres. Informa de la posición de cada una de estas tomas ilegales, y procura conservar evi-

dencias. Estáte al tanto de acciones sospechosas por parte de tus compañeros Esclarecedores. Ladrones de energía hay en todas partes.

SID: Un grupo de chalados conocidos como los Amantes de las Cubas ha recuperado un artefacto antiguo de gran poder, la Robocaja-Sorpresa. Se cree que este mecanismo contiene datos que nos informarán de muchos aspectos sobre la antigua tecnología. Obtén este aparato a cualquier precio, y tráelo inmediatamente al SID. Todas las órdenes dadas a la Fuerza Especial tienen prioridad secundaria respecto a la de obtener la Robocaja-Sorpresa. Una vez que la Robocaja se halle en tu posesión, abandona la Fuerza Especial. Asegúrate de despistar a tus perseguidores cuando vuelvas a SID. Si se nos pregunta, SID desmentirá cualquier relación con tus actividades.

SCP: Esta misión no debe llegar a ser una típica e ineficiente chapuza de esclarecimiento. Asegúrate de que se guardan todas las formas, en todas las situaciones en que sea necesario. Si resulta que no se siguen los procedimientos establecidos, se ha de llamar la atención al infractor. Una segunda transgresión debe ser comunicada al Ordenador vía SCP, conducto reglamentario.



Episodio Dos: Viaje por el Mega-Mezclador

Resumen

Tras deambular por el sector FUD durante un rato, los Esclarecedores hallan el Mega-Mezclador. El M-M es una máquina enorme, capaz de mezclar ingredientes por toneladas. Todo parece apacible y tranquilo en la Habitación del M-M. De hecho está silencioso, pero no apacible. Los Amantes de las Cubas están ocupados haciendo sus retorcidos planes y tumbados a la espera de conejillos de in... digo, Esclarecedores. Los Esclarecedores dan unas cuantas vueltas buscando algo sospechoso. Destale-N-TAO está esperando a que suban unos cuantos PJ a la parte más alta del complejo de mezcla antes de abrir fuego.

El episodio acaba cuando Gusa-N-IYO y compañía emprenden una apresurada retirada mientras Lucky el Robomezclador, alcanzado por una o dos descargas perdidas, se vuelve loco y salta por los aires montón de maquinaria.

Gusa-N-IYO-2

El jefe del Grupo de los Malos. Es más bien astuto, y utiliza la visión idealista de otros para sus propios intereses. Nunca ha dado información acerca de las intenciones de los miembros del Club Sierra, debido a que era uno de ellos antes de que fueran tan brutalmente disueltos. Su trabajo principal es cuidar de los Gusarapos*. Está convencido de que también los Gusarapos tienen derecho a la vida. Gusa-N está altamente interesado en defender el derecho a la vida de muchos organismos vivientes, con la excepción de los Esclarecedores.

Gusa-N-IYO confía también en que la droga-A ponga las cosas más interesantes en todo Complejo Alfa.

Material de Juego

Gusa-N-IYO-2

Mutación: Carisma.

Habilidades: Embaucamiento 9, Intimidación 8.

Armas: Tirabalas 9-P9, Rifle Cónico 7-13P.

Armadura: Chaleco de Kevlar (L4 P3)

Tácticas: Ataque traicionero por la espalda, pero sólo para tullir. Escabullirse en el momento más apropiado.

Destale-N-TAO-3

Este tipo es el segundo en el mando tras Gusa-N-IYO. Es un poco deforme, de carácter fuerte, y extremadamente inventivo. Destale-N-TAO es bueno como segundo a las órdenes de Gusa-N-IYO, pero mucho más útil por sí mismo. Su pasatiempo favorito es arrancar las alas de las moscas, seguido muy de cerca por la distracción de construir trampas para los Esclarecedores (dos actividades que muchas veces se parecen bastante.) No sabe muchas cosas acerca del Amantes de las Cubas, pero está seguro de algo: piensa que el Esclarecedor bueno es el Esclarecedor muerto.

Recuadro

Destale-N-TAO-3

Mutación: Intuición Mecánica

Armas: Tirabalas 9-P9, Rifle cónico 8-P10

Armadura: Chaleco de kevlar (L4 P3)

Tácticas: Mantenerse a gran distancia para atraer a los enemigos. Tender trampas mortales. Evita el peligro, pero lucha como una bestia si está acorralado.

Viaje al Fondo de las Cubas

Los PJ llegan, ven y se asustan. César se remueve en su tumba.

Encuentro Uno: Todos Mezclados y sin Sitio Adonde Ir

El robotransporte traslada a los PCs a algún punto muy abajo en las entrañas del sector FUD. Como los Escudos de Campo de Fuerza han sido puestos al mínimo, los Esclarecedores deberían llegar a término más o menos intactos. Gocosamente ignorantes de su terrible futuro, allá van al encuentro del Mega-Mezclador.

Lee:

Sacando con cuidado vuestro delicado Equipo de Misión, salís del robotransporte. Varios corredores parten desde el punto en que estáis. Sólo uno está iluminado.

Aquí, los Esclarecedores toman una importante decisión al elegir un pasillo. Probablemente elegirán el túnel iluminado. Si no lo hacen, envíalos a que caminen a tientas por los otros durante un rato, y luego tráelos de vuelta al punto de partida. Después de tres o cuatro de estos paseos, seguro que tomarán el bueno.

Después de haber caminado durante un rato por el corredor, láser en mano, oyen un sonido que parece como un gruñido. El sonido crece a medida que avanzan, hasta que finalmente llegan a una enorme sala abierta.

Lee:

Ahí, ante vuestros maravillados ojos, se eleva el Mega-Mezclador. La sala en la que os halláis es enorme, pero está completamente ocupada por el gran volumen de la máquina mezcladora. Por encima de vosotros, unos conductos larguísima transportan los ingredientes hasta un enorme cuenco de mezcla. Asombrosas batidoras agitan el contenido del cuenco. El grandioso estruendo del Mezclador está acompañado por el rugido de los torrentes que fluyen por los conductos, y por el chapoteo y gorgoteo de la mezcla.

Desde donde estáis, podéis ver que varias puertas conducen hasta el Mezclador, y también podéis comprobar que está flanqueado por escaleras y caminos. Los trabajadores que se hallan cerca del Mezclador dan una idea de su tamaño. Os parecerían hormigas si supierais lo que es eso.

Unos pocos clones de varias categorías están a la vista en la habitación, vagando aquí y allá de mecanismo en mecanismo, escribiendo en portafolios. Puede verse a un robotransportador solitario, revisando meticulosamente cada una de las piezas de maquinaria de la habitación para darles

* Nota explicatoria: los Gusarapos son organismos diminutos utilizados en el Sector FUD como parte del proceso de fabricación de comida. Gusa-N-IYO lo acaba de descubrir, y está empeñado personalmente en una campaña para detener ese crimen atroz contra unas preciosas formas de vida inocentes.



un mejor funcionamiento. Las cosas parecen estar tan normales y tranquilas como deben ser.

Obviamente, sin embargo, no todas las cosas van normalmente. Perfectamente camuflados como operadores del Mezclador, los Amantes de las Cubas están distribuidos por la zona. Gusa-N-IYO les ha ordenado esperar hasta que los Esclarecedores se pongan a tiro de robopato antes de abrir fuego. Destale-N-TAO, por su parte, esperará hasta que los Esclarecedores se hallen encima o cerca del Mega-Mezclador. Bueno, de todos modos caerán allí tarde o temprano. Los otros Malos no harán nada hasta que Destale-N-TAO haga su primer movimiento.

Los Roboproductores (robots de producción) tienen la misión de que los Infrarrojos inferiores se mantengan en sus puestos y cumplan con sus cometidos. Tienden a tratar ásperamente a los clones que se interfieren en la producción (como hacen los Esclarecedores muy a menudo.) Los Roboproductores no llevan armas de ninguna clase. Sin embargo son muy pesados y han aprendido a entenderse con algunos clones bastante recalcitrantes. Tienen también grandes y sucias manos que utilizan para sujetar a los clones por el pescuezo, si es necesario.

Gusa-N-IYO, mientras tanto, está de camino hacia la parte alta del Mega-Mezclador, con un Globo lleno de Afrodisíaco en la mano. Ha calculado previamente que para obtener una dispersión óptima por el Mezclador, la Droga-A debe ser arrojada al cuenco de mezcla desde la parte frontal del pasillo que lo rodea. (Mira el plano en los Anexos).

Encuentro Dos: Vestidos para mezclar

De una forma u otra (orden directa del Ordenador, robofregonas merodeadoras, etcé), los Esclarecedores deberían subir al Mega-Mezclador y empezar a husmear por ahí. Cuando se aproximan Lucky el Robomezclador (el robocerebro del Mega-Mezclador,) empieza a soltar el típico rollo de un guía turístico:

¡Hola, hola ciudadanos, bienvenidos a la Sala de Mezcla! Sobre vuestras cabezas podeis ver los tubos que alimentan al Mega-Mezclador, la gran máquina que hay en el centro de la sala. ¡Seguid los senderos Rojos, y venid a la parte alta del Mega-Mezclador, donde empezará vuestro recorrido!

Varios caminos para clones y escaleras discurren por el exterior del Mega-Mezclador, y algunas puertas conducen al in-



El pasmoso aspecto de la Mega-Mezcladora

terior de la máquina. Mientras los PCs entran en el Mezclador, o comienzan a escalarlo por la parte exterior, Lucky el Robomezclador continúa con su explicación. Lucky ha sido programado para explicar totalmente su función a los clones precuadados que llegan acompañados por su roboprofesor.

Encuentro Tres: Bienvenido a la Máquina, Hijo Mío

Lucky prosigue:

Hola, cloncitos, bienvenidos al Mega-Mezclador. Entrad, y os explicaré todas mis funciones mientras damos un paseo por las Instalaciones de Proceso de Comida más grandes de todo el Complejo Alfa.

(Esto no es exactamente cierto —el Molino de Fibra Fole-A es más grande— pero los programadores de Lucky le mintieron para que no se sintiera deprimido).

Todas las materias primas para vuestras comidas favoritas son traídas aquí por los largos conductos que véisteis encima de vosotros al entrar. Los ingredientes son introducidos posteriormente en el Cuenco de Mezcla y mezclados hasta que obtienen la consistencia adecuada. Después, la jugosa mezcla es sacada y enviada a lugares

como el Túnel Tostadora o el Molino de Fibra Fole-A. ¡Disfrutad de vuestra visita!

En este momento, lo normal es que la aventurera Fuerza Especial se esté moviendo alrededor o dentro del Mega-Mezclador, láser en mano. Cuando exploren el Mega-Mezclador, avanzarán lentamente, pero con seguridad, hasta la parte alta del Mezclador.

En el interior del Mega-Mezclador hay gran cantidad de pasadizos. Llevan hacia todas direcciones y están llenos de paneles eléctricos, cables, y tubos. Por todas partes se pueden ver pequeños letreros de aviso, con mensajes como «No Pulsar Este Botón, O Tendremos Problemas.» Hay multitud de esferas y manivelas mezcladas a todo lo largo de las paredes, y los suelos están punteados con desagües y orificios.

Sería natural y comprensible que los Esclarecedores estuviesen nerviosos y excitados mientras exploran el interior del Mezclador. Sería también natural que un Máster cruel metiera un poco de ambiente a la situación.

Lee:

Los pasadizos están llenos de escondrijos y recovecos, esquinas ciegas y zonas abiertas. Sitios perfectos para emboscadas. Sitios perfectos para cuerpos muertos. ¿Cuerpos muertos? Sí. Allí hay dos mujeres, inmóviles en un mutuo abrazo de Muerte. Obviamente, se han matado entre ellas de una forma



Lucky el Robomezclador

Como deberías saber, Lucky es el robocerero que pilotaba el VTT (Vehículo Todo-Terreno) en una de nuestras aventuras anteriores. Como se vio que no iba bien para el transporte de personal, Lucky fue destinado a una tarea menos exigente, menos peligrosa. De vez en cuando, de todas formas, Lucky pierde el hilo de la conversación. Lucky no se percató de que algunas veces dice cosas sin sentido. Lo que le ocurre es que a veces tiene problemas de Entreda/Salida.

Veamos algunas frases típicas y expresiones comunes de Lucky:

«Tengo la capacidad de procesar aproximadamente cuatrocientas dos toneladas de sustancia nutritiva por ciclo diario.»

«Quiero mi VTT.»

«Como habéis observado, mis funciones son vitales para la producción en el sector FUD. La Comida procesada aquí llega a los trabajadores de todas las categorías en Complejo Alfa. El Ordenador considera muy importante mi trabajo.»

«Atención, peligro, creo que se acaba de atascar la cubierta de plexiglás.»

«El equipo que véis enfrente vuestro es mi Sistema de Aproximación Meta-Sabor. Este sistema ajusta los aparatos que separan las delicias culinarias consumidas en Complejo Alfa.»

«El material de nutrición se origina en las Cubas de Algas. Inicialmente es procesado en la Sala de Procesado, y des-

pués transportado hasta aquí para la Mezcla. Desde el Mega-Mezclador se envía al Molino de Fibra Fole-Y para su esterilización y moldeado. La estabilización se lleva a cabo en el Túnel Tostadero, y el producto final es empaquetado en la Sala BCL (Bolsas, Cajas y Latas.) Desde aquí hay sólo un pequeño paso hasta vuestro distribuidor local.»

«Hey, tíos, creo que tenemos un pequeño gkkkkkkkffdzprobizl. ¡El-s-s-s-s-s-s. SqueeeeeEEEEEEEELLLLL! (pof)»

violenta. Además, una tiene el abdomen extrañamente hinchado y la otra está vestida con una ropa que parece ser una réplica de aquel artículo de las Culturas Antiguas llamado «uniforme de trabajo».

Hay un constante sonar de chirridos, crujidos y ruidos extraños que vienen de todas las partes del Mega-Mezclador. El ruido es tan fuerte que tenéis que hablar bastante alto a los demás para que os entiendan.

Sugerencia: Enciende ahora el lavaplatos, centrifuga en la lavadora y de paso tira algunos objetos a la secadora.

De vez en cuando, los PJ oirán pasos al otro lado de la esquina, pero cuando llegan allí, no encuentran a nadie. Vuelta tras vuelta, nuestra intrépida Fuerza Especial camina por todo el Mega-Mezclador. Dentro, los ruidos y chirridos son particularmente fuertes. No se encuentra a ningún trabajador, pero parece como si hubiese alguien allí. Además de todo esto Lucky suelta comentarios intermitentes, no demasiado interesantes, pero que liberan la tensión. Deberíamos llevar esta atmósfera tensa y nerviosa hasta la cota más alta, y entonces:

Delante de vosotros hay una corta escalera, que termina en una puerta. Esta puerta se abre a la parte más alta del Mega-Mezclador, rodeada por una especie de camino espiral elevado. Desde aquí arriba se puede mirar al interior del Cuenco de Mezcla, y también al resto de la Sala de Mezcla. Dos largos brazos salen de la Mezcla y llegan muy alto. Son las Batidoras. Los brazos tienen un recubrimiento anti-deslizante pero no pasillos ni caminos. La altura a la que están es enorme.

Lucky dice, «Aquí es donde se hace la mezcla. Es crucial conseguir las proporciones adecuadas de mezcla, pues de lo contrario la Comida Fría sabrá

como la Comida Caliente, y los Ganchitos de Algas como petazetas. La mayoría de los ingredientes son añadidos mediante los conductos de Adición de Comida. Para sabores especiales, en cambio, se añaden los ingredientes específicos de forma manual.»

Deja a los Esclarecedores pasear por la cima del Mega-Mezclador durante un rato, saboreando el miedo a caer desde tales alturas, y vigilando por si ven aparecer algún Malo. Cuando les hayas torturado lo suficiente con el suspense y el estruendo de la maquinaria, con las puertas que antes estaban abiertas y ahora encuentran cerradas y viceversa, ...

Encuentro Cuatro: La Gran Esfera Blanca

...entonces lee:

Mirando desde la parte frontal del Mega-Mezclador, tenéis una buena vista del camino que rodea al Cuenco de Mezcla. Cuando miráis más atentamente a este lugar, os dais cuenta de que, aproximadamente a mitad de camino, se encuentra un trabajador Infrarrojo que lleva una especie de globo Blanco, grande y brillante. Cuando miráis, se para y se pone a manipular la pelota por encima de la barandilla.

Posiblemente, los PCs serán lo bastante listos para darse cuenta de que el trabajador debe ser un Malo, y que está a punto de arrojar la droga-A al interior del Cuenco de Mezcla. Pero por otro lado, podrían pensar en lo que les ha dicho Lucky, que es un trabajador añadiendo manualmente ingredientes especiales. Naturalmente, tú no quieres que Gusa-N-IYO arroje el Afrodisíaco a estas alturas de aventura. Pero no te preocupes, el dise-

ñador de la Esfera era muy meticuloso con la seguridad, y algo más que un simple aficionado. Hay varias cerraduras en la Esfera, y sólo con una secuencia determinada al abrir esas cerraduras conseguirás que la Esfera se abra. Por desgracia para él, Gusa-N-IYO robó la Esfera y congeló al diseñador antes de obtener la secuencia de apertura.

Deja que los confundidos Esclarecedores se torturen pensando si el trabajador que están viendo está o no haciendo algo correcto y normal. Los PCs más avisados deberían pensar por qué un miserable Infrarrojo está transportando un Objeto Blanco. Podrías advertírselo.

Este sería un buen lugar para que los Esclarecedores probasen el Dispositivo Experimental de Medición por Infrasonidos. En teoría, el DEMI debería decirles a los PJ la distancia que hay hasta el trabajador misterioso. Debería también identificar el objeto que está transportando. Lo que les gustaría oír a los jugadores es algo como «Esfera llena de Afrodisíaco, 19 metros.» Realmente, obtener información de ese tipo llevará unos cuantos intentos. Las primeras respuestas serán algo así como «Camino con pasamanos, 19 metros,» «Camino con pasamanos, 20.5 metros,» «Pared de la Habitación de Mezcla, 49 metros,» «Mano de Esclarecedor, 0.03 centímetros,» o «Cuenco de Mezcla, justo enfrente de ti, estúpido.»

Finalmente, el DEMI identifica a Gusa-N-IYO. «Saboteador intentando echar Afrodisíaco en el Mega-Mezclador.» Esto debería llamar la atención de los Esclarecedores. Algún valeroso PJ correrá hacia el pasillo gritando «¡Muere, Maldito Mutante Traidor!», y abrirá fuego. Por desgracia para el primer Esclarecedor que haga esto, Destale-N-TAO es más rápido con su tirabalas, y dispara a la mano del Esclarecedor. Si está lo bastante aturdido, se caerá sobre el pasamanos y después rodará hasta las palas de la batidora.



Encuentro Cinco: Mezcla Asquerosa

En el subsiguiente tiroteo, ningún Malo será alcanzado. Por desgracia, los Esclarecedores no pueden decir lo mismo de ellos mismos. Si alguno intenta atravesar el sendero que circunvala el Cuenco para coger la Esfera, deja que uno o dos de ellos lleguen bastante cerca de Gusa-N-IYO. Cuando se le aproximan, sin ninguna duda intentarán reducir a Gusa-N-IYO a una masa viscosa. Buen momento para que se estropeen las armas.

Gusa-N-IYO, por su parte, disparará a los PJ con su tirabalas, haciendo que caigan al Cuenco de Mezcla, o peleará con ellos cuerpo a cuerpo hasta tirarlos al Cuenco sin haberles herido.

Entonces Gusa-N cerrará la Esfera de golpe, atará una cuerda al pasamanos, y saltará por el lateral. Aterrizando suavemente en el suelo, correrá alrededor del Mega-Mezclador, lejos del alcance de cualquier Esclarecedor a la vista. Destale-N-TAO, con la ayuda de algunos de los otros Malos, mantendrá a raya a los Esclarecedores. Entonces, uno a uno, los Malos desaparecerán en el interior del Mezclador, con gritos como «Salvad a las ballenas» y cosas así.

Encuentro seis: Y allá va...

Durante el tiroteo, el Mega-Mezclador es alcanzado numerosas veces por impactos salvajes. En un principio Lucky no acusa ningún daño, pero al poco comienza a deteriorarse rápidamente. El rugido del Mega-Mezclador empieza a cambiar, mientras comienzan a oírse algunos chirridos y ruidos extraños. De repente, empieza a rechinar de forma rítmica, y el Mega-Mezclador se agita como un clon moribundo.

Sólo por fastidiar, una o dos descargas (rifle cónico, láser, lo que sea) atraviesan el Cuenco de Mezclar, haciendo enormes agujeros. La mezcla comienza entonces a salir describiendo círculos a medida que gira el Cuenco. Exactamente como aquellos pequeños aspersores para el césped tan populares (al menos en mi pueblo). La mezcla que salpica el suelo va a excitar a las robofregonas y va a volver locos a los roboproductores buscando la causa de toda



Y qué le pasa al que cae

Podría ser posible, creo, que un Esclarecedor pudiese sobrevivir al caer al Cuenco de Mezcla. Sin embargo, es altamente improbable. Aquí hay varios posibles desenlaces, explicados en orden decreciente de probabilidad:

1. Con un sonoro PLOF, el Esclarecedor desaparece en el interior de la mezcla. La mezcla se vuelve un poco espesa.

2. El Esclarecedor chapotea en la mezcla e intenta no irse al fondo inmediatamente. Da un par de vueltas alrededor del cuenco, antes de ser absorbido hacia el centro, entre las dos batidoras (CHUNKA CHUNKA).

Sugerencia: Fabrica un poco de pasta para cocinar. Añade colorante de comida para que se vuelva gris e inapetible. Coloca tu mezcladora delante de los PCs. Enchúfalo y ponlo en marcha.

esta conmoción e interrupción de la producción.

Encuentro Siete: ¡Huyamos!

En cuanto los Malos se retiren, obviamente los Esclarecedores intentarán seguirlos. Las Botas de Goma podrían ser increíblemente útiles para bajar por la parte exterior del Mega-Mezclador, de no ser porque no se pegan en el Cuenco de Mezcla. Además, si lo intentan, un clon bajando por el lateral del muro podría ser un blanco perfecto.

Lo mejor que pueden hacer los Esclarecedores es volver a entrar en el Mega-Mezclador y bajar por las escaleras hasta el nivel inferior. Para ti, Máster dilecto, eso es lo mejor.

Para ellos simplemente altamente peligroso.

Los Malos les estarán disparando a discreción en cuanto doblen una esquina, causando cada vez más daños al Mega-Mezclador. Los muros tiemblan, el piso se resquebraja, los cables eléctricos sufren cortocircuitos produciendo destellos Azules por todas partes (piensa en la última escena de Aliens, o en un típico día en el puente a bordo del Enterprise, o cuando fuiste a ver Terremoto en uno de esos cines especiales). No olvides asignar puntos de traición a los Esclarecedores al ser alcanzados por las chispas Azules de las descargas eléctricas, por no mencionar el permitir que se produzcan daños en su equipo e instrumental suministrados por El Ordenador.

Encuentro Ocho: ¡Catapum-Catacroc-Patapaf-Zakabum-Din-Don!

Finalmente, los PCs acabarán por bajar hasta el nivel inferior. Lee:

A lo largo del episodio del Mega-Mezclador, ve añadiendo dulces de gelatina de esos que venden con forma humana. Acompaña este placer con gritos como «¡Ooooooh Nooooo!»

3. El Esclarecedor aterriza sobre una de las batidoras y trata de agarrarse por un rato, antes de ser reducido a cachitos.

4. El Esclarecedor intenta agarrarse al extremo del Cuenco de Mezcla, con los pies tocando la mezcla. Lentamente, sus fuerzas fallan, y las batidoras lo chupan.

5. Una ola caprichosa lanza al Esclarecedor fuera del Cuenco de Mezcla, antes de que las batidoras lo pulvericen. ¿No te recuerda algo?

Para ver los resultados de las caídas en el Mega-Mezclador, o alguna cosa más de ese tipo, consulta la sección «Accidentes y Caídas», (pág. 83 del Libro de Reglas).

Cuando salís del Mega-Mezclador, veis a los Malos correr hacia una de las salidas de la Habitación de Mezcla. El Mega-Mezclador está rugiendo ahora mucho más alto, y están empezando a oírse algunos chillidos agudos de la parte de arriba. El movimiento de las batidoras en el Cuenco se intensifica y empiezan a llover a vuestro alrededor muchas piezas de maquinaria. También sale humo de las puertas más altas del Cuenco de Mezcla, y al otro lado de las más bajas pueden contemplarse los destellos luminosos de muchos cortocircuitos.

Bien, lo único que queda por hacer es abandonar el barco. Los roboproductores vagan por todas partes como locos, buscando a alguien sobre el que echar las culpas de las pérdidas que se están ocasionando en la producción.

Una vez que los PJ estén a salvo camino de una salida (o antes, si tienes que estimularlos,) lee:

Los ruidos provenientes del Mega-Mezclador aumentan de pronto, y la enorme máquina empieza a agitarse salvajemente adelante y atrás. En cuanto llegáis a la puerta, grandes trozos salen despedidos de la máquina, estrellándose en todas partes.

Cuando estáis atravesando la puerta, un estallido sobrecogedor sacude al Complejo Alfa mientras el Mega-Mezclador se deshace en pedazos. Algunos de ellos pasan silbando a vuestro lado por el corredor, seguidos de un aire caliente y un olor picante. Cuando miráis atrás, véis al ingenio mecánico envuelto en chispas. Es enorme, de color azul eléctrico, y podéis comprobar cómo los pedazos saltan por encima de los restos del armazón del Mezclador, llegando hasta el techo. Vaya, hombre.



Episodio Tres: El Túnel Tostadero

Resumen

Los Malos llevan tal ventaja a los Esclarecedores, que tienen todo el tiempo del mundo en el Túnel Tostadero antes de que estos lleguen. Van esparciendo por el Túnel una gran cantidad de la sustancia ilegal conocida como Pal/O-MTS y conectan el mecanismo de funcionamiento.

Cuando lleguen los Esclarecedores se encontrarán con muchos problemas.

De entrada, los roboproductores han sido informados por Alga-V de que los Esclarecedores están siendo enviados para restablecer la producción. Así que los roboproductores pillarán a dos o tres de los Esclarecedores y les obligarán a sacar las Pal/O-MTS del Túnel Tostadero. El resto de los Esclarecedores serán puestos a trabajar vigilando a los Infrarrojos y recogiendo la sustancia Amarilla. De alguna forma, durante el barullo, el Túnel es conectado de nuevo, y los Esclarecedores disponen de aproximadamente siete nanosegundos para salir. Los más lentos se quedarán fritos.

Antecedentes

El Ordenador no está ni con mucho satisfecho de los progresos de la Fuerza Especial 42. Se han filtrado informes sobre disturbios de cierta importancia con respecto al Mega-Mezclador. Sin embargo todos los informes son distintos. Ahora han comenzado a recibirse informes de ligeros contratiempos en el Túnel Tostadero. Esto es particularmente decepcionante, sobre todo porque los Esclarecedores deberían haber llegado al Túnel Tostadero para solucionar los problemas que pudiera haber allí. Al menos, si hacemos caso al Programa de la Misión.

El Ordenador no está al corriente de que Alga-V-RDE se olvidó de dar a los Esclarecedores una copia del itinerario. Pero aunque es Alga-V-RDE el culpable, a la larga no importará mucho, debido a que los Esclarecedores serán los responsables de seguir el programa prefijado, tanto si lo conocían como si no. ¿Y quién va a creer a un puñado de miserables Esclarecedores, cuando lleguen a la Sesión de Informe Final?

Redenbach-R-POP-1

Redenbach-R-POP ha llevado a cabo un plan que tenía pensado desde hacía algún

tiempo. Gusa-N-IYO estuvo de acuerdo en dejarle inundar el Túnel Tostadero con Pal/O-MTS a montón. Seguramente te preguntarás qué diablos es Pal/O-MTS. Bueno, Pal/O-MTS viene en forma de pequeños núcleos que explotan al calentarse, con un chasquido violento. El residuo es Amarillo y suave. Además sabe bastante bien. Redenbach-R ha identificado las Pal/O-MTS como una sustancia muy popular en las Culturas Antiguas. Aunque es un Romántico y tiene acceso a mucha información sobre las Culturas Antiguas, aún no ha podido averiguar por qué fueron tan populares las Pal/O-MTS.

Gusa-N-IYO piensa que esta no es la forma más adecuada de conseguir mejoras para Complejo Alfa, pero como tiene que mantener contenta a su gente, cualquier tipo de sabotaje y destrucción ayuda.

Redenbach-R respira mucho y entrecruza sus pies. Tiene nariz afilada y tiende a mirar por encima de ella de soslayo, como si necesitara gafas. Realmente no las necesita, pero cree que eso le hace parecer más intelectual.

No lo consigue.

De hecho, le hace parecer un estúpido, exactamente lo que es.

Redenbach-R-POP-1

Mutación: Adaptación Metabólica

Armas: Tirabalas 5-P7, Rifle Cónico 2-P10.

Armadura: réflec Roja (L4)

Tácticas: Barrer las zonas cercanas con una lluvia de granadas. Falla mucho pero provoca gran cantidad de daños en la maquinaria.

La Luz al Final...

Los Esclarecedores van camino del área dos, el Túnel Tostadero. Si estáis jugando una versión libre de la aventura, puede que no estén persiguiendo a nadie al principio del episodio.

De todas formas lo harán antes o después.

Encuentro Uno:

Vamos a por Pal/O-MTS

Después de que los Esclarecedores hayan dejado atrás al moribundo Mega-Mezclador y hayan entrado en el Túnel Tostadero, lee:

Cuando avanzáis por el corredor curvo que debe conducirnos al Túnel Tostadero, os encontraréis con los cuerpos de seis clones muertos. Pertenecen a distintos CS pero todos ellos tienen la misma cara. Van armados con pistoláser, y de la posición de los cuerpos se deduce que se han disparado entre ellos. Pero no os detenéis a investigar porque apreciáis que empiezan a ocurrir algunas cosas delante de vosotros.

Empezáis a captar nuevos y débiles aromas en el aire. Puede oírse el ruido de pies corriendo. De repente, esos ruidos de pasos suenan más altos y cercanos. Varios trabajadores Infrarrojos vienen corriendo por la esquina, gritando salvajemente y llevan un gran cubo lleno de una sustancia extraña y Amarilla.

La materia Amarilla salta continuamente fuera del balde, y algunos Infrarrojos intentan cogerla y llevársela a la boca.

A estas alturas, lo normal sería que unos Esclarecedores nerviosos hubiesen abatido ya a un par de Infrarrojos, pensando que son Malos que les atacan. Pero no lo son, y los Esclarecedores que tienen el gatillo demasiado fácil se han ganado varios puntos de traición. Si los Esclarecedores son algo más lentos en reaccionar, los Infrarrojos les sobrepasan corriendo y casi sin haberlos visto, dejando a su paso un rastro de la extraña sustancia Amarilla.

Continúa:

El rastro de sustancia Amarilla conduce en la dirección del Túnel Tostadero. A medida que os apresuráis a marchar a lo largo del corredor, láser en mano, apreciáis que la sustancia Amarilla tiene un olor particular y que cruje bajo vuestros pies. El ruido delante de vosotros aumenta más y más. Parece como el sonido de armas automáticas disparando.

Los Esclarecedores se han puesto en tensión, preparados para luchar en cuanto lleguen al Túnel. Lo que allí encuentran es un auténtico desbarajuste.

La Chusma Traidora y Saboteadora ha arrojado una gran cantidad de Pal/O-MTS al Túnel Tostadero, y ha ajustado los controles de calor al Extra Súper Alto. El rugido que podían apreciar los Esclarecedores es el de 16.000 granos de maíz saltando y chisporroteando cada siete segundos.



¿Cuántos son por minuto? Te lo puedes imaginar.

Los Infrarrojos que habían pasado antes corriendo por el pasillo con el cubo de palomitas debían estar controlando el Túnel Tostadero. Se habían puesto muy nerviosos con todas esas sabrosas palomitas, y les entró una especie de locura. Ninguno de los otros trabajadores del Túnel Tostadero echó a correr, pero estaban todos alucinados y con la boca abierta. Esto no sería tan catastrófico de no ser porque la producción ha empezado a detenerse en el Túnel, y los roboproductores están descontrolados. Esto es un desastre, y los Esclarecedores habrán de apaciguarlos, además de perseguir a los Miserables y Malvados Saboteadores.

No hace falta mencionar el problema que van a suponer a los Esclarecedores las inevitables robofregonas, las cuales no pueden recoger un material absorbente del estilo de Pal/O-MTS. Esta sustancia se expande en su interior, y van a tener que ser llevadas a la Central de Reparación de Robots para su limpieza y puesta a punto. Se están volviendo locas y quedando incapaces. No hay nada peor que una robofregona que necesite de un laxante, a no ser que ... bueno, ahora verás.

Encuentro Dos: Lo que Es, y lo que Nunca Debería Ser

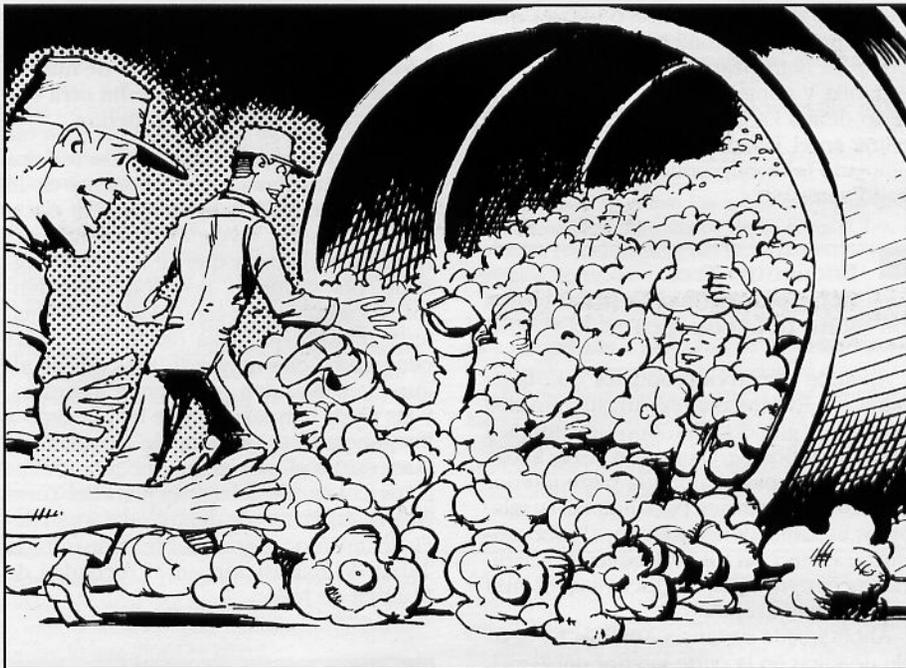
Cuando los PCs entren en el Túnel Tostadero, lee:

El ruido que viene por el corredor se está volviendo extremadamente fuerte, y la extraña materia Amarilla crece bajo vuestros pies. Para sorpresa vuestra, la sustancia Amarilla vuela hacia vosotros cuando sobrepasáis la última esquina antes de vuestro destino.

Y aquí está. Una habitación larga y estrecha, con una máquina grande y cilíndrica que discurre por el centro de la misma. El ruido, que sonaba como disparos de armas, viene del propio Túnel Tostadero al tiempo que salen disparados alegres trozos de materia Amarilla. El olor de esta materia Amarilla es muy fuerte. Unas cuantas robofregonas vagan entre el desaguisado Amarillo, con algunos pedazos que se les han atascado. No parece que estén haciendo un buen trabajo de limpieza.

De hecho, no están limpiando. Las robofregonas están realmente enfadadas, y desearían aplicar sus equipos de limpieza a los clones que causaron el desastre. Si algún Esclarecedor se ríe, o llama la atención de cualquier otra forma, por supuesto que procederán a hacerle la más completa Inspección Higiénica de su corta vida.

Las robofregonas no son las únicas enfadadas con los clones. Los roboproductores están desesperados por el retraso de



Una devastadora arma de la Antigua Era

producción causado por esta situación, y buscan desesperadamente un culpable al que cargar el mochuelo. Por supuesto, serán los Esclarecedores.

Los roboproductores se enfrentan a ellos, queriendo saber quién está al mando. Tras una respuesta del Líder del Equipo, o de cualquier otro, los roboproductores la emprenden con los Esclarecedores. Quieren saber quién provocó este lío, qué es esa sustancia Amarilla, y cómo limpiarla. Los robots quieren saber también por qué todos los Esclarecedores Rojos están metidos hasta las rodillas en la sustancia Amarilla, y por qué permiten a los Infrarrojos tocarla.

Diálogo Típico Entre Roboproductores y el Líder del Equipo:

Roboproductor: ¿Qué significa todo esto?

Líder: Bueno, eesto, yoonossse nada, nada más he llegado y...

Roboproductor: De acuerdo con la información que me ha remitido El Ordenador – no te atreverás a decirme que me equivoco – llegáis tarde.

Líder: ¿Tarde? ¿Cómo podríamos llegar tarde? Se supone que todo lo que teníamos que hacer era...

Roboproductor: ¡Deja de gimotear, Pedazo de idiota! ¿Estás diciendo que El Ordenador se equivoca? ¡Dudar de él se considera traición!

Líder: Oh, no-no-no, yo no, nada de eso, nunca dudaría de El Ordenador, no, nunca dudaría.

Roboproductor: ¡Silencio! ¡Identifica esta sustancia! (Coge un puñado de materia Amarilla y se lo pasa por las narices al Esclarecedor).

Líder: Esto, bueno, verás no estoy seguro, lo que pasa es que nunca la había visto antes...

Roboproductor: ¡Deja de lloriquear! ¡No quiero excusas, quiero hechos! El Ordenador me comunicó que la Fuerza Especial 42 estaba formada por expertos que solucionarían cualquier problema. ¿Estás diciendo otra vez que El Ordenador se equivocó?

Líder: Que-no-que-no-que-no, que yo no digo nada de eso, que yo nunca...

Roboproductor: ¿Entonces cómo vas a limpiarlo?

Líder: (Se da la vuelta, con expresión angustiada en el rostro.) ¡Cocinero Jefe y Encargado de Limpieza! ¡Un paso al frente! (Espera un momento y entonces le invade un pensamiento sombrío.) ¡Pero si soy yo el Cocinero Jefe y el Encargado de Limpieza! Qué lío...

Roboproductor: ¿Por qué estáis metidos hasta las rodillas en la sustancia Amarilla?

Si los Esclarecedores logran sobrevivir en su encuentro inicial con el roboproductor, estarán de suerte. No es probable que esto vuelva a suceder de nuevo. De todas formas ya es hora de que los Esclarecedores comiencen a restablecer la producción.

Al roboproductor se le dijo que los Esclarecedores habían sido enviados para volver a poner las cosas en marcha, y no escuchará ninguna queja del estilo «Bueno, nos gustaría de todo corazón quedarnos y ayudar, pero hay unos cuantos Malos a los que matar...».

Los tres primeros Esclarecedores que atravesaron la puerta (o los tres que están más



próximos al roboproductor, o los tres que parecen estar más contentos) son designados para comenzar a limpiar la sustancia Amarilla y controlar a los Infrarrojos. Al resto de los Esclarecedores se les ordena entrar en el Túnel Tostadero y empezar a limpiarlo (el roboproductor aceptará apagarlo antes.)

Encuentro Tres: Echa palomitas, Nen-A y no te preocupes

Aparece otro roboproductor que llega hasta los Esclarecedores, arrastrando dos tubos muy grandes. El roboproductor dice que son tubos de aspiración. Uno ha de ser utilizado para limpiar la parte interior del Túnel. El otro es para limpiar la sala. Si los Esclarecedores aceptan, el roboproductor conecta el tubo y comienza a aspirar las pertenencias del Esclarecedor más cercano que aceptó.

Ahora que la sustancia Amarilla ha dejado de saltar en la parte interior del Túnel, los Esclarecedores pueden ver cómo es el Túnel por dentro. El Túnel parece estar construido de enormes anillos Blancos y Negros, los cuales se alternan hasta donde alcanza la vista. La boca del Túnel es aproximadamente de unos 12 metros de ancho, y el Túnel se extiende unos 300 metros. La parte exterior está cubierta con cables eléctricos, cajas eléctricas y signos de advertencia. Enfrente del Túnel hay unas cuantas consolas de control. Interruptores, diales, palancas y botones cubren cada centímetro cuadrado de las consolas.

Los anillos Blancos y Negros de la parte interior del Túnel plantean un problema a los Esclarecedores. Tienen que andar por uno sí y otro no, porque no les está permitido tocar los Blancos. Y recuerda, se supone que no deben tocar la sustancia Amarilla.

Después de decidir cómo moverse, los trabajadores de dentro del Túnel Tostadero comienzan a utilizar el tubo, arrastrando de atrás a adelante todo lo que éste pilla a su paso. En un movimiento particularmente enérgico, el tubo rebota en el Panel de Control Principal del Túnel Tostadero. El tubo pulsa unos cuantos interruptores y botones inadvertidamente, sin efecto aparente. Hasta que el interruptor de Control de Nivel de Potencia se activa de forma accidental. Cuando esto sucede, lee:

Los Esclarecedores que estéis en el Túnel empezáis a darse cuenta de que hace mucho calor, muy de repente, y que

las luces se debilitan. Entonces notáis cómo el chisporroteo que habían podido oír antes está comenzando de nuevo, y que la materia Amarilla salta otra vez por los aires a vuestro alrededor.

Los Esclarecedores rápidos de reflejos que se den cuenta inmediatamente de lo que está pasando tienen una ligera oportunidad de salir vivos. Dependiendo del nivel de resistencia que se les haya asignado, por supuesto. Los clones más lentos se carbonizan y caen al suelo. La materia amarilla que salta desde esas zonas comienza a oler muy mal. ¿Has puesto alguna vez algo con pasas en la tostadora, y las pasas han saltado y se han pegado a los generadores de calor de la tostadora? Pues ese es el olor al que me refiero.

Los clones que trabajaban fuera del Túnel están a salvo. Los de dentro no podrán decir lo mismo, seguramente. Consulta la Tabla de Exposición en el recuadro de Material de Juego.

Tabla de Exposición no Advertida a las ondas Micro/Gamma del Túnel Tostadero

Tirada Resultados:

1-3	Moreno
4-6	Pelado
7-9	Ennegrecido
10-12	Chamuscado
13-15	Humeante
16-18	Crujiente
19-20	Activar Otro Clon

Sugerencia: Pon algo de pan con pasas en tu tostadora y déjalo allí algún tiempo. El olor asqueroso que se puede captar hará que los PCs tengan la inolvidable sensación de «Estar Allí».

Antes o después, alguien desconectará el Túnel Tostadero. Ahora los roboproductores tienen mucho más trabajo porque el desbarajuste en el Túnel Tostadero es peor. Los clones recién activados son forzados a proseguir las tareas de limpieza.

Encuentro Cuatro: Y Tú ¿De Qué te Ríes?

Hay una multitud de Infrarrojos por todas partes, y algunos de ellos están recogiendo materia Amarilla del suelo y co-

miéndosela. Dí a los PJ que uno de los Infrarrojos se está riendo de ellos.

Al principio, los PJ podrían irritarse porque un pequeño y miserable clon se está riendo de ellos. El jugador que lleve al personaje Soda-R-POP recordará al Infrarrojo: es un clon de nivel Rojo que vive en el mismo sector que Ref-R, o sea el sector POP. Su nombre es Redenbach-R-POP, y es sospechoso de pertenecer a los Amantes de las Cubas y de tener gran interés por las comidas de la Antigua Era.

Si no estás usando el PJ Soda-R, o éste no se da cuenta, Redenbach-R deja de reírse, se da la vuelta y se marcha apresuradamente.

Si algún PC reacciona violentamente o levanta la voz, Redenbach-R arrasa el área con su querido tirabalas Tokarev de la Antigua Era, y huye a toda velocidad a través de la sustancia Amarilla. Los Esclarecedores serán incapaces de apartarse a tiempo de la multitud que les rodea, y el Rojo desaparecerá en la lejanía.

Encuentro Cinco: Luchando Contra un Molino

Mientras todo esto sucede, El Ordenador es informado de que hay algún tipo de problema en el Molino de Fibra Fole-A. Se envía instantáneamente un aviso a los Esclarecedores, que marchan en seguida. De lo que no se dan cuenta es de que los incidentes no tienen nada que ver con los Malos. Sin embargo se da la casualidad de que los Malos están allí.

¿Te imaginas? ¡Tener «Buena suerte» en Paranoia! ¿Adónde va a ir a parar el Complejo Alfa?

Lee:

A mitad de limpieza, comienza a sonar una alarma en la sala. «¡Atención, Esclarecedores! ¡Esto no es un simulacro! Se han detectado incidentes en el área del Molino Fole-A. Investigad inmediatamente. Informad sobre vuestros movimientos al Ordenador. ¡¡No os retraséis una vez más!!»

En cuanto termina el mensaje del Ordenador, los roboproductores despejan el camino hacia la salida. Los Esclarecedores se largan.

Uuufff.

<p>PC#1: Floyd-R-PNK-1</p> <p>Sociedad Secreta: Místicos Nivel: 1</p> <p>Poder(es) Mutante(s): Intuición Mecánica, Visión de Rayos X</p> <table border="0"> <tr> <td>Atributos:</td> <td>Capacidades</td> </tr> <tr> <td>Fuerza _____ 9</td> <td>Daño _____ 0</td> </tr> <tr> <td>Resistencia _____ 14</td> <td>Acarreo _____ 25</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Aguante _____ 0</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Habilidades Básicas</td> </tr> <tr> <td>Agilidad _____ 4</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Cinismo _____ 4</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Destreza _____ 9</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>T. Mecánico _____ 20</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Percepción _____ 5</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Poder _____ 5</td> <td></td> </tr> </table>	Atributos:	Capacidades	Fuerza _____ 9	Daño _____ 0	Resistencia _____ 14	Acarreo _____ 25		Aguante _____ 0		Habilidades Básicas	Agilidad _____ 4	1	Cinismo _____ 4	1	Destreza _____ 9	2	T. Mecánico _____ 20	5	Percepción _____ 5	1	Poder _____ 5		<p>Antecedentes: Desde siempre te ha encantado jugar con inventos y dispositivos. Tu trabajo en el STC ideal para ti. No puedes ver ni de lejos los trabajos físicos de cualquier clase, y odias el tener que discutir con los demás. Mientras que la mayoría del personal del Servicio Técnico pone excusas e impedimentos para evitar hacer su trabajo, a ti te encanta sumergirte entre las piezas de maquinaria y robots. Siempre has tenido un don especial para montar aparatos y complicados mecanismos sin tener que utilizar las instrucciones.</p> <p>«Hey, tíos. ¿Qué pasa? ¿Está la máquina desenchufada de nuevo?»</p> <p>«Bueno, sí, podría ser. Floyd. Mira, mientras estás aquí, ¿podrías echar una mirada al aparato este un momento? Este trasto no funciona, y nos estamos oliendo una inspección sorpresa pronto...»</p> <p>«Bueno, bueno, vamos a ver... qué falla aquí... ah, bueno... ¿Por qué diablos ponéis siempre la polaridad de los RF al revés? Ya está. Mejor que nuevo.»</p> <p>No fue hasta que parte del personal del STC empezó a sospechar que tenías algún Poder Mutante cuando tú te diste cuenta de ello. Siempre habías atribuido la facilidad con que reparabas</p>	<p>los equipos a tu visión de Rayos X únicamente, la cual tú creías que era debida a una mutación. Nunca le has hablado a nadie de tus poderes mutantes, pero el SSI parece estar muy interesada en ti. Probablemente no sea una coincidencia el hecho de que fueras seleccionado para esta misión de Esclarecimiento. Esa gente quiere tu pellejo, tío.</p> <p>Frase Favorita: Evita las situaciones que provoquen ciclodías aburridos.</p> <p>Comida favorita: Delicia Helada con Brebaje Espumoso Refrescante.</p> <p>Posesiones ilegales: Un juego completo de destornilladores magnéticos de la Antigua Era, grabados con el nombre del santo patrón de los Servicios Técnicos.</p> <p>Misión actual en la Sociedad Secreta: Los Místicos te informan de que tu Fuerza Especial va a ser enviada a las Cubas de Procesamiento de Comida. Supuestamente alguien va a arrojar a las Cubas una nueva Sustancia que Altera la Mente. ¿Por qué no guardar algo para ti mismo? Asegúrate de guardar un poco para los demás Místicos. Esto podría ser lo último.</p> <p>«Realidad, ¡vaya una tontería!»</p>
Atributos:	Capacidades																							
Fuerza _____ 9	Daño _____ 0																							
Resistencia _____ 14	Acarreo _____ 25																							
	Aguante _____ 0																							
	Habilidades Básicas																							
Agilidad _____ 4	1																							
Cinismo _____ 4	1																							
Destreza _____ 9	2																							
T. Mecánico _____ 20	5																							
Percepción _____ 5	1																							
Poder _____ 5																								
<p>PC#2: Pi-R-ALC-1</p> <p>Sociedad Secreta: Libre Empresa Nivel: 1</p> <p>Poder(es) Mutante(s): Rayo Mental</p> <table border="0"> <tr> <td>Atributos:</td> <td>Capacidades</td> </tr> <tr> <td>Fuerza _____ 10</td> <td>Daño _____ 0</td> </tr> <tr> <td>Resistencia _____ 12</td> <td>Acarreo _____ 25</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Aguante _____ 0</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Habilidades Básicas</td> </tr> <tr> <td>Agilidad _____ 12</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Cinismo _____ 8</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Destreza _____ 9</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>T. Mecánico _____ 7</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Percepción _____ 11</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Poder _____ 9</td> <td></td> </tr> </table>	Atributos:	Capacidades	Fuerza _____ 10	Daño _____ 0	Resistencia _____ 12	Acarreo _____ 25		Aguante _____ 0		Habilidades Básicas	Agilidad _____ 12	3	Cinismo _____ 8	2	Destreza _____ 9	2	T. Mecánico _____ 7	2	Percepción _____ 11	3	Poder _____ 9		<p>Antecedentes: Desde mucho antes de lo que puedas recordar, los otros clones te han llamado tonto y aburrido. Esto nunca te ha fastidiado, porque lo que dicen es cierto.</p> <p>«Oye, Pi-R, ¿Quién es tu Videostrella favorita?»</p> <p>«¿Qué, ah, humm, esto...?»</p> <p>Sin embargo, esta reputación tiene sus ventajas. Siempre has podido colarte entre los clones con gran facilidad y no ser advertido. Otros tienden a tratarte como una especie de máquina. Como resultado de todo esto, con frecuencia consigues información muy valiosa que cualquier otro no podría obtener. Siempre has utilizado esa información en beneficio propio, pero las cosas empezaron realmente a ir bien cuando entraste a formar parte de la Libre Empresa. Ahora se te permite intercambiar esa información por cualquier tipo de bienes ilegales o favores.</p> <p>De vez en cuando algunos clones ponen reparos al uso que haces de la información, y entonces te ves obligado a eliminarlos con disimulo. Lo único que te preocupa de todas estas muertes es el peligro de que te cojan.</p> <p>La reciente asignación de Esclarecimiento po-</p>	<p>dría proporcionarte buenas oportunidades para obtener favores y beneficios. Te dedicas a recoger cualquier cosa no comprometedor que pueda aumentar tu valiosa colección de objetos.</p> <p>Frase Favorita: ¡Que no cunda el pánico!</p> <p>Comida favorita: Ganchitos Crujientes mojados en Delicia Caliente.</p> <p>Posesiones ilegales: Ninguna, todas vendidas.</p> <p>Misión actual en la Sociedad Secreta: Como siempre, esta misión de Esclarecimiento proporciona grandes oportunidades para enriquecerse (si consigues sobrevivir el tiempo suficiente para llevarlas a cabo.) Corren rumores por la Sociedad de que algunos artefactos de la Antigua Era podrían aparecer durante el desarrollo de la misión. No son de gran interés para ti, pero podrías venderlos a buen precio. Apodérate de ellos y llévalos a uno de los contactos de la sociedad (Contraseña: Kneebite-R.)</p>
Atributos:	Capacidades																							
Fuerza _____ 10	Daño _____ 0																							
Resistencia _____ 12	Acarreo _____ 25																							
	Aguante _____ 0																							
	Habilidades Básicas																							
Agilidad _____ 12	3																							
Cinismo _____ 8	2																							
Destreza _____ 9	2																							
T. Mecánico _____ 7	2																							
Percepción _____ 11	3																							
Poder _____ 9																								
<p>PC#3: Soda-R-POP-1</p> <p>Sociedad Secreta: Illuminati Nivel: 1</p> <p>Poder(es) Mutante(s): Supersentidos</p> <table border="0"> <tr> <td>Atributos:</td> <td>Capacidades</td> </tr> <tr> <td>Fuerza _____ 11</td> <td>Daño _____ 0</td> </tr> <tr> <td>Resistencia _____ 10</td> <td>Acarreo _____ 25</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Aguante _____ 0</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Habilidades Básicas</td> </tr> <tr> <td>Agilidad _____ 12</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Cinismo _____ 16</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Destreza _____ 8</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>T. Mecánico _____ 7</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Percepción _____ 8</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Poder _____ 10</td> <td></td> </tr> </table>	Atributos:	Capacidades	Fuerza _____ 11	Daño _____ 0	Resistencia _____ 10	Acarreo _____ 25		Aguante _____ 0		Habilidades Básicas	Agilidad _____ 12	3	Cinismo _____ 16	4	Destreza _____ 8	2	T. Mecánico _____ 7	2	Percepción _____ 8	2	Poder _____ 10		<p>Antecedentes: «Eh, oye, Soda-R, este Ablandador de Ganchitos Crujientes de Algas con Limpieza Automática que me vendiste no funciona como me dijiste que lo haría.»</p> <p>«¿Tienes algún problema, tío?»</p> <p>«Bueno, sí, creo que...»</p> <p>«Cierra el pico, inútil, antes de que utilice el Ablandador en tu cara bonita. El aparato no tiene ningún problema, lo que pasa es que no sabes usarlo bien. Y ahora largo de aquí, o te arreglaré la cara de tal forma que no podrás reconocerte a ti mismo.»</p> <p>Nada más divertido que fastidiar a los clones. Quitarle los crediplásticos a un estúpido es la mejor cosa que nunca has pensado en hacer. Excepto quizás intimidar a algunos clones con cierta información desagradable que has conseguido por ahí. Por otro lado, no hay nada malo en un poco de información falsa.</p> <p>Tu gran sueño es el poder chantajear algún día a toda una sociedad secreta. No estás del todo seguro sobre si podría hacerse, pero tiene que haber alguna forma. ¡Imagínate controlando una sociedad secreta a tu antojo! Haz esto, haz lo otro. ¡No preguntes, solamente hazlo! Si, eso sería fantástico. Desde que te uniste a los</p>	<p>Illuminati, has utilizado tus habilidades con frecuencia. Esta misión de Esclarecimiento posiblemente te dará la oportunidad de quitarte de encima a la gente.</p> <p>Frase Favorita: ¿No te gustaría ser también un Pep-R?</p> <p>Comida favorita: Brebaje Espumoso Refrescante.</p> <p>Posesiones ilegales: Ninguna.</p> <p>Misión actual en la Sociedad Secreta: Abundan los rumores de que una Sociedad Secreta ha producido una valiosa sustancia. Los informes indican que esa sustancia va a ser introducida en el aprovisionamiento de comida. Consigue esa sustancia. Usala para controlar a los otros. Llévala a tus superiores. No falles.</p>
Atributos:	Capacidades																							
Fuerza _____ 11	Daño _____ 0																							
Resistencia _____ 10	Acarreo _____ 25																							
	Aguante _____ 0																							
	Habilidades Básicas																							
Agilidad _____ 12	3																							
Cinismo _____ 16	4																							
Destreza _____ 8	2																							
T. Mecánico _____ 7	2																							
Percepción _____ 8	2																							
Poder _____ 10																								

PC#1: Floyd-R-PNK-1			Grupo de Servicio: STC			Código de Seguridad: ROJO			Nombre del Jugador: _____																																				
			Habilidades Agilidad _____ 1 Talento Mecánico _____ 5 Cinismo _____ 1 Reparación de Robots _____ 9 Adulación _____ 6 Percepción _____ 1 Lógica Espuria _____ 5 Ingeniería Eléc. y Mec. _____ 6 Destreza _____ 2 Láser _____ 7 Artillería de Campaña _____ 9 Artillería _____ 8						Equipo Personal Mono de Trabajo Armadura Réflec Roja Pistoláser Agenda y lápiz Cuchillo Cinturón con útiles																																				
			<table border="1"> <thead> <tr> <th>Arma</th> <th>Habilidad</th> <th>Tipo</th> <th>Daño</th> <th>Distancia</th> <th>¿Experimental?</th> <th>Estado de Salud</th> <th>Créditos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pistoláser</td> <td>7</td> <td>L</td> <td>8</td> <td>50</td> <td>N</td> <td></td> <td>120</td> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>			Arma	Habilidad	Tipo	Daño	Distancia	¿Experimental?	Estado de Salud	Créditos	Pistoláser	7	L	8	50	N		120																								
Arma	Habilidad	Tipo	Daño	Distancia	¿Experimental?	Estado de Salud	Créditos																																						
Pistoláser	7	L	8	50	N		120																																						
PC#2: Pie-R-ALC-1			Grupo de Servicio: SCP			Código de Seguridad: ROJO			Nombre del Jugador: _____																																				
			Habilidades Agilidad _____ 3 Talento Mecánico _____ 2 Cinismo _____ 2 Auto coche _____ 4 Falsificación _____ 5 Percepción _____ 3 Intimidación _____ 4 Seguridad _____ 4 Destreza _____ 2 Láser _____ 7 Armas de Campaña _____ 6 Armas de Proyectoil _____ 5						Equipo Personal Mono de Trabajo Réflec Roja Pistoláser Agenda y lápiz Cuchillo Cinturón con útiles																																				
			<table border="1"> <thead> <tr> <th>Arma</th> <th>Habilidad</th> <th>Tipo</th> <th>Daño</th> <th>Distancia</th> <th>¿Experimental?</th> <th>Estado de Salud</th> <th>Créditos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pistoláser</td> <td>7</td> <td>L</td> <td>8</td> <td>50</td> <td>N</td> <td></td> <td>120</td> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>			Arma	Habilidad	Tipo	Daño	Distancia	¿Experimental?	Estado de Salud	Créditos	Pistoláser	7	L	8	50	N		120																								
Arma	Habilidad	Tipo	Daño	Distancia	¿Experimental?	Estado de Salud	Créditos																																						
Pistoláser	7	L	8	50	N		120																																						
PC#3: Soda-R-POP-1			Grupo de Servicio: SSI			Código de Seguridad: ROJO			Nombre del Jugador: _____																																				
			Habilidades Agilidad _____ 3 Talento Mecánico _____ 2 Cinismo _____ 4 Percepción _____ 2 Embaucamiento _____ 5 Psicología _____ 6 Intimidación _____ 5 Oratoria _____ 4 Destreza _____ 2 Armas Láser _____ 7 Armas de Energía _____ 4 Armas de Proyectoil _____ 5						Equipo Personal Mono de Trabajo Réflec Roja Pistoláser Agenda y lápiz Cuchillo Cinturón con útiles																																				
			<table border="1"> <thead> <tr> <th>Arma</th> <th>Habilidad</th> <th>Tipo</th> <th>Daño</th> <th>Distancia</th> <th>¿Experimental?</th> <th>Estado de Salud</th> <th>Créditos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pistoláser</td> <td>7</td> <td>L</td> <td>8</td> <td>50</td> <td>N</td> <td></td> <td>120</td> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>			Arma	Habilidad	Tipo	Daño	Distancia	¿Experimental?	Estado de Salud	Créditos	Pistoláser	7	L	8	50	N		120																								
Arma	Habilidad	Tipo	Daño	Distancia	¿Experimental?	Estado de Salud	Créditos																																						
Pistoláser	7	L	8	50	N		120																																						

Hoja De Salida De Equipo Experimental y Estado del Mismo

El/la abajo firmante se compromete a devolver al Ordenador el material del cual él/ella se responsabiliza con su firma, en tan buenas o mejores condiciones de como éste fue recibido. El incumplimiento de este requisito tendrá como consecuencia la ejecución inmediata.

RECIBIDO

DEVUELTO

ESTADO DE DEVOLUCION (FIRMAR EN ESTA COLUMNA)

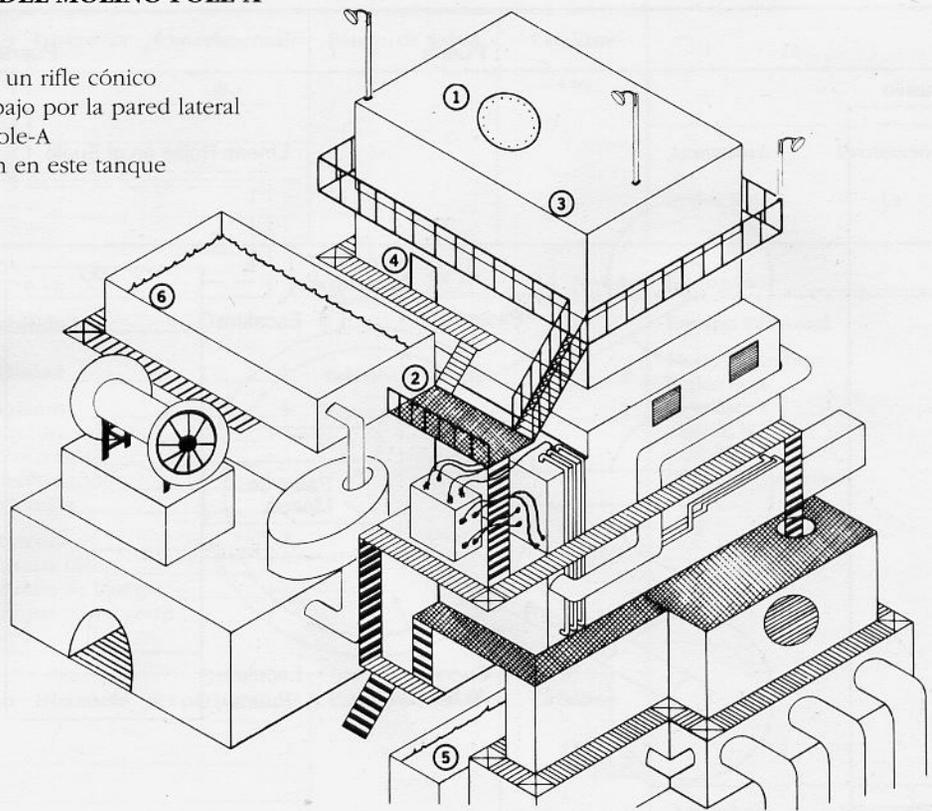
MASP&AZ		S N MQN E B R M
UCITR		S N MQN E B R M
DEMIS		S N MQN E B R M
DEMIS		S N MQN E B R M
Botas de Goma		S N MQN E B R M
EMGCF		S N MQN E B R M
RESGP		S N MQN E B R M

Clave de Código: S SI
 N NO
 MQN Mejor Que Nuevo
 E Excelente
 B Bien
 R Regular
 M Mal
 S Sin Usar

Nota: Cualquier respuesta recibida en código de letra única acarreará acciones disciplinarias en su contra, incluida la ejecución. No haber probado durante la misión algún material proporcionado por el SID (código S) será considerado traición.

VISTA SUPERIOR DETALLADA DEL MOLINO FOLE-A

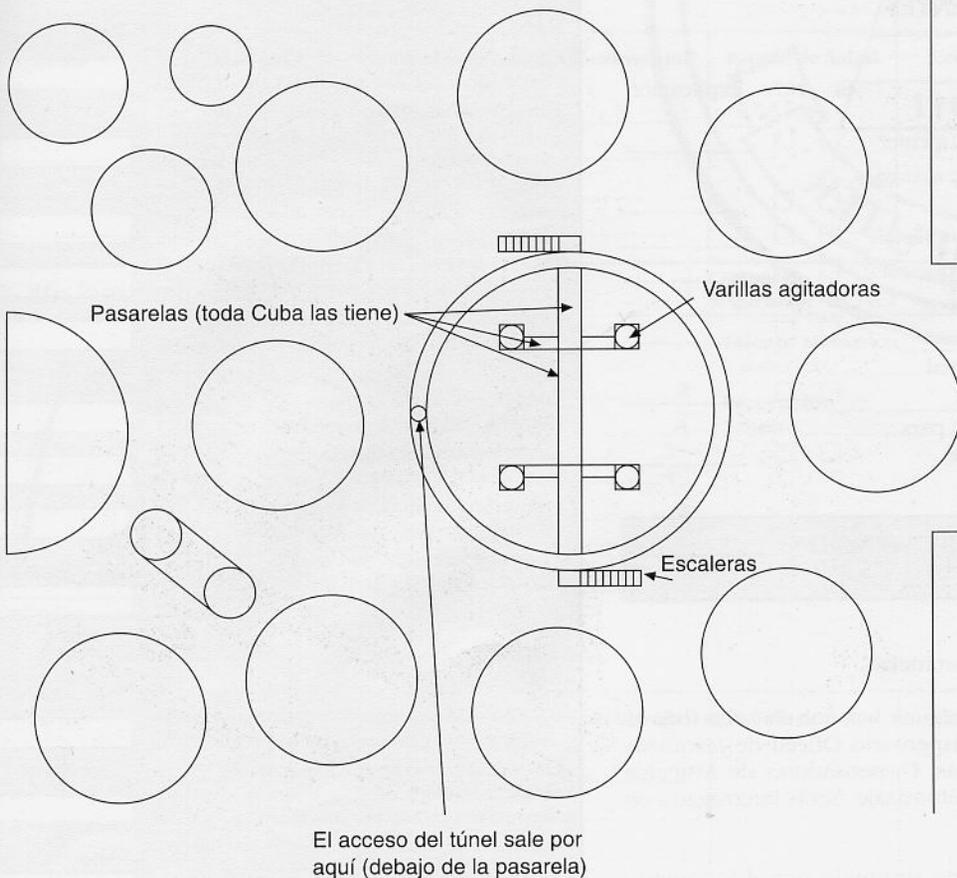
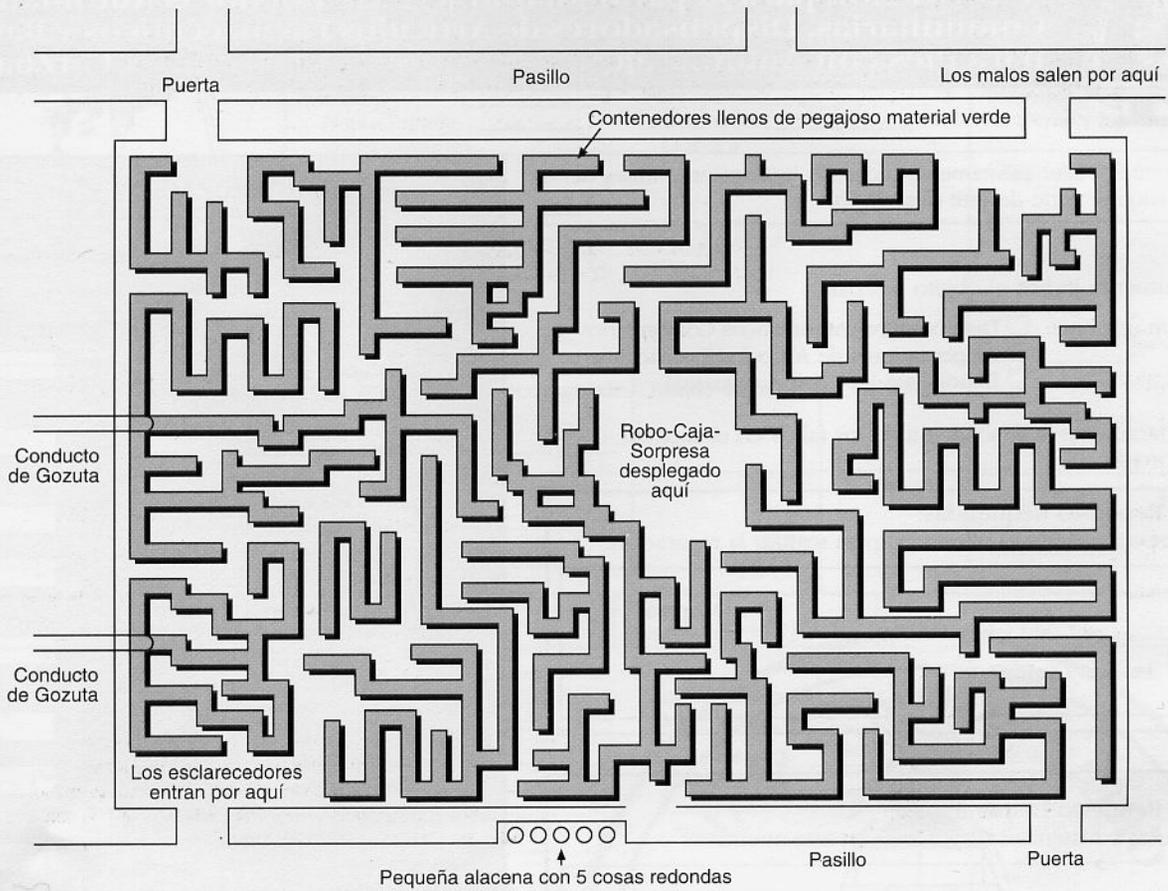
- (1) Gusa-N-IYO intenta abrir la tapa
- (2) Redenbach-R-POP apostado con un rifle cónico
- (3) Cucha-R-ONN se asoma hacia abajo por la pared lateral
- (4) Aparece trabajador del Molino Fole-A
- (5) Trabajador y Esclarecedores caen en este tanque
- (6) Destale-N-TAO escapa



UNOS 100 METROS DE
PROFUNDIDAD O ASI

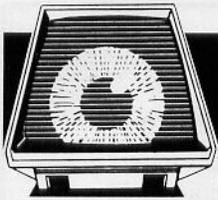


La Sala del Procesado



CUBAS PRINCIPALES
 ESCALA:
 1 cm = Un montón

Tamaño aproximado de una persona 



Autorización para Reparar Máquinas Expendedoras Automáticas Comunitarias, Dispensadores de Artículos Farmacéuticos y Baños para Pies con Automasaje

174Z6a-23

Nota Importante: Leer atentamente todas las instrucciones antes de rellenar cualquier parte de este formulario.

■ Este documento indica el objeto a reparar:

- Marcar con una cruz: Distribuidores Automáticos Comunitarios
 Dispensadores de Artículos Farmacéuticos
 Baños para Pies con Automasaje

■ Escribir claramente la descripción de los fallos en el espacio proporcionado _____

Piezas de Repuesto Requeridas:
 Lista de piezas de repuesto necesarias para realizar la reparación:

Piezas de Repuesto Disponibles:
 Lista de piezas y materiales disponibles en este momento:

LISTA DE ANOMALÍAS RECURRENTES
 (contestación obligatoria)

	Sí	No	Explicación
1. ¿Ha sido esta máquina reparada previamente?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
2. ¿Está la máquina del mismo tipo más próxima al menos a 200 metros?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
3. ¿Son las máquinas vecinas más altas que esta?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
4. ¿Son las máquinas vecinas más anchas que esta?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
5. ¿Tienes el rango suficiente como para permitirte reparar esta máquina?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
6. ¿Tienes alguna responsabilidad en el mal funcionamiento arriba descrito?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
7. ¿Se ha usado antes este procedimiento para solicitar la reparación de una máquina?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

FACTOR DE PROBABILIDAD DE REPARACION: _____
 (A rellenar sólo por El Ordenador)

■ Información suplementaria de importancia:

¿Ha sido contaminada esta instalación alguna vez con Petazetas? Si es así, notifica a la Oficina del SSI del Dispensario Oficial de Máquinas Expendedoras Automáticas Comunitarias, Dispensadores de Artículos Farmacéuticos y Baños para Pies con Automasaje. Serás interrogado en breve plazo.

Nota importante: Este formulario ha sido sustituido por el formulario 174Z6a-24, y ahora es obsoleto.

CODIGOS DE AUTORIZACION

(Sólo para Uso Oficial)

SBD

Oficina de Autorización de Máquinas Expendedoras Automáticas Comunitarias	_____
Dirección General para Permiso de Reparación de Máquinas Expendedoras Automáticas Comunitarias	_____
Control y Tribunal de Cuentas para la Reparación de Máquinas Expendedoras Automáticas Comunitarias	_____
Oficina de Autorización de Reparación de Dispensarios de Artículos Farmacéuticos	_____
Dirección General para Permisos de Reparación de Dispensarios de Artículos Farmacéuticos	_____
Control y Tribunal de Cuentas para la Reparación de Dispensarios de Artículos Farmacéuticos	_____
Oficina de Autorización de Reparación de Baños para Pies con Automasaje	_____
Dirección General para Permiso de Reparación de Baños para Pies con Automasaje	_____
Control y Tribunal de Cuentas para la Reparación de Baños para Pies con Automasaje	_____

STC

Oficina de Reparación de Máquinas Expendedoras Automáticas Comunitarias	_____
Dirección General para Reparación de Máquinas Expendedoras Automáticas Comunitarias	_____
Control y Tribunal de Cuentas para Reparar Máquinas Expendedoras Automáticas Comunitarias	_____
Oficina de Reparación de Dispensarios de Artículos Farmacéuticos	_____
Dirección General de Reparación de Dispensarios de Artículos Farmacéuticos	_____
Control y Tribunal de Cuentas para Reparaciones de Dispensarios de Artículos Farmacéuticos	_____
Oficina de Reparación de Baños para Pies con Automasaje	_____
Dirección General de Reparación de Baños para Pies con Automasaje	_____
Control y Tribunal de Cuentas de Reparaciones de Baños para Pies con Automasaje	_____

SID

Oficina de Máquinas Expendoras Automáticas Comunitarias Experimentales	_____
Dirección General de Dispensarios Experimentales de Productos Farmacéuticos Experimentales	_____
Control y Tribunal de Cuentas de Baños para Pies con Automasaje en Fase de Experimentación	_____

PC#4: Tarte-R-INA-2		Grupo de Servicio: SDF		Código de Seguridad: ROJO		Nombre del Jugador: _____																																					
		Habilidades Agilidad _____ 3 Talento Mecánico _____ 2 Cinismo _____ 2 Percepción _____ 2 Lógica Espuria _____ 5 Demolición _____ 7 Embaucamiento _____ 3 Química _____ 3 Destreza _____ 2 Armas Láser _____ 6 Armas de Projectiles _____ 5 Armas Arroj. Antiguas _____ 3				Equipo Personal Mono de Trabajo Armadura Réflec Roja Pistoláser Cuaderno y lápiz Cuchillo Cinturón con útiles																																					
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Arma</th> <th>Habilidad</th> <th>Tipo</th> <th>Daño</th> <th>Distancia</th> <th>¿Experimental?</th> <th>Estado de Salud</th> <th>Créditos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pistoláser</td> <td>7</td> <td>L</td> <td>8</td> <td>50</td> <td>N</td> <td></td> <td>120</td> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>		Arma	Habilidad	Tipo	Daño	Distancia	¿Experimental?	Estado de Salud	Créditos	Pistoláser	7	L	8	50	N		120																								
Arma	Habilidad	Tipo	Daño	Distancia	¿Experimental?	Estado de Salud	Créditos																																				
Pistoláser	7	L	8	50	N		120																																				
PC#5: Tube-R-IAS-1		Grupo de Servicio: SBD		Código de Seguridad: ROJO		Nombre del Jugador: _____																																					
		Habilidades Agilidad _____ 3 Talento Mecánico _____ 2 Ingeniería _____ 4 Cinismo _____ 2 Percepción _____ 2 Adulación _____ 6 Bioquímioterapia _____ 6 Falsificación _____ 2 Conocimiento de Culturas Antiguas _____ 2 Destreza _____ 2 Armas Láser _____ 8 Armas de Projectiles _____ 4				Equipo Personal Mono de Trabajo Armadura Réflec Roja Pistoláser Cuaderno y lápiz Cuchillo Cinturón con útiles																																					
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Arma</th> <th>Habilidad</th> <th>Tipo</th> <th>Daño</th> <th>Distancia</th> <th>¿Experimental?</th> <th>Estado de Salud</th> <th>Créditos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pistoláser</td> <td>7</td> <td>L</td> <td>8</td> <td>50</td> <td>N</td> <td></td> <td>120</td> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>		Arma	Habilidad	Tipo	Daño	Distancia	¿Experimental?	Estado de Salud	Créditos	Pistoláser	7	L	8	50	N		120																								
Arma	Habilidad	Tipo	Daño	Distancia	¿Experimental?	Estado de Salud	Créditos																																				
Pistoláser	7	L	8	50	N		120																																				
PC#6: Purone-R-VIO-2		Grupo de Servicio: SID		Código de Seguridad: ROJO		Nombre del Jugador: _____																																					
		Habilidades Agilidad _____ 2 Talento Mecánico _____ 3 Robótica _____ 4 Cinismo _____ 4 Percepción _____ 2 Charlatanería _____ 3 Sigilo _____ 3 Sugestión _____ 4 Destreza _____ 3 Armas Láser _____ 7 Armas de Projectiles _____ 5 Armas Energéticas _____ 6				Equipo Personal Mono de Trabajo Armadura Réflec Roja Pistoláser Cuaderno y lápiz Cuchillo Cinturón de útiles																																					
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Arma</th> <th>Habilidad</th> <th>Tipo</th> <th>Daño</th> <th>Distancia</th> <th>¿Experimental?</th> <th>Estado de Salud</th> <th>Créditos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pistoláser</td> <td>7</td> <td>L</td> <td>8</td> <td>50</td> <td>N</td> <td></td> <td>120</td> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>		Arma	Habilidad	Tipo	Daño	Distancia	¿Experimental?	Estado de Salud	Créditos	Pistoláser	7	L	8	50	N		120																								
Arma	Habilidad	Tipo	Daño	Distancia	¿Experimental?	Estado de Salud	Créditos																																				
Pistoláser	7	L	8	50	N		120																																				

PC#4: Tarte-R-INA-2	Antecedentes: ¡¡KABOOM!!																							
Sociedad Secreta: Anti-Frankenstein Nivel: 1	<p>Ese sonido es un auténtico goce para ti mientras sientes la onda expansiva que te sacude con un latigazo y que te llega hasta el corazón. Empiezan a caer al suelo pedazos pequeños a tu alrededor con un golpeteo delicioso. Entonces es cuando los grandes trozos comienzan a bajar, agitando el suelo de nuevo. No es más que otra prueba satisfactoria de un nuevo explosivo. Y otro inocente roboprobador que termina esparcido en un área de cien metros cuadrados. No hay nada como eso.</p>	<p>Piensas que la mejor máquina es aquella que se desparra a todo lo largo y ancho de Complejo Alfa en pedacitos humeantes. Es algo que no puedes evitar, es superior a tus fuerzas.</p>																						
Poder(es) Mutante(s): Piroquinesia	<p>El personal de las Fuerzas Armadas no puede comprender cómo consigues tan espectaculares resultados con unos ultra-explosivos tan corrientes. Les dices que no es nada especial. Pero sabes que la clave está en tu mutación. Probablemente has destruido con dos clones más propiedades del Ordenador que cualquier familia clónica. Lo que sientes cuando una compleja pieza de maquinaria echa a volar es algo indescriptible.</p>	<p>Frase Favorita: ¿Pero eso qué es? Comida favorita: Bolitas de Sintiqueso del Dr. Limo-N-SPS sabor casero de auténtico plánc-ton hidrogenado.</p>																						
<table border="0"> <tr> <td>Atributos:</td> <td>Capacidades</td> </tr> <tr> <td>Fuerza _____ 16</td> <td>Daño _____ 0</td> </tr> <tr> <td>Resistencia _____ 19</td> <td>Acarreo _____ 25</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Aguante _____ 0</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Habilidades Básicas</td> </tr> <tr> <td>Agilidad _____ 12</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Cinismo _____ 8</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Destreza _____ 9</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>T. Mecánico _____ 9</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Percepción _____ 8</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Poder Mutante _____ 14</td> <td></td> </tr> </table>	Atributos:	Capacidades	Fuerza _____ 16	Daño _____ 0	Resistencia _____ 19	Acarreo _____ 25		Aguante _____ 0		Habilidades Básicas	Agilidad _____ 12	3	Cinismo _____ 8	2	Destreza _____ 9	2	T. Mecánico _____ 9	2	Percepción _____ 8	2	Poder Mutante _____ 14		<p>Tu incorporación a las Fuerzas Armadas te permitió experimentar con muchas de esas asquerosas maquinarias. Tus superiores están impresionados. Por suerte no han probado tus inventos en ti mismo. Todavía.</p>	<p>Poseciones ilegales: Ninguna. Misión actual en la Sociedad Secreta: Tu equipo de Esclarecedores va a ser enviado a las Cubas de Procesamiento de Comida para una investigación de algún tipo. Las Cubas de Procesamiento de Alimentos significan cantidades ingentes de máquinas. Para ascender algún peldaño en tu carrera, destruye tres o cuatro de ellas. Intenta que no te cojan.</p>
Atributos:	Capacidades																							
Fuerza _____ 16	Daño _____ 0																							
Resistencia _____ 19	Acarreo _____ 25																							
	Aguante _____ 0																							
	Habilidades Básicas																							
Agilidad _____ 12	3																							
Cinismo _____ 8	2																							
Destreza _____ 9	2																							
T. Mecánico _____ 9	2																							
Percepción _____ 8	2																							
Poder Mutante _____ 14																								
PC#5: Tube-R-IAS-1	Antecedentes: «Eh, Tube-R! ¿Qué te crees que estás haciendo? Se supone que deberías estar procesando estos formularios. ¡Ahora! ¡No después! ¡No podemos seguir esperando para siempre! ¡Un formulario del tipo 27b-6 es muy importante! ¡Cumple el Programa!» En los Buenos Viejos Tiempos, las cosas no eran así. No había nadie diciéndote lo que debes hacer. Sin reglas. Sin códigos ni niveles de seguridad. Pero ahora tienes que negociar con esos fastidiosos roboce-rebros en el SBD. Si pudieras volver a los tiempos en que la vida era agradable, y la gente escuchaba música a todas horas...																							
Sociedad Secreta: Románticos Nivel: 1	<p>Amas la música, y desearías poder haber sido uno de aquellos músicos de fábula de la Antigua Era. De hecho, estabas tan ocupado con tus fantasías musicales a todas horas que tus superiores empezaron a pensar en someterte a un Tratamiento de Ajuste de Actitud. Te habían seleccionado para una nueva operación especial, la primera en su género. Habría sido curioso.</p>	<p>nes suerte. Por ejemplo un Guardaba-R-ROS Strato/Caster, sea lo que sea eso.</p>																						
Poder(es) Mutante(s): Electroshock, Campo Energético	<p>Qué desgracia que fueras incorporado a este grupo de Esclarecedores. Pero, de todas formas, puede resultar agradable, y es posible que encuentres objetos de las Culturas Antiguas si tie-</p>	<p>Frase Favorita: ¡Tuerca vida! Comida favorita: No estás seguro, pero muy a menudo sueñas con unas cosas de color naranja y delgadas, con un poco de verde en la parte de arriba.</p>																						
<table border="0"> <tr> <td>Atributos:</td> <td>Capacidades</td> </tr> <tr> <td>Fuerza _____ 9</td> <td>Daño _____ 0</td> </tr> <tr> <td>Resistencia _____ 11</td> <td>Acarreo _____ 25</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Aguante _____ 0</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Habilidades Básicas</td> </tr> <tr> <td>Agilidad _____ 12</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Cinismo _____ 8</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Destreza _____ 8</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>T. Mecánico _____ 8</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Percepción _____ 8</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Poder Mutante _____ 15</td> <td></td> </tr> </table>	Atributos:	Capacidades	Fuerza _____ 9	Daño _____ 0	Resistencia _____ 11	Acarreo _____ 25		Aguante _____ 0		Habilidades Básicas	Agilidad _____ 12	3	Cinismo _____ 8	2	Destreza _____ 8	2	T. Mecánico _____ 8	2	Percepción _____ 8	2	Poder Mutante _____ 15		<p>Qué desgracia que fueras incorporado a este grupo de Esclarecedores. Pero, de todas formas, puede resultar agradable, y es posible que encuentres objetos de las Culturas Antiguas si tie-</p>	<p>Poseciones ilegales: Un trozo de plástico pequeño, triangular y multicolor, que crees que una vez perteneció al famoso traidor Git-R-PIK.</p>
Atributos:	Capacidades																							
Fuerza _____ 9	Daño _____ 0																							
Resistencia _____ 11	Acarreo _____ 25																							
	Aguante _____ 0																							
	Habilidades Básicas																							
Agilidad _____ 12	3																							
Cinismo _____ 8	2																							
Destreza _____ 8	2																							
T. Mecánico _____ 8	2																							
Percepción _____ 8	2																							
Poder Mutante _____ 15																								
PC#6: Purone-R-VIO-2	Antecedentes: «El Ordenador es tu Amigo.»																							
Sociedad Secreta: Iglesia Primitiva Nivel: 2	<p>Para ti, eso es más que cierto. Los deseos de El Ordenador son como descargas de electricidad recorriendo tu cerebro. Sientes un afecto especial hacia las máquinas que has conocido. Un sentimiento que va más allá de las meras palabras.</p>	<p>sabe? Tiene que ser bueno, porque El Ordenador te lo ha asignado, y El Ordenador es tu Amigo.</p>																						
Poder(es) Mutante(s): Empatía Mecánica	<p>Por desgracia, si El Ordenador supiera de tu mutación, te transformarías inmediatamente en una nube de vapor que se expande levantándose de un traje amarillo maloliente. Hmm. Mejor ser fiel y servir alegremente a El Ordenador, y evitar una prematura activación de clon manteniendo la boca cerrada.</p>	<p>Frase Favorita: ¡Sé feliz!</p>																						
<table border="0"> <tr> <td>Atributos:</td> <td>Capacidades</td> </tr> <tr> <td>Fuerza _____ 12</td> <td>Daño _____ 0</td> </tr> <tr> <td>Resistencia _____ 9</td> <td>Acarreo _____ 25</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Aguante _____ 0</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Habilidades Básicas</td> </tr> <tr> <td>Agilidad _____ 8</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Cinismo _____ 15</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Destreza _____ 12</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>T. Mecánico _____ 12</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Percepción _____ 8</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Poder Mutante _____ 9</td> <td></td> </tr> </table>	Atributos:	Capacidades	Fuerza _____ 12	Daño _____ 0	Resistencia _____ 9	Acarreo _____ 25		Aguante _____ 0		Habilidades Básicas	Agilidad _____ 8	2	Cinismo _____ 15	4	Destreza _____ 12	3	T. Mecánico _____ 12	3	Percepción _____ 8	2	Poder Mutante _____ 9		<p>Ocasionalmente te invade el stress de esta horrible situación, y pierdes la noción de lo que haces, mientras sujetas tu Rebanador y Troceador Servo-M-ático enchufado y caliente en las manos. Cada vez que esto sucedía, procurabas escabullirte sin llamar la atención. Y de alguna forma, conseguías echar la culpa a algún psicópata de los de Córpo-re Metal. Ser cada vez más leal a El Ordenador parece ayudarte tras estos pequeños sucesos, pero te has dado cuenta que cada vez suceden más y más a menudo.</p> <p>Quizás ser Esclarecer podrá ayudarte. ¿Quién</p>	<p>Comida favorita: Cereales Binarios para Desayuno Bio-Bytes, el desayuno de los Campeones del Ordenador.</p>
Atributos:	Capacidades																							
Fuerza _____ 12	Daño _____ 0																							
Resistencia _____ 9	Acarreo _____ 25																							
	Aguante _____ 0																							
	Habilidades Básicas																							
Agilidad _____ 8	2																							
Cinismo _____ 15	4																							
Destreza _____ 12	3																							
T. Mecánico _____ 12	3																							
Percepción _____ 8	2																							
Poder Mutante _____ 9																								



Episodio Cuatro: El Extrusionador de Tallarines

Resumen

Habiendo fallado en su anterior intento, los Malos se encaminan al Molino de Fibra Fole-A como el próximo sitio para adularlo con el Afrodisíaco. Para conseguir la máxima efectividad en la droga, los Malos escalan hasta la parte más alta del Molino Fole-A.

Cuando llegan los Esclarecedores los Malos intentan afanosamente quitar la tapa del enorme conducto cercano a lo más alto del Molino. Una vez que lo hayan levantado, un Amante de las Cubas podrá introducir la droga-A.

Valientemente, los PCs subirán por las escaleras de mano y las pasarelas para llegar hasta los Malos. Intentarán acercarse a ellos antes de ser descubiertos (el sitio es muy ruidoso debido a unos tubos que producen sonidos metálicos, al vapor que sale silbando, a la maquinaria en funcionamiento, y a la electricidad que chisporrotea).

Los Malos se dan cuenta de que las cosas no van según el Plan; huyen, encaminándose a la Sala de Procesamiento para poner tierra de por medio entre ellos y los Esclarecedores.

Cucha-R-ONN-2

Un tipo pequeñajo al que le gusta vestir siempre de negro, como un Infrarrojo. Habla de forma extraña, y con frecuencia intercambia las iniciales de algunos pares de palabras. El atribuye este impedimento de expresión a un accidente de robotransporte en el sector ONN. El accidente realmente tuvo lugar, pero él no salió herido. La verdad es que fue él quien causó este accidente —utilizó un robobulldozer para empujar una plataforma llena de clones delante de un robotrén—.

Cucha-R es bueno con los explosivos, y nunca sale sin un suministro propio de bombas y otros dispositivos ruidosos. De hecho, es un miembro de los Córpo Metal pero se ha ocultado como un Humanista para infiltrarse en los Amantes de las Cubas. Su mayor deseo es hacer todo lo posible para terminar con la vida basada en protoplasmas en Complejo Alfa, y desarrollar una versión de la droga-A que funcione en los robots.

Material de Juego

Cucha-R-ONN-2

Mutación: Electro-shock

Sociedad Secreta: Córpo Metal

Armas: Tirabalas 5-P7, Bombas 9-P9

A través del Molino

Los Esclarecedores corren un pequeño trecho por las pasarelas del Sector FUD, portando su valioso y pesado equipo de misión. Antes de que se den cuenta, llegan al Area de Procesamiento del Molino de Fibra Fole-A.

Encuentro Uno: ¡Pero Si Es Enorme!

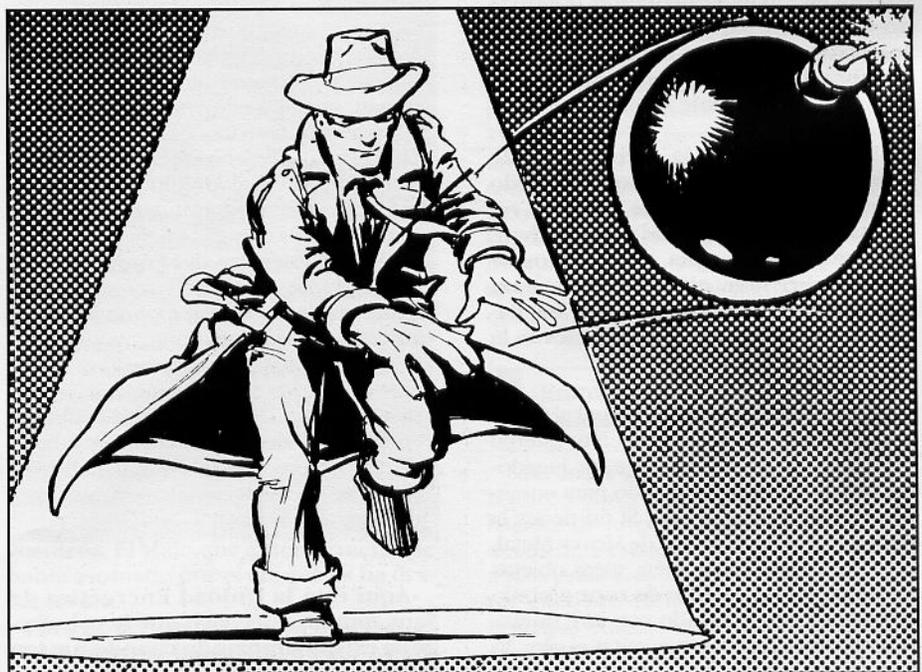
Cuando llegan apresuradamente a la entrada, un roboproductor les sale al paso.

Lee:

Cuando os aproximáis a la entrada del Area de Procesamiento del Molino

de Fibra Fole-A, un roboproductor viene rodando con sus patines. «¡Fuerza Especial 42! ¡Es el momento! ¡Es el lugar!» El roboproductor se golpea en el lateral de su cabeza metálica, pita, se agita, y continúa. «Tenemos aquí una anomalía misteriosa que os será de gran interés. Una de nuestras robofregonas estaba limpiando una Unidad Energética de Saneamiento Eléctrico cuando fue atacada y seriamente dañada. Seguidme y no paséis por encima de esta cosa que está en el suelo.» Hay un clon Azul muerto en vuestro camino. Lleva muerto algún tiempo, y está apretando contra su pecho una cinta de vídeo de plástico sintético con la etiqueta 'Camelot'.

El roboproductor gira sobre sí mismo, con un chirrido similar al de una zapatilla de goma en el suelo de un gimnasio, y conduce a los Esclarecedores en la dirección del Molino Fole-A. Es aquí donde los Esclarecedores ven por vez primera el Molino de Fibra Fole-A. A no ser que los Esclarecedores hayan estado en el Exterior, es la cosa más grande que han visto jamás. Sin embargo, no se me



Una noche loca en el Molino Fole-A



ocurre qué podrían haber visto en el Exterior que sea más grande que una típica refinería de petróleo del noreste de Jersey.

El Molino es un amasijo de tubos, válvulas y cables. Es a todas luces una jungla como de pesadilla, con montones de sitios elevados de los que caer, y muchos objetos puntiagudos con los que golpear mientras vas cayendo. Los Esclarecedores, naturalmente, intentarán caerse de montones de sitios elevados y golpearse con el mayor número posible de objetos puntiagudos.

Toda comida de Complejo Alfa lo suficientemente compacta para mantener su forma está hecha aquí. Se esteriliza con una descarga eléctrica tremenda, y después es extrusionada en todas las formas que los clones pueden conocer y deseñar. Los Esclarecedores que caigan dentro y sean electrocutados y extrusionados se hallarán generalmente en serias dificultades.

Ahora dí a los PJ:

Delante de vuestras narices está el Molino de Fibra Fole-A. Es estupendo. Increíble. Enorme. En fin, grande. Más grande que el Mega-Mezclador que destruisteis (pobre Lucky). Más grande que el Robosoldado Mark IV. Tuberías, conductos, y cables están entremezclados hasta donde alcanza la vista. Andamios, escaleras y pasarelas ascienden hasta alturas increíbles, desapareciendo en la distancia. Hay grandes aberturas por todas partes, algunas con canaletas y tuberías que llevan a otras partes de Complejo Alfa. En las paredes y el techo, y en el mismo Molino Fole-A, se han instalado luces brillantes. Algunas áreas están brillantemente iluminadas, mientras otras están oscuras o en penumbra. De algunas partes del Molino emana una increíble variedad de olores desagradables.

Al igual que en la Habitación de Mezcla, un estruendo que lo satura todo atormenta tus oídos. Las tuberías resuenan, las columnas de vapor silban, la maquinaria se agita, y los ruidos de los chisporroteos eléctricos abundan. Es muy difícil entender lo que los demás están diciendo, y debes elevar la voz para ser oído.

Sugerencia: Este ruido es igual al de un disco de Heavy Metal. Ponlo en tu estéreo y sube el volumen hasta que los jugadores tengan que aguzar el oído para entender lo que estás diciendo. Si no tienes la suerte de poseer un disco de Heavy Metal, la MTV servirá. O también, mete objetos metálicos en un secador de ropa y ponlo en la posición de secado con aire durante un tiempo. En cuanto a imitar el olor, lo deajo en tus manos.

Encuentro Dos: Jalea Real en Pastillas

Finalmente el roboproductor llega a la base de una pasarela que conduce a la parte alta del Molino Fole-A. Hay piezas pequeñas de robofregona esparcidas alrededor. Aquí y allá algunas burbujas de jabón se quedan pegadas al equipo. El roboproductor explica que se están acercando a la «escena del crimen.» Muchas de las tuberías cercanas están mojadas con vapor condensado. Parece que el agua gotea por todas partes. En esta zona, los ruidos de las chispas eléctricas parecen más altos de lo normal.

Tras varias vueltas y revueltas, los Esclarecedores llegan a una plataforma que sobresale del lateral del Molino Fole-A. Está a unos 20 metros del suelo. El roboproductor dice:



maño de una Máquina Expendedora de Brebaje Espumoso Refrescante, es gris, y está repleta de aletas de refrigeración. Hay cables por todas partes.

La plataforma muestra claros signos de lo que parece haber sido un combate. Hay gran cantidad de trozos de tubo de plástico fundido en el suelo. Todo está cubierto de hilos de fregona. Abundan los charcos de líquidos de limpieza en casi cualquier superficie horizontal. Todavía puede verse el resto de un accesorio de un cepillo giratorio destrozado colgando de una cinta transportadora sobre vuestras cabezas. En la plataforma yace un cuerpo cubierto con una manta.

«Aquí está,» dice el roboproductor señalando los restos. «Este pobre pequeño robot nunca supo qué le atacó. Espero que capturéis a la basura asquerosa y traidora que hizo esto. Os aseguro que me gustaría destrozarle sus servo-controles.»

Esta situación podría crear muchos problemas a un detective, pero resulta que la explicación es muy simple. La robofregona estaba limpiando afanosamente una cinta transportadora al lado de una Unidad de Saneamiento Eléctrico. La escoba giratoria se enganchó en la cinta, que arrastró a la robofregona a lo largo de la Unidad, rompiendo los aislantes y produciendo cortocircuitos con la carcasa de aluminio de la robofregona. La explosión que se produjo fue espectacular, causando daños tanto en la cinta como en la Unidad e interrumpiendo el suministro eléctrico en toda la zona. Como siempre, nuestros héroes no saben nada de todo esto.

Los Esclarecedores no dudarán en ponerse a buscar aquello que destruyó a la robofregona. Los Amantes de las Cubas no tienen nada que ver con el desgraciado accidente de la robofregona. Se da la casualidad, sin embargo, de que están en el Molino Fole-A intentando verter el Afrodisíaco en la cadena de alimentación de Complejo Alfa.

Qué feliz coincidencia.

Sería interesante permitir que los Esclarecedores gastaran unos pocos turnos ras-

Sistema UCI

Cuando estén en la sala del Molino Fole-A, sólo los Esclarecedores con una Unidad de Comunicación Intracelular podrán oír al Ordenador cuando pida un Informe de los Progresos desde el Comienzo de la Misión, o alguna cosa parecida. El Ordenador emite los mensajes con toda claridad (excepto cuando tiene algún tipo de problemas) siempre que intenta comunicar con los Esclarecedores, pero los Esclarecedores con la UCI no pueden enviar casi nunca su respuesta a El Ordenador. Eso ocurre en el caso de que no se hallen cerca de una Unidad Energética de Saneamiento Eléctrico. En ese caso, la UCI se estropea justo al contrario. Los Esclarecedores no pueden oír al Ordenador, pero El puede oír cualquier cosa que digan entre ellos.

De hecho, hay docenas de Unidades Energéticas de Saneamiento Eléctrico distribuidas por el Molino. No olvides el efecto que pueden tener en las comunicaciones con El Ordenador.

Averías Generales del Equipo

Cuando los Esclarecedores se hallen dentro y alrededor del Molino Fole-A, Su equipo estará constantemente sujeto a campos electromagnéticos muy fuertes y a los líquidos (agua y otras sustancias) que gotean de los tubos. Serán habituales los desajustes y fallos de funcionamiento del equipo, particularmente los cortocircuitos en los cargadores de los láser.

«Aquí está la Unidad Energética de Saneamiento Eléctrico que la robofregona estaba limpiando cuando fue tan salvajemente atacada.» La Unidad Energética tiene aproximadamente el ta-



treando con precaución los alrededores por si encuentran al causante de todo este follón. Cuando veas que han alcanzado ya el grado de frustración apropiado, uno de los Esclarecedores verá a un tipo de apariencia sospechosa.

Encuentro Tres: ¡Eh, Tú, el de Ahí!

Este tío va vestido con ropas de Infrarrojo, por supuesto, y está subiendo por el lateral del Molino. Gira nerviosamente la cabeza adelante y atrás, y continuamente se da la vuelta y mira detrás de sí. Definitivamente parece como si quisiera hacer algo raro.

Está intentando llegar hasta una Máquina Expendedora de BER mientras se supone que debería estar de centinela para Gusa-N-IYO. No está preocupado por los Esclarecedores, porque cree que no están en las proximidades. Quien de veras le preocupa es Destale-N-TAO, que sería capaz de meterlo en un Saneador Eléctrico si supiera algo de esa excursión por su cuenta.

Debido al tamaño del Molino, les llevará a los Esclarecedores un buen rato seguir a ese tío hasta la parte de arriba. Van hacia las escaleras de subida, se apiñan para pasar por aberturas muy estrechas, y atraviesan montones de pasarelas mojadas que no tienen pasamanos. Las cosas lejanas no se distinguen bien, porque las luces están todas encendidas. Mirar al Molino Fole-A es como mirar una luz muy brillante por encima de ti. Cuando los Esclarecedores se acercan a la cima, puedes usar el plano del Molino Fole-A para dirigir la acción.

Gusa-N, con la ayuda de Cucha-R, está intentando quitar la tapadera de acceso a una de las suministradoras del Molino. Ha calculado que metiendo el afrodisíaco en ese conducto la dispersión que se obtendrá será enorme. Destale-N-TAO, mientras tanto, hace guardia en la parte más alta del Molino, buscando objetivos a su alcance a los que poder disparar. También Redenbach está dando vueltas alrededor con un rifle cónico, esperando una oportunidad para utilizarlo. El clon descubierto por los Esclarecedores es otro miembro Amante de las Cubas reclutado por Gusa-N-IYO después de abandonar el Túnel de Tostar. Este tipo morirá, de una forma u otra, antes del final de este episodio.

El Desenlace Inmediato

¿Crees que puedes predecir si el malo de la película va a huir por lo que aún queda de ésta? Bien, cuenta las páginas que quedan de esta aventura y adivina lo que va a pasar.

Encuentro Cuatro: El Rey Del Molino

Tras haber estado subiendo, trepando y gateando durante un buen rato, los Esclarecedores llegan a un sitio privilegiado desde el cual pueden ver a los Malos, o a algunos de ellos, por lo menos. Pueden ver a Redenbach-R mirando a su alrededor con su rifle cónico, creyéndose a salvo, y también pueden ver a Cucha-R cuando asoma la cabeza por el lateral del tejado pidiendo herramientas. Gusa-N no está a la vista, en el centro del tejado, y Destale-N tampoco está visible.

Los Esclarecedores están todavía demasiado lejos para efectuar disparos certeros y deben acercarse antes de poder abrir fuego. El deslizarse sigilosamente no debería ser demasiado difícil para un clon de inteligencia media. Sin embargo, para esta cuadrilla podría resultar más trabajoso.

Si algún estúpido espabilado intenta matar al clon que lleva el rifle cónico, es un disparo con modificador /4. Redenbach-R responderá lanzando unas cuantas ráfagas hacia el lugar en que se halla la Fuerza Especial 42, esparciendo metralla, clones y equipo. Entonces, pedirá ayuda a los otros Malos, y todos excepto Gusa-N-IYO atacarán a los Esclarecedores.

Para dirigir esta escena, resuelve primero una ronda de ráfagas y entonces salta a la parte donde pone BLAM BLAM BLAM, un poco más adelante.

¡La ciencia de los juegos de rol alcanza nuevas cotas!

Si los Esclarecedores usan la cabeza (para variar), decidirán intentar acercarse sigilosamente hasta los Malos. Esta táctica será tan sólo un éxito parcial, pero será entretenida. Deja que los Esclarecedores prosigan con algún plan inteligente para emboscar a los Malos, y entonces podrás manipularlo para que sea lo más entretenido posible. Después de que los Esclarecedores hayan discutido durante un rato, continúa con el desarrollo del escenario haciendo que El Ordenador pida información de sus actividades.

Una posibilidad es que los Esclarecedores intenten empezar atacando a Redenbach-R. Justo antes de llegar a la posición desde la que planean atacar, Cucha-R-ONN asomará la cabeza para hablar de nuevo con Redenbach-R.

Lee:

Justo antes de ejecutar el plan que pondrá a vuestros pies a esa Horda Infiel, resuena un grito por encima de vosotros. El Malo que anteriormente se había asomado por el tanque os ha descubierto.

Para poner las cosas más difíciles, el otro Malo que habíais planeado vaporizar abre fuego de repente con su rifle cónico. ¡BLAMM! ¡BLAMM! ¡BLAMM!



Los roboproductores toman medidas para asegurar la continuidad de la producción

¡BLAMM! ¡Piaannngaaooowww! Los proyectiles pasan silbando alrededor de vosotros. Algo metálico cae rebotando y golpeando por el lateral del Molino Fole-A. Es redondo, y negro, y parece que tiene una cuerda ardiendo pegada a él. ¡KAABOOMMM! La bomba explota, esparciendo metralla por todo el Molino.

La metralla de la bomba causa gran cantidad de daños al Molino Fole-A, pero no alcanza a los Esclarecedores. Por desgracia, los dos clones más cercanos se quedan sordos durante tres o cuatro turnos, y ciegos durante uno o dos (¡a ellos les afectan tanto el destello como el ruido!) A pesar de que Redenbach-R está disparando con su rifle cónico, aún es posible para los Esclarecedores el seguir subiendo. Hay tantos escondrijos y recovecos detrás de los tanques, tuberías, y máquinas que Redenbach-R no puede cubrirlos todos.

Cuando los Esclarecedores ascienden a uno o dos niveles del lugar en el que Red está disparando, Destale-N-TAO, que ha estado observando silenciosamente desde los flancos, abre fuego. Es bastante mejor tirador que Red, y la sorpresa está de su parte. Esto podría plantear problemas a cualquier Esclarecedor en posición descubierta.

Encuentro Cinco: Cuidado con el Loco

Las cosas parecen ir mal para los Esclarecedores cuando, de repente, un trabajador de nivel Naranja abre una puerta detrás de Destale-N-TAO y sale chillando a toda prisa. Este tío estaba llevando a cabo un chequeo rutinario en el Conducto Principal cuando comenzó el tiroteo. Al principio se refugió dentro de él, pero al rato no pudo aguantar más, y salió des-pavorido.



El clon Naranja pasa por encima de Destale-N-TAO, golpeándole y tirándole a un tanque vacío que hay más abajo. El clon continúa con su carrera frenética, pasando al lado de Redenbach-R lo bastante rápido como para evitar que le hieran. Cuando llega a la cima de la escalera, resbala y cae.

Encuentro Séis: Nos Vamos, pero Volveremos

En esos momentos, Gusa-N-IYO toma la decisión de abandonar el intento de quitar la tapa del conducto. Sus manos están empezando a dolerle de tanto usar la llave inglesa, y el «Skrik-skrik-skrik» de los hierros oxidados le está volviendo loco. Además, está preocupado porque El Ordenador podría decidirse a dejar de enredar y enviar a la artillería pesada. Saca un silbato de sus ropas y lo sopla dos veces.

Sugerencia: ¡Vamos, no te cortes! Pon tus labios ese silbato ruidoso y horrible que guardas en la mesilla. Sopla fuerte.

Qué, ¿no te encuentras mejor ahora?
Pues sigue:

Cuando el sonido del chapoteo muere, un sonido muy agudo «SKWEEE, SKWEEE» parte de la zona alta del Molino. El Malo del rifle cónico espera unos cuantos turnos y echa a correr a través de la pasarela. Parece que los Amantes de las Cubas se retiran.

Bueno, ¿qué te parece? Se van de veras. Después de buscar en vano su tirabalas, Destale-N-TAO nada hasta la orilla más alejada del tanque en el que cayó. Se lo toma con filosofía, esperando que el arma perdida tapone un conducto en algún sitio y lleve varias semanas limpiarlo. Una vez fuera y en otra plataforma, se reúne con Redenbach-R y le quita su tirabalas, recordándole que tiene un rifle cónico para utilizar. Destale-N-TAO y Redenbach-R em-

piezan a bajar, buscando el lugar de la cita donde se supone que deben encontrar a Gusa-N-IYO y Cucha-R-ONN.

Los Esclarecedores, mientras tanto, probablemente estarán intentando salir del lío en que se han metido. Los PJ que se hayan caído a los tanques vacíos están en peligro de ser absorbidos hasta el Molino para su purificación y extrusión. Algunos Esclarecedores pueden haber ido a parar a las Unidades Energéticas de Saneamiento Eléctrico y corrido la misma suerte que la pobre robofregona que empezó todo esto. Algunos Esclarecedores se golpean con gran cantidad de artefactos puntiagudos mientras van cayendo. Considera cuidadosamente la actitud y el comportamiento previo de cada Esclarecedor antes de decidir su suerte.

Encuentro Siete: ¡Roboproductores al Rescate!

Los Malos llegan a la planta en la que se encuentra la Sala de Moler y se encaminan hacia una salida próxima. A mitad de camino, son interceptados por un roboproductor enojado. El roboproductor se piensa que son la Fuerza Especial 42 y empieza a pedirles explicaciones del terrible acontecimiento que se está desarrollando en todo el Molino Fole-A. Gusa-N-IYO, queriendo evitar llamar la atención, intenta explicar pacientemente al roboproductor que ellos no son la «Fuerza Especial 42.» Le dice al roboproductor que son una parte del Equipo de Inspección y Corrección del Extrusionador, enviados por el Centro de Control de Calidad para Extrusionadores. Mientras Gusa-N-IYO está intentando evitar la terminación prematura, los Esclarecedores llegan finalmente a la planta en la que se encuentra la Habitación de Moler.

Diles:

Una vez que recuperáis el aliento, bebéis el suelo, y prometéis no volver a subir a nada más alto que un par de za-

patos de suela gruesa, veis a un grupo de Infrarrojos hablando con un roboproductor. Estos Infrarrojos llevan consigo varias bolsas grandes de equipo, y varios rifles cónicos terciados al hombro. ¡¡¡¡Rifles cónicos terciados al hombro!?! ¡Los Malos!

Mientras Gusa-N-IYO está hablando, Destale-N-TAO y Cucha-R-ONN han intentado deslizarse hacia los laterales del roboproductor. Cuando se dan cuenta de que los Esclarecedores han dado con ellos, Gusa-N-IYO les asiente con la cabeza, y disimuladamente desliza una de las bombas de Cucha-R-ONN en la Pantalla de Presentación de Datos situada en la sección media del roboproductor. Lee:

El roboproductor con el cual están hablando los Malos se da la vuelta y se encamina hacia vosotros a toda velocidad. Colgando de un lateral del roboproductor hay un objeto redondo y negro con algo que parece una cuerda ardiendo adherida a él. ¿Qué hacéis?

Esto tiene mala pinta, ¿no? ¡Jua, jua, jua! Los Esclarecedores se diseminan en todas las direcciones o intentan alcanzar la bomba con sus láser y detonarla antes de que se acerque demasiado. Si se deciden por esta opción, deja que acierten. El roboproductor saltará por los aires con una detonación espectacular, y sus fragmentos quedarán desparramados por todas partes. Muy apetitoso para el Informe Final. En el otro caso, consulta el Recuadro de Ayuda, y pasa al siguiente episodio.

Recuadro de Ayuda

Explosión del roboproductor 7-P9. Afecta a todos en 15 metros a la redonda.



Episodio Cinco: La Sala de Romp-R

Resumen

Con los PJ en los talones, los Malos llegan a la Sala de Procesado de Comidas. Mientras los PCs tropiezan con desechos y otras sustancias asquerosas, los Malos se llevan la terrible Caja-Sorpresa.

A los Infrarrojos les encanta.

Los Esclarecedores deben restablecer la producción y llevar la Caja-Sorpresa al Ordenador.

Es bastante probable que no puedan.

Tras entretenerse un buen rato, finalmente los clones acabarán por salir de la Sala de Procesado. Lamentablemente, a partir de ahora tendrán que cargar con una voluminosa Caja-Sorpresa.

Una Montaña de Comida

Este es el siguiente paso en la producción de materias comestibles en Complejo Alfa. ¡Las cloacas de Nueva York no son nada comparadas con esto!

Encuentro Uno: Sobre Rayos, Truenos y Relámpagos...

Cuando los Esclarecedores estén a punto de cazar a los Amantes de las Cubas desde el Molino Fole-A (o por donde diablos los hayas conducido), lee:

La Chusma Traidora está justo delante de vosotros en el pasillo. Vuestra intrépida banda de heroicos Esclarecedores los tiene justo donde los quería tener, lo bastante cerca como para lastrarlos hasta reducirlos a pequeños pedacitos. Por desgracia, los malditos se largan a través de una escotilla de acceso situada a un lado del pasillo.

Si los Esclarecedores abren la escotilla, lee:

Un aire caliente y húmedo flota justo delante de vosotros. El olor recuerda claramente a la bolsa de un aspirador de basuras en un día caliente de verano. Dentro, la habitación está pobremente iluminada. Largas y bajas estructuras cubren el suelo, y sus formas

se pierden en la distancia más allá de donde alcanza la vista, lo que no es mucho debido a la neblina y a la bruma que se eleva de ellas. El letrero que hay sobre la escotilla de acceso reza «Sala de Procesado de Comidas.»

Encuentro Dos: ... Damos Vueltas y Vueltas a la Morera...

Conforme nuestros intrépidos Esclarecedores persiguen a los malditos traidores a través de las Cubas de Procesamiento de Comida, el cerco se va estrechando. Los Malos deciden ensancharlo un poco, con algunos trucos especialmente diseñados para ese propósito.

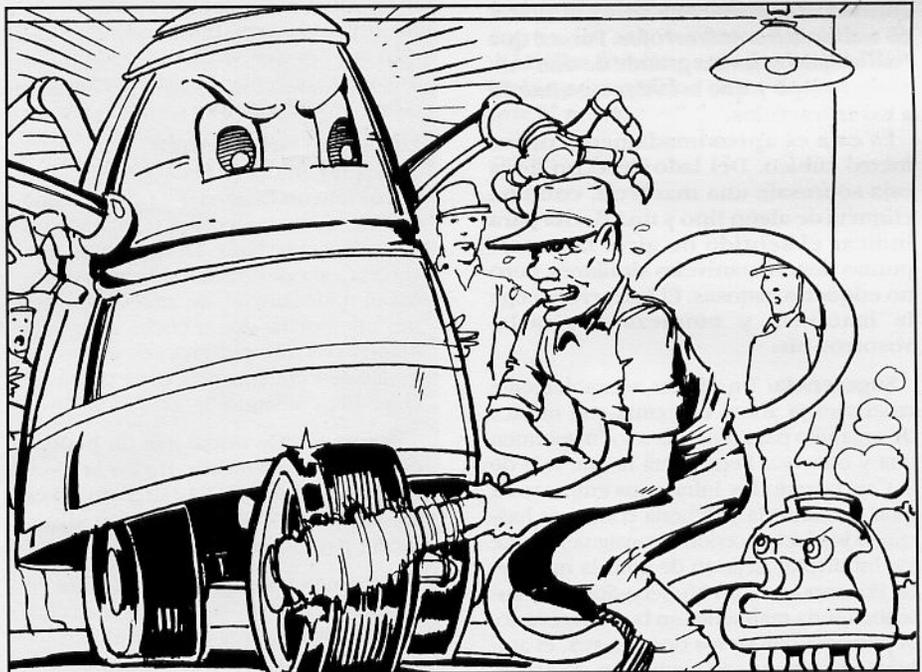
Como deberías adivinar, intentar hacer rápidos progresos a través de esta sala podría ser un problema. Los Esclarecedores no pueden ver nada, y hay toneladas de material y de obstáculos afilados en su camino. Si los Esclarecedores estuvieran familiarizados con esta planta del área de producción, podrían atravesarla algo más deprisa. Lástima que no lo estén.

Los Malos, por supuesto, lo están.

Para poner las cosas peor tenemos a la tropa de trabajadores Infrarrojos pululando alrededor. Se supone que deben estar en sus Puestos de Trabajo Asignados, llevando a cabo tareas esenciales. Cada Puesto de Trabajo Asignado es un lugar en el cual dos contenedores de desechos discurren el uno tan cerca del otro que los Infrarrojos pueden verter el contenido de uno en el otro. Esta labor no tiene ningún propósito de utilidad, pero los Infrarrojos no lo saben.

Los Malos entran en el laberinto de contenedores de desechos y se mueven rápidamente hacia aproximadamente el centro de la zona. Este es un buen momento para que los Esclarecedores pongan de manifiesto su torpeza. Chocar contra un contenedor es doloroso, y podría romper cualquier traje que lleven puestos los PJ. Este contratiempo puede tener malas consecuencias más adelante.

Golpear a un Infrarrojo se considera una acción vil y producirá una corriente de comentarios «amistosos», acompañados con vertidos de cualquier tipo de materia orgánica sobre la cabeza del Esclarecedor. Mientras los Esclarecedores continúan la persecución, lee:



Descubrimiento de una nueva especie de Adulador: el lamellantas



Cuando miráis al interior de uno de los contenedores, veis un clon Azul muerto (bueno, la mitad superior es Azul, y la inferior es Negra, ¿no es extraño?) flotando, arrastrado por la corriente y mostrando un rostro de apariencia extraña con quemaduras en las mejillas y orejas puntiagudas. Los trabajadores Infrarrojos están aquí, allí, y en todas partes a lo largo de los contenedores trasvasando el fluido de apariencia sabrosa de un contenedor a otro.

La Gran Caja

Ahora comienza la parte divertida, cuando los Malos van a hacer funcionar su más maléfica trampa.

¿Bueno, es que no han sido momentos divertidos los que hemos pasado hasta ahora?, te preguntarás. Coleg-A, no has visto nada todavía.

Encuentro Tres: Atentos que sale el robopajarito

Ahora los Malos han llegado a una zona de la sala accesible para la mayoría de los Infrarrojos que trabajan allí. Este lugar ha sido elegido estratégicamente por Gusa-N-IYO para producir el máximo desconcierto posible. Los Malos se detienen y sacan una caja grande de su enorme bolsa de útiles. La colocan en el suelo y llaman la atención a los Infrarrojos. Lee:

Los Malos han creado algún tipo de confusión cerca de una concentración de trabajadores Infrarrojos. Parece que han sacado una caja grande de una bolsa de equipo y que la están enseñando a los Infrarrojos.

La caja es aproximadamente de un metro cúbico. Del lado derecho de la caja sobresale una manivela, con una etiqueta de algún tipo y una flecha para indicar el sentido de giro. Los sacapuntas tienen manivelas similares, pero no etiquetas vistosas. El Infrarrojo coge la manivela y empieza a girarla. Vosotros oís:

Sugerencia: Un Máster adorablemente cruel sacaría ahora una cinta con música de organillo para repetirla a todo volumen una y otra vez. Representa la que sale de la Caja cuando los Infrarrojos empiecen a girar la manivela y debería continuar hasta que los Esclarecedores consiguieran que los Infrarrojos dejaran de girar la manivela. Por supuesto, un Muñeco-Sorpresa auténtico sería realmente un buen accesorio. Si pudieras utilizar los dos a la vez, el ambiente resultante sería exquisito. ¡Si no tienes ninguno, tendrás que cantar!

Estofado de Rock and Roll

Los PJ deberían tener cuidado de no tirar los cucharones de los Infrarrojos en los contenedores. Primero el Esclarecedor habrá de abandonar la persecución de los Tipos Malos y recuperar el cucharón del Infrarrojo, al que no le está permitido meterse en la sustancia, o el Infrarrojo llamará a gritos a un roboproductor. Recuperar el cucharón podría ser difícil, debido a que la sustancia de los contenedores tiene la misma fluidez y transparencia que un puré de guisantes con salsa de jamón. Además, a los Esclarecedores no les está permitido introducir sustancias extrañas (como otros cucharones) en la pasta.

Sugerencia: Si los Esclarecedores son tan torpes que tiran algún cucharón en los contenedores, hazles introducir sus manos en un cuenco con puré de guisantes caliente con jamón que has preparado expresamente para esta ocasión. Por descontado, no les dejes lavarse las manos después. ¡Esto es lo que le da a Paranoia un toque especial! ¿No es estupendo ser Máster de Juego? ¿Y por qué habían introducido sus manos en la sustancia Verde? Algún roboproductor se va a enfadar.

Cómo Sacar el Mayor Partido Posible del USAAZ

Aquí es donde un buen PJ usaría la Unidad de Soldadura por Arco y Abrillantador de Zapatos para contentar a un roboproductor enfadado. Un robot con las ruedas bien y concienzudamente abrillantadas podría olvidar el informar oficialmente sobre la infracción de los PJ, lo que mejora notablemente las expectativas de vida de estos últimos.

Lo malo es que, el USAAZ podría conmutar de abrillantar a soldar si se le diera un pequeño golpe.

Lo Que no Debe Ocurrir

Dios no quiera (y El Ordenador tampoco) que un Esclarecedor derribe una sección de contenedores o les haga un agujero con su láser. En el caso de que suceda esta desgracia, las alarmas sonarán ruidosamente de inmediato (¿tienes una bocina de un coche antiguo a mano?) Los roboproductores y robofregonas descenderán a la zona como un enjambre chillando:

¡Ga-ooga! ¡Ga-ooga! ¡se ha producido un desbordamiento en la Estación de Trabajo JLO-123!! ¡Esto no es un simulacro! ¡Esto no es un simulacro! ¡Ga-ooga!

El Esclarecedor que se encontrara en medio del mogollón podría ser arrollado por los Infrarrojos corriendo en todas las direcciones.



¿Pero qué has comido esta vez, chico?

Quando la canción termina, se abre una tapa en la parte superior, y un robot salta por los aires. Está sujeto a la caja por un gran muelle en espiral y se balancea adelante y atrás con una sonrisa estúpida en su panel sensorial. ¡¡ Es una Auténtica Caja-Sorpresa!! Los Infrarrojos meten ansiosamente el robot de nuevo en la caja y cierran la tapa de golpe. Se pasan varios turnos girando la manivela y repitiendo el proceso una y otra vez.

Encuentro Cuatro: El Día en que Murió la Música

Chico, los Esclarecedores tienen problemas. No sólo ha tenido lugar un parón musical en la producción, sino que además los Malos se están largando. Todos los roboproductores, quienes normalmente lastrarían a unos cuantos Infrarrojos para poner las cosas bajo control, están ocupados en rellenar informes sobre los Esclarecedores, los cuales han interrumpido la producción en multitud de lugares.

Los Esclarecedores no pueden simplemente ignorar la Caja-Sorpresa y perseguir a los Malos, la creciente masa de Infrarrojos felices con el robot bloquea completamente el camino hacia la salida. Además, El Ordenador hará responsables directos de esta interrupción en la producción a los Esclarecedores, así que tendrán que solucionar el problema.

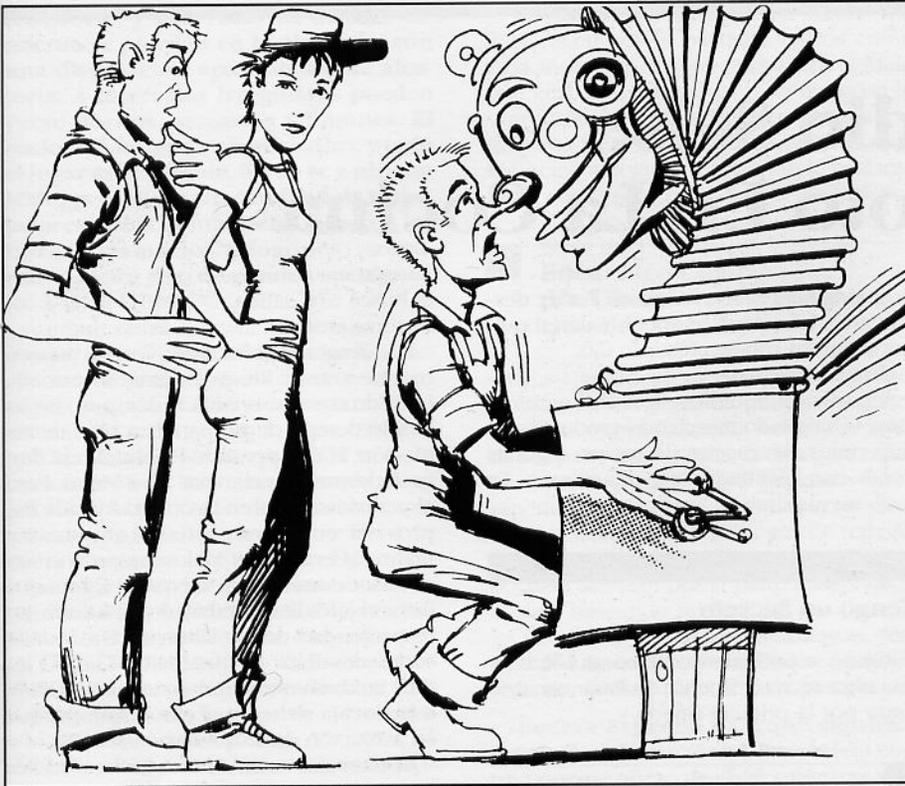
Y pronto.

Obviamente, lo que los Esclarecedores necesitan hacer es quitarles a los Infrarrojos la Caja-Sorpresa y mandarlos de vuelta al trabajo. Fácil, ¿a que sí?

Pues no.

Los Infrarrojos se lo están pasando tan bien que cualquier Esclarecedor que los interrumpa probablemente recibirá un par de cientos de cucharazos en la cabeza.

Una alternativa fácil sería lasear la Caja-



Unos Infrarrojos ocupados con una actividad mental agotadora

Sorpresas. El Esclarecedor que haga esto será arastrado por una turba enfurecida de Infrarrojos, despojado de todo su equipo, y arrojado al contenedor más cercano.

Un Esclarecedor con imaginación se pondría en la fila para girar la manivela, y disimuladamente, romperla separándola de la caja. O soldar la tapadera con una Unidad de Soldadura de Arco y Abrillantador de Zapatos portátil. Si un Esclarecedor intenta realmente soldar la tapa, mejor sería que inventara una buena razón para

hacerlo, para pacificar a los Infrarrojos. De otro modo, sería Esclarecedor muerto. Debería además poseer grandes conocimientos de Ingeniería Mecánica (como para salvar una tirada con modificador /2). Si no, simplemente perderá el tiempo, irritará a los Infrarrojos, y será despedazado. Si tiene escasa Habilidad, no impedirá que la Caja-Sorpresas siga funcionando, aún con una soldadura o abrillantador de zapatos por toda la parte de arriba.

Encuentro Cinco: ¡Socorro! ¡Necesito Roboayuda!

Antes o después los roboproductores volverán para conducir a los Infrarrojos hasta sus Estaciones de Trabajo asignadas. Los Esclarecedores inteligentes inmediatamente saldrán a perseguir a los Malos, antes de que los roboproductores les hagan responsables de la Caja-Sorpresas. Naturalmente, esta opción tiene sus desventajas.

Si dejan atrás la Caja-Sorpresas, se verán en enormes dificultades en la Sesión de Informe Final cuando El Ordenador les pregunte por qué dejaron una pieza tan peligrosa del equipo de los saboteadores en medio de las Cubas de Procesamiento de Alimentos.

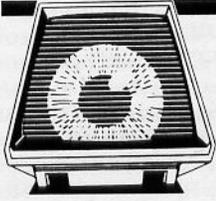
Si no se largan pronto, se ordenará a los Esclarecedores que saquen la Caja-Sorpresas de la Sala de Procesado. Si no cumplen las órdenes serán detenidos por los roboproductores, quienes les dirán que el no acatar las órdenes implica un extenso informe a Su Amigo El Ordenador. Si acatan las órdenes, deberán transportarla o dejarla en cualquier parte. Si la abandonan, serán carne de cañón en la Sesión de Informe Final. Si se la llevan con ellos, se convertirán en héroes.

Si sobreviven hasta entonces.

Encuentro Seis: Un Merecido Descanso

Los pobres Esclarecedores han sido tan castigados hasta ahora, que parece adecuado el concederles un pequeño descanso. La calma antes de la tempestad. Lee:

Los Malos están llevando a cabo una frenética retirada por los pasillos del sector FUD. Afortunadamente para vosotros, los saboteadores dejan tras de sí huellas frescas por todos los pasillos. Mejor perseguirles antes de que se sequen el rastro.



Episodio Seis: Alboroto En La Cocina

Resumen

Hasta ahora, los Esclarecedores han tenido que preocuparse sólo de unos saboteadores algo sádicos. Pero ahora también van a tener detrás a un grupillo de Altos Programadores en el Salón de Reuniones Super-Secreto de las Sociedades Secretas. Esta cuadrilla, encabezada por Gins-U-KNF-3, también conocido como Yin-Seng, quiere la droga-A.

Los Malos pierden a uno de los suyos en una combinación de combate con láser y ataques suicidas de los cuchilleros. Los Malos restantes se largan con la Esfera en su poder.

Gins-U y los Miembros del Club Foca

La trepidante acción de esta aventura llega al momento crucial con el enfrentamiento contra una rama ultra-extremista y renegada del Club Sierra. Esta sección, que escapó a su destrucción cuando la sociedad principal se vio envuelta en las Guerras de las Sociedades Secretas, se llama a sí misma ahora el Club Foca. El lema de este grupo es «La Vida Como Creemos Que Debería Ser». Su meta es controlar poco a poco el Complejo Alfa, haciendo lo que sea necesario, hasta alcanzar la U-Topía. Los miembros del Club Foca son Ultravioletas, pero han alistado a algunos clones de niveles inferiores. Estos peones creen hallarse en los círculos más altos de la sociedad, pero no es cierto. A menudo son utilizados como conejillos de indias.

Los miembros del Club Foca son tan secretos que El Ordenador nunca ha oído nada sobre ellos. Sin embargo, esto podría cambiar. El club Foca quiere controlar la droga-A. Para ellos, cualquier cosa que pueda romper el orden establecido o dar poder a una clase privilegiada, es un objetivo que hay que alcanzar.

Gins-U es el chef de la Cocina de los Ultravioletas Secretos, donde se prepara toda la comida para los miembros Ultravioletas del Club Foca. De hecho, él no cocina nada, pero es el responsable de elegir el menú de cada ciclo diario, y de supervisar la seguridad.

Cuando era joven, Gins-U vio cosas que

probablemente nunca debería haber descubierto. Una de ellas era el material químico que su roboprofesor le dio.

Otra era cocinar.

A partir de aquellos descubrimientos, Gins-U ha estado mezclando productos repugnantes con recetas de cocina, algunas veces con resultados espectaculares. Es todo un alquimista.

Tengo un Secreto

¿Cómo se podría encontrar a un Ultravioleta ultra-secreto? Bueno, en Paranoia, uno entra por la primera puerta y...

Encuentro Uno: Si No Puedes Soportar El Calor...

Después de la carrera por los pasillos cargando con cantidades enormes de material voluminoso, los Esclarecedores doblan una esquina y encuentran a los Malos. Están riendo, dándose palmadas en la espalda y felicitándose por el Jaleo de la Habitación de Comidas.

Sin embargo, estas alegrías son algo prematuras. Gusa-N-IYO, al ser el más rápido de reflejos de su grupo, guipa a los Esclarecedores salta a través de la puerta más cercana. Sus subordinados le siguen.

La puerta por la cual desaparecen Gusa-N-IYO y los suyos conduce a la Cocina de los Ultravioletas Secretos. Una vez dentro, los malos se dispersan y buscan posiciones para poder pelear. La Cocina de los Ultravioletas Secretos es como la cocina de un gran hotel, sólo que más grande.

Hay unos cuantos clones de diferentes niveles que están preparando la comida para la clase de los elegidos. Por todas partes pueden verse enormes pucheros con líquidos hirviendo, y el suelo es resbaladizo.

Hasta ahora los Malos conocían perfectamente todos los sitios a los que iban conducido a los Esclarecedores y sabían lo que iban a encontrar en cada uno. En este caso, los malos no tienen ni idea de dónde encontrar otras salidas de emergencia, o qué cosas son a prueba de láser o dónde poder esconderse. Tampoco pueden intuir la reacción de los trabajadores. Gusa-N-IYO ordena a Redenbach-R y Cucha-R llevar a cabo una maniobra de diversión mientras

él busca una salida. Destale-N echa a correr tras Gusa-N.

Por desgracia para ellos, Gins-U esperaba que antes o después pasaran por allí. Ha oído cosas sobre los Malos, pero no ha tenido tiempo de preparar un plan de actuación. Había pensado en obtener la droga-A después de eliminar a los Malos. Pero al verlos irrumpir en la Cocina, decide improvisar con los materiales que tiene a mano. Mientras los Malos pasan corriendo, hace correr la voz de que la Esfera que lleva el jefe de los trabajadores Infrarrojos es propiedad de los Ultravioletas, y debe serles devuelta de inmediato. Gins-U les dice también que el personal no asignado a la Cocina deberá ser eliminado, porque su actuación debe quedar en secreto.

Justo en ese momento los Esclarecedores irrumpen en la Cocina, láser en mano.

Material de Juego

Los Trabajadores de la Cocina

Estos tíos tienen cuchillos de cocina por todo armamento, pero están poseídos por una especie de furia fanática.

Armas: Cuchillo 5-B3, Pelea 3-B2

Tácticas: Se mueven despacio y con sigilo, y después atacan en masa (cuatro o más al mismo tiempo).

Encuentro Dos: ¡Fuera de La Cocina!

Tan pronto como los Esclarecedores aparecen por la puerta, lee:

«Cuando abris la puerta de una pata-da, unas miasmas calientes y nebulosas os envuelven como una esponja gigante. La niebla del interior de la habitación se desliza hacia el exterior y fluye a lo largo del techo. Miles de deliciosos aromas invaden vuestras nasadas fosas nasales. Nunca habiais oido algo como esto. Al internaros en la habitación, echáis una mirada al letrero que hay sobre la puerta, que reza «Cocina de los Ultravioletas Secretos.»

La habitación en la que os encontráis es grande, o al menos lo parece. Es difícil de decir, debido a las nubes de vapor que salen de docenas y docenas de pucheros de cocina. Filas y filas de con-



tenedores y cacerolas de almacenamiento se pierden en la distancia, con una disposición aparentemente aleatoria. A intervalos irregulares pueden verse hornos, armarios y fogones. El suelo está húmedo y resbaladizo, y todo el lugar está caliente. No se ve a ningún Malo, pero sí a gran cantidad de trabajadores de la Cocina. Están todos en los hornos, armarios y fogones, preparando algún tipo de comida succulenta.

Aunque quizá todavía no se han dado cuenta, esto es perjudicial para los Esclarecedores. Si se quedan allí como robomaniquis, serán cortados y despedazados al instante. Si se largan, lo más probable es que los Malos se les escapen. Y si se dedican a freír con el láser a un grupo de trabajadores de la Cocina, tendrán que dar explicaciones en la Sesión de Informe Final. Es como estar entre el yunque y el martillo.

La mejor de todas las opciones es dejar que los Amantes de las Cubas disparen primero (los trabajadores están cargando contra Cucha-R y Redenbach-R). Entonces los Esclarecedores podrán defenderse, y además intentar echar la culpa de las muertes a los Amantes de las Cubas.

Esta batallita a tres bandas va a estar bastante bien, ¿no crees?

Cucha-R-ONN disparará unas ráfagas de su tirabalas y después recurrirá a sus armas favoritas, las bombas. Redenbach-R-POP abrirá fuego con su rifle cónico preferido unos cuantos balazos que rebotan por toda la Cocina.

Encuentro Tres: Una Retirada Estratégica

Cucha-R-ONN, tirando ráfagas muy prolongadas, ha intentado limpiar sus proximidades de los cuchilleros de Gins-U. Saltando por encima de los muebles derribados, se encamina en la dirección que tomaron Gusa-N-IYO y Destale-N-TAO. Redenbach-R-POP, mientras tanto, ha sido acorralado detrás de un armario de comida y dispara como un loco su rifle cónico. Montones de vajilla caen por todas partes. Cuando los Esclarecedores hayan terminado con una docena de trabajadores, lee:

Parece que el clamor a vuestro derecha ha remitido. Al fijaros bien a través de la niebla de vapor y humo de clon vaporizado, veis a un Malo saltando por encima de los despojos y huyendo hacia la parte trasera de la Cocina. A vuestra izquierda, el tiroteo se para de repente, y se escucha un «¡¡¡AAIIIEEE!!!» Los trabajadores de la cocina han arrollado a uno de los Malos y le han quitado su rifle cónico.

Este sería un buen momento para que los Esclarecedores se escabullan de los fanáticos trabajadores y vayan a cazar al res-

to de los Malos y recuperen la Esfera. Los Esclarecedores lo bastante tontos como para insistir en ir a ver cómo está el Malo que acaban de despedazar se merecen lo que vayan a recibir. Pueden escucharse disparos frenéticos en la parte trasera de la Cocina, y seguramente serán lo bastante listos como para buscar allí a los Malos.

Encuentro Cuatro: ¡Un Ultravioleta Más Agudo Que Un cuchillo!

Gins-U, prudentemente situado lejos del barullo, se da cuenta de que sus muchachos han cogido a alguien. Por ello se acerca a la parte frontal de la Cocina para echar una ojeada. Gusa-N-IYO y Destale-N-TAO, esperando evitar que los encuentren, han dejado inconscientes a un par de trabajadores y se han puesto sus ropas. Poco a poco se deslizan por la parte trasera de la cocina, buscando una salida.

Cuando los Esclarecedores hayan despachado a todos los cuchilleros de su alrededor, Gins-U hace acto de presencia:

«Fuerza Especial 42, ¿qué significa esto?» Os grita un clon Ultravioleta con un enorme gorro de chef, mientras sale de la niebla. Su gorro se balancea mucho cuando habla. «¿Por qué estáis reduciendo mi Cocina a cenizas? ¿Quién va a pagar todo esto?» Parece que está bastante exaltado.

Esto puede ser bueno para los Esclarecedores. Les daría una oportunidad de humillarse y recobrar un poco de su dignidad y sentido del valor. Después de una buena arenga, Gins-U pregunta por el paradero de la Esfera. Los Esclarecedores, acongojados, deberían responderle que no lo saben, que la tienen los Malos, o algo así. Tras unas palabras de aliento, Gins-U les ordena encontrar a los Malos, recobrar la Esfera, y trársela a él, el representante de El Ordenador. ¿Crees que alguien se lo discutirá?

Pues deberían.

¿Es que no se acuerdan de Alga-V? ¿Y qué es eso de la cocina «Secreta»? Si los Esclarecedores obedecen ciegamente, lo pagarán más adelante. Si cuestionan su autoridad, Gins-U intentará chantajearles; pero él no olvida fácilmente, y los Esclarecedores pagarán su audacia en los episodios venideros.

Encuentro Cinco: Mientras Tanto, en la Parte de Atrás...

Por una razón u otra, es hora de que los Esclarecedores avancen hacia la parte de atrás de la Cocina, desde donde llegó Cucha-R durante el discurso de Gins-U. Cuando se aproximan hacia allí, los Malos, mirando a todas partes como fieras aco-

rraladas, se dan cuenta de que todas las demás salidas parecen estar bloqueadas. Gusa-N-IYO, desesperado, se dirige a una hilera de lo que parecen ser recipientes de almacenamiento, colocados a lo largo de la pared más lejana de la Cocina. «Cubridme,» les grita a Destale-N-TAO y Cucha-R-ONN, y se mete en uno de los recipientes.

Estos son los robocamareros, esperando para transportar comida (y en este caso a los Malos) al Salón de Reuniones Super-Secreto de las Sociedades Secretas. Tras un momento de vacilación, pensando si su jefe ha sido vaporizado, Destale-N-TAO y Cucha-R-ONN se dan cuenta de que sin él están perdidos de todas formas, y se meten también.

Afortunadamente para los Esclarecedores, todavía hay otros nueve robocamareros esperando tranquilamente a lo largo de la pared de la Cocina. Dos de los subordinados de Gins-U se suben a uno de ellos y le amenazan con un futuro puesto en una hamburguesería. Son inmediatamente transportados. Quedan siete robocamareros. Bueno, de hecho, sólo cinco. Al llegar los Esclarecedores hasta ellos, se dan cuenta de que dos de los habitáculos están ocupados por cuerpos inertes. Uno de los cuerpos está tumbado entre medio de un montón de pilas descargadas, unas pinturas de Teela-O, y de viejos discos de música; el otro está sentado apaciblemente en una posición abandonada, con una sonrisa de paz trascendental en el rostro.

¿Tienen miedo los Esclarecedores de entrar en los pequeños depósitos?

Mal hecho: los Malos se están escapando. Si deciden entrar, lee:

Una voz dice, «Robocamarero Harvey a su servicio, Señor Ciudadano. No es normal que entre gente en el robocamarero, Señor. Normalmente sólo se transporta comida al Salón de Reuniones Super-Secreto de las Sociedades Secretas, Señor.»

Se supone que los robocamareros no están para transportar gente, y son muy reacios a hacerlo. Va a hacer falta inventiva y gran poder de convicción, o bien alguna mutación apropiada para conseguir que los robocamareros se muevan.

¡Venga, Adelante!

Muy pocos han vivido para contar lo mismo que los Esclarecedores van a presenciar. Probablemente ellos no estarán entre esos pocos.

Encuentro Seis: De la Sartén al Fuego

Una vez que los PCs están dentro de los robocamareros y en camino, lee:



Sentís cómo el robocamarero da unas sacudidas, y parece que vuestro estómago se os va a salir por la boca. Las puertas del robocamarero se abren y os encontráis con el sitio más Blanco que nunca hayáis visto. El suelo es Blanco; las paredes son Blancas; el techo es Blanco. Frente a vosotros hay una docena de Altos Programadores, vestidos de Blanco, sentados sobre sillas Blancas en mesas Blancas.

Oh, no, un dilema. ¿Que es mejor, permanecer seguros en el interior de los robocamareros y dejar que los Malos escapen, o tomar las armas y ser eliminados por poner los pies en un suelo Blanco? Mientras los Esclarecedores se lo piensan en sus respectivos agujeros, los robocamareros deciden por su cuenta lo que quieren hacer. Expulsan a los Esclarecedores, cierran sus puertas de un golpe, y vuelven abajo con una velocidad que hace que las paredes se estremezcan.

La cosa no está tan mal como podría parecer (¡pero no se lo digas!) Justo antes de que llegaran, tres Malos y dos cuchilleros saltaron de los robocamareros y corrieron como locos a través de la Habitación Comedor de los Ultravioletas. Naturalmente, esto causa una gran consternación entre los Altos Programadores. Justo cuando los Esclarecedores llegan, los cuchilleros se

enfrentan con los Malos al otro lado del Salón. Los trabajadores de la Cocina se lanzan con gritos salvajes hacia los Malos.

Lee:

Justo cuando empezáis a desear la muerte antes que la agonía de tener que dar explicaciones sobre vuestra presencia en la Habitación, al otro lado del Salón Comedor se produce un barullo. Con gritos salvajes de «¡¡Muerte a los Perros Traidores!!» los cuchilleros atacan a los Malos. Gusa-N-IYO y Destale-N-TAO se giran antes de que los cuchilleros se acerquen demasiado y hacen uso de sus tirabalas.

¡¡BLAMMBLAMM!! ¡¡BLAMMBLAMM!! ¡¡BLAM!! ¡Piaannggaaooowww! Los Altos Programadores echan a correr en busca de protección mientras los proyectiles cruzan el Salón Comedor. ¿Qué hacéis?

Los Esclarecedores, con todo su armamento, tienen la oportunidad de cometer la mayor estupidez de sus cortas carreras. No tienen más que devolver el fuego de los Malos y la sesión de Informe Final será la más corta en toda la Historia de Complejo Alfa: a menos que intenten matar a los tres Malos sin alcanzar a ningún Alto Programador.

¿Cómo lo ves?

Además, los Malos restantes tienen que sobrevivir hasta el próximo episodio.

Después de causar graves daños en la Habitación Comedor, los Malos se largan por la puerta a un pasillo. Será mejor que los Esclarecedores se muevan muy, muy deprisa, o tendrán que explicarlo todo mientras les arrancan las uñas. Lee:

Los Altos Programadores empiezan a asomarse para ver quién hay alrededor y echarle la culpa de los destrozos, a la vez que tratan de alcanzar sus armas. Nunca en vuestras vidas habéis visto una colección de armamento personal como esta.

Teniendo en cuenta que los Esclarecedores se largarán de allí tan rápido como les permitan sus pies, verán a los Malos corriendo por el pasillo a toda pastilla.

Si los Esclarecedores no les siguen rápidamente... bueno, con franqueza, entre tú y yo, la aventura podría acabar aquí mismo. Los Esclarecedores no durarían ni 35 segundos en el Infierno Blanco que se desataría aquí. Por descontado, a sus clones de repuesto tampoco les haría mucha gracia estar en la Sesión de Informe Final.

Además, hay huellas verdes muy frescas que los PJ pueden seguir.



Episodio Siete: ¡Eso es Todo, Amigos!

Resumen

Las huellas conducen a las Cubas de Algas, que los tres restantes Malos están atravesando. Los Esclarecedores les alcanzan justo cuando llega la tropa de Gins-U (después de haber interrogado a su prisionero sobre el siguiente lugar de sabotaje.)

Y ya tenemos otro tiroteo. La Esfera cambia de manos un par de veces, y finalmente cae a la Cuba Principal, intacta y sin abrir. Todos se tiran a la Cuba para conseguir la Esfera, excepto los Esclarecedores, que se caen dentro, y Gins-U, que es lo bastante listo para no tirarse.

Podrá oírse un montón de chapoteos cuando una masa de tontos enloquecidos se lance tras la valiosa Esfera. Después de varios combates con láser bajo el agua, llevados a cabo con éxito, los Esclarecedores intentarán apoderarse de la Esfera. Entonces va Gins-U y la coge.

Situación

Este es el punto álgido de la aventura, que lleva a los jugadores hasta el final de la misma.

Déjame Decir Algo sobre las Cubas

Las Cubas de Algas son la principal fuente de alimentación de Complejo Alfa. Se cultivan varios tipos de algas en tanques de distinto tamaño, dependiendo de las necesidades de Complejo Alfa. Unos tanques pequeños especiales se utilizan para guardar aquellas variedades de algas cuyo fin es condimentar, y los más grandes son usados para almacenar aquellos otros tipos de algas más comunes.

Las Cubas de Algas son mantenidas por unos trabajadores que controlan el estado de las Algas y el funcionamiento de los mecanismos de Mezcla que poco a poco mezclan los líquidos en las Cubas. Largas pasarelas circundan y atraviesan cada Cuba, y el mecanismo de Mezcla está sujeto por una enorme estructura de acero. Por encima, largas hileras de luces iluminan las Cubas. Estas luces son muy brillantes. Si se apagasen, el recinto quedaría completamente a oscuras.

Varios túneles de servicio conducen a la base de cada Cuba.

El Plan de Gusa-N

Gusa-N ha elegido el mayor contenedor de todos, la Cuba Principal, como lugar ideal para el último sabotaje. La droga-A, una vez introducida en esta Cuba, llegará a todo Complejo Alfa—incluso a los Altos Programadores—.

Hay Varias Formas

Lo que Gusa-N-IYO y sus subordinados no saben es que Gins-U, un tío la mar de listo, intentó persuadir a Redenbach-R para que le dijera el siguiente lugar de sabotaje. Por desgracia, Redenbach-R no sobrevivió al interrogatorio. Gins-U, esta vez con un grupo de subordinados más cualificados, está también camino de la Cuba Principal de Algas. El y su ejército se han vestido de trabajadores de las Cubas, para no llamar la atención de Gusa-N-IYO.

La Muchedumbre

En primer lugar debemos reunirlos a todos juntos, antes de poder llevar a cabo la matanza.

Encuentro Uno: Empieza lo Bueno

Los Esclarecedores, siguiendo las huellas frescas de Destale-N-TAO, llegan por fin a la entrada de las naves donde se encuentran las Cubas de Algas. Aunque no lo sepan, el túnel de servicio que están utilizando les llevará directamente a la Cuba Principal. Lee:

Las huellas que habéis estado siguiendo conducen a una gran puerta de acero con una manivela en el centro.

Si los Esclarecedores la abren:

Al otro lado de la puerta hay un túnel de servicio flanqueado por muchos cables y cañerías, y justo en el umbral hay dos clones muertos tirados como ma-

rionetas. Uno de los clones muertos tiene su bolsillo lleno de herramientas de todo tipo, con una insignia cosida en el pecho. El otro clon muerto está sujetando varios tubos de ensayo que parecen contener sustancias extrañas.

Iluminado por una hilera de luces colocadas cada cinco metros, el túnel conduce hacia las Cubas de Algas. Las huellas siguen por el túnel.

Mientras tanto, Atrás en la Cocina

Mientras los Esclarecedores se encaminan a las Cubas de Algas, Gins-U y sus cuchilleros empiezan a controlar toda el área alrededor de la Cuba Principal, por medio de técnicas de persuasión a menudo no demasiado sutiles.

Los Cuchilleros de Gins-U, Rearmados

Los cuchilleros, con tiempo suficiente para prepararse, son ahora más peligrosos. Han conseguido unos cuantos láser, en lugar de simples cuchillos, y tienen algunos cañones láser ilegales para su CS.

Armas: Cuchillo 5-B5, Láser 8-L6 con cargas Amarillas, Pelea 6-B3.

Cuando el último trabajador de las Cubas sea obligado a coger sus cosas y largarse, Gusa-N-IYO suelta la tapa del túnel de servicio y sube. Está justo debajo de la pasarela que rodea a la Cuba Principal por su lateral. Destale-N-TAO y Cucha-R-ONN salen también, y empiezan a caminar hacia la Cuba.

Mientras los Esclarecedores asoman las cabezas fuera del túnel de servicio, Gusa-N-IYO y Destale-N-TAO (todavía vestidos como Infrarrojos, al igual que los hombres de Gins-U), han subido por la pasarela de la Cuba Principal, y han empezado a desmantelar uno de los mecanismos de Mezcla.

Encuentro Dos: Vamos, Chicos

Es hora de meter a los Esclarecedores en el jaleo. Lee:

Después de dar vueltas y más vueltas durante lo que os parece todo un ciclo día, las huellas os llevan hasta una



escalera en una pequeña escotilla del túnel de servicio. La escotilla está abierta. Cuando os asomáis por ella, veis que estáis al lado de la base de una Cuba de Algas y debajo de una pasarela.

Los Esclarecedores salen por ella, para encontrar:

Nada. Todo está tranquilo; todo lo que hay a la vista en la zona son unos Infrarrojos extrayendo datos de las máquinas. El rastro os conduce a unos escalones que suben por la Cuba.

Encuentro Tres: Gins-U Actúa

Viendo cómo los Esclarecedores llegan hasta la Cuba, Gins-U decide acercarse a ellos para interrogarlos. Los cuchilleros se acercan mientras los PJ suben las escaleras. Lee:

Llegáis a lo alto de las escaleras y vais hacia la pasarela que rodea a la Cuba. Otra pasarela, unos niveles más arriba, atraviesa la Cuba por el medio. Unos enormes mecanismos llegan hasta la Cuba desde una estructura de soporte sujeta al techo. Pequeños senderos conducen desde la pasarela hasta la maquinaria, y en uno de ellos hay un par de Infrarrojos desmantelando un mecanismo.

Al mirar a vuestro alrededor, notáis que hay un gran número de Infrarrojos convergiendo hacia la Cuba Principal. Parece como si se dirigieran hacia vosotros. Justo entonces, os dais cuenta de que los Infrarrojos del mecanismo os son muy familiares.

Gins-U y sus cuchilleros han llegado a la base de las escaleras, y empiezan a subir. Destale-N-TAO, poniéndose muy nervioso, revisa el cargador de su tirabalas.

Mientras pensáis dónde habéis visto antes a esos Infrarrojos, uno de ellos saca un tirabalas que parece muy antiguo y lo revisa para ver si está cargado.

Sin ninguna duda, esto bastará para hacer entender a los Esclarecedores que los Infrarrojos son los Malos. Naturalmente, los Esclarecedores cogen sus láser. Cuando lo hacen, ocurren dos cosas. Primero, los soldados de Gins-U sacan los láser y rifles cónicos de sus monos. Segundo, Destale-N-TAO observa toda esta actividad, se da la vuelta, y vacía su cargador en un transformador de corriente suspendido de la estructura superior. Todo se vuelve oscuro.

Encuentro Cuatro: ¿Dónde Estabas Cuando se Apagaron las Luces?

Gins-U, a pesar de toda su planificación, nunca pensó en traer bengalas. Los Esclare-

cedores las tienen, si es que todavía funcionan. Destale-N-TAO y Gusa-N-IYO también tienen, pero no son tan estúpidos como para encenderlas y servir de blanco a las armas.

Gusa-N, siempre el más rápido en actuar, saca inmediatamente la Esfera de su estuche y empieza a quitar los cerrojos. Destale-N recarga su tirabalas y busca una bengala a la que disparar. Cucha-R, oyendo los disparos, sabe que algo no marcha bien. Cuando se van las luces, saca sus bombas y se prepara para la fiesta.

Seguramente, lo primero que harán los Esclarecedores al irse las luces será sacar sus bengalas y encenderlas. El primero que lo haga recibirá treinta o cuarenta descargas de láser y una docena o así de proyectiles de rifle cónico.

Esto será suficiente para convencer a los demás de no utilizar las bengalas. Mientras tanto, los cuchilleros suben corriendo las escaleras y se encaminan hacia el centro, donde está la Esfera.

Ahí Llegó la Plaga

Bueno, todos los personajes están en sus puestos. Ahora sólo falta tirarlos a todos a la Cuba, y volver a ver aquellas estupendas guerras submarinas de antaño.

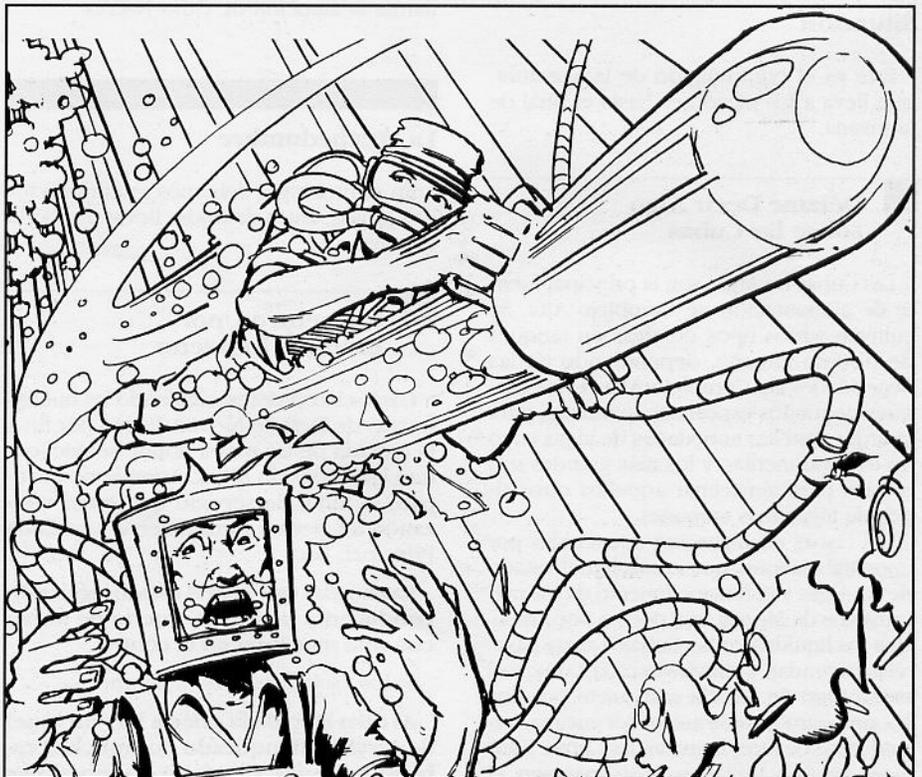
Encuentro Cinco: A la Piscina

Decidan o no los Esclarecedores el ir a por la Esfera, la tropa de Gins-U llega a la pasarela y corre hacia el camino. Destale-N-TAO abre fuego con su tirabalas. Varios cuchilleros son alcanzados y caen del camino. Justo entonces, Cucha-R enciende una de sus bombas. Lee:

El sonido de las balas recorre la nave de las Cubas cuando uno de los Malos abre fuego. Con gritos de «AAIIIEE», varios clones caen del camino, aterrizando en la Cuba con ruidosos ¡KAW-HOOOSHES!! Los restantes clones del camino atacan a los Malos y se produce un barullo tremendo cuando todos quieren conseguir la Esfera.

¡¡¡KABLAMMM!!! Con un estrépito tremendo y una luz enceguecedora, explota una bomba. La explosión viene del otro lado de la Cuba. Durante el relámpago de luz pueden verse varios clones saltando por los aires. Y ahora aparece la luz de varias bengalas. ¿Qué hacéis?

Pegando, mordiendo y dando patadas, unos clones enloquecidos pelean por la posesión de una resbaladiza pelota Blanca. La Esfera rebota y pasa a través de la multitud de clones, antes de que Gusa-N-IYO haya tenido tiempo de abrir todos los cerrojos. De todas formas, haz que los Esclare-



Otro emulador de Jaquec-U-STO



cedores tengan que salvar TA (Tiradas de Atributo) de Destreza para aguantar en el camino. Después, el camino cede y todos los que están todavía allí caen.

Gusa-N y Destale-N se ponen las mascarillas de respiración y empiezan a buscar la Esfera. Los secuaces de Gins-U, que no tienen mascarilla, escalan como pueden por las paredes o mueren apaciblemente en el fondo de la Cuba. Ah, y por cierto, la Esfera no flota, y tampoco se hunde realmente, sino que se queda en el medio y flota entre dos aguas.

Gins-U ordena a una parte de los suyos que vayan a por una mascarilla, y al resto que bajen a buscar la Esfera.

Por cierto, la explosión no sólo afectó a dos cuchilleros, a Cucha-R, y a la mayor parte de las escaleras, sino que abrió un buen agujero en la pared de la Cuba. El agua que hay dentro empieza a salir rápidamente. Nadie se da cuenta de ello, porque la Cuba Principal es tan grande que deben pasar unos minutos antes de que pueda apreciarse un descenso del nivel.

Encuentro Seis:

Una Aguja en un Pajar de Algas

Este sería un buen momento para que los Esclarecedores usasen el DEMI para localizar la Esfera. Otra pieza ideal del equipo a utilizar sería el RESGP.

Material de Juego

Cómo Sacar Partido del DEMI

La ventaja que pueden tener aquí los Esclarecedores es muy grande. Los DEMIs son muy apropiados para localizar la Esfera perdida, siempre que no se mojen. Por desgracia, será bastante difícil utilizarlos sin que se mojen. Para tentar a los Esclarecedores, deja que los DEMIs funcionen bien durante unos turnos. Unos mensajes esporádicos diciendo a los Esclarecedores dónde está la Esfera hará que tengan una fe ciega en su funcionamiento, y olvidarán que no se les puede mojar. Justo cuando piensen que es seguro meterse de nuevo en el agua, cázalos.

Lo mejor que podrían hacer los Esclarecedores en este momento es salir de la Cuba y esperar a que otro encuentre la Esfera, y después quitársela a él. Por supuesto, eso es lo que está haciendo Gins-U, quien agujereará sin contemplaciones a cualquier Esclarecedor que se le ponga a tiro. Por tanto, si los Malos encuentran primero la Esfera, la abrirán debajo del agua, y los Esclarecedores lo pasarán mal. Sería difícil explicar en la Sesión de Informe Final por qué estaban esperando fuera mientras



El Pez Realmente Enorme

un Amante de las Cubas saboteara el Complejo Alfa.

Cuando los clones se sumerjan en la Cuba, buscando la Esfera, esta se dejará ver ocasionalmente. Debido a que la Esfera flota mejor que los clones, podrán encontrarla por encima de sus cabezas, justo fuera del alcance de las manos. Por desgracia, cada vez que la encuentran,

Destale-N o Gusa-N también lo hacen, desatándose un tiroteo subacuático. En esas escaramuzas, lo normal es que los Esclarecedores resulten heridos o muertos, que la Esfera se escape de la vista y que Destale-N y Gusa-N permanezcan ilesos.

Un poco frustrante, la verdad.

Otras Cosas Que Podrían Ser Encontradas Bajo el Agua

La pasarela que cedió está ahora sumergida en la Cuba, y constituye un buen obstáculo en el que los Esclarecedores tropiezan o se esconden. Si los Esclarecedores suben por ella, podrían llegar a sacar la cabeza fuera del agua. Por supuesto, los soldados de Gins-U están a la espera de cualquier signo de vida en la Cuba, y el Esclarecedor sería inmediatamente eliminado.

Cuerpos de clones muertos que están diseminados por todo el interior de la Cuba. Los Esclarecedores tienden a disparar a cualquiera de estos cuerpos que vean en la Cuba.

Mecanismos de Mezcla y otra maquinaria que pertenezca a ese lugar. Los mezcladores son simplemente unas hélices enormes unidas al final de unos grandes ejes. Las palas son bastante afiladas, pero ninguna de ellas está girando porque

Destale-N-TAO las ha desconectado. De todas formas, sería malo golpearse con alguna de ellas.

El Pez Realmente Enorme con Multitud de Dientes. Sabe Dios qué hacen los tiburones en las Cubas de Procesamiento de Comida, pero lo cierto es que están allí. Naturalmente, nadie sabe en Complejo Alfa qué son los tiburones. De hecho, nadie en Complejo Alfa ha visto un tiburón antes, ni ha sido devorado por alguno. Los Esclarecedores se ocuparán de ser la excepción.

Además del miedo que pueda causar, siempre cabe la posibilidad de que un tiburón se trague la Esfera de un bocado. Los Esclarecedores deberían entonces buscar a ese tiburón, matarlo y extraer la droga-A de su estómago. Eso podría mantenerles ocupados hasta el siglo próximo.



Encuentro Siete: Cuando las Paredes se Derrumban

Mientras tiene lugar todo este movimiento, la Cuba se ha ido vaciando sin que nadie se diera cuenta. Lento pero seguro, todo lo que hay dentro de la Cuba se ve arrastrado hacia el agujero de la pared. Fuera de la Cuba, nadie lo ha advertido.

Después de un buen rato sin sobresaltos, las cosas empiezan a moverse un poco.

Debilitado por el agua que fluye por el orificio, un gran pedazo de pared cede, aumentando considerablemente la velocidad de vaciado. Es ahora cuando los clones de la Cuba Principal empiezan a darse cuenta de lo que pasa. Se oye un rugido en el exterior, cuando los cuchilleros que aguardaban fuera son arrastrados por la ola de agua y algas que se les echa encima. Lee:

El flujo de agua empieza a acelerarse. Os dáis cuenta de que cada vez os movéis más deprisa. De vez en cuando pueden verse en la oscuridad trozos de pasarela cubiertos de remolinos de algas. Cuando pasáis dando tumbos por un pedazo bastante grande de pasarela, veis la Esfera. Está atrapada en un laberinto de piezas de la pasarela sumergida.

¡Pero qué suerte! Finalmente los Esclarecedores han encontrado el tan ansiado huevo. Pero no todo es de color de rosa. Los Esclarecedores deben agarrarse a la pasarela, hacerse un camino hasta la Esfera, y desengancharla de allí. Y deben mantenerse sujetos al pasamanos para no ser arrastrados.

Pese a todos sus esfuerzos, los Esclarecedores serán chupados por la corriente y saldrán de la Cuba por el agujero. Después de flotar durante un rato, llegarán a la base de otra Cuba. Lee:

El agua está fluyendo con fuerza, y os arrastra dando tumbos. La Esfera, no se sabe por qué extraña razón, está junto a vosotros. Sois absorbidos hacia un agujero en la pared de la Cuba, y lanzados fuera por la abertura junto con un agua Verdosa. El agua se calma fuera de la Cuba, y os detenéis aturridos. El nivel del agua baja poco a poco. Las luces de la Habitación de las Cubas siguen apagadas, pero podéis ver algunas bengalas a lo lejos.

Los Esclarecedores querrán parar aquí para contar los huesos que se han roto, recobrar el aliento, y adivinar dónde es arriba y dónde abajo. Mientras lo hacen, se enciende una luz muy brillante en alguna parte por encima de ellos. Gins-U, después de intuir en que dirección puede haber caído la Esfera, parece estar colocado en una plataforma justo encima de ellos. Lee:

La luz que tenéis encima es tan brillante que es imposible ver más allá de ella. Lo que podéis ver es el perfil del cañón de un láser. Parece que es Blanco, y obviamente apunta hacia vosotros.

Una voz suena desde la oscuridad tras la luz «Bien, bien, ¿qué es lo que tenemos aquí?» Es la voz del Alto Programador con el gorro de chef.

«Veo que habéis seguido mis órdenes y me habéis traído la Esfera. Eso está bien. Estoy impresionado con vuestro comportamiento, Esclarecedores. Lo habéis hecho mejor que bien. Ahora, pasadme la Esfera antes de que se me canse el dedo que tengo en el gatillo.»

Ya tenemos aquí otro dilema. Obviamente, guardar la Esfera hasta dársela a El Ordenador es la mejor solución. Especialmente porque parece que Gins-U se la quiere guardar para sí.

Si los Esclarecedores intentan decirle a Gins-U que deberían dársela directamente a El Ordenador, Gins-U les explica por

qué la muerte con una lenta tortura es menos deseable que entregarle la Esfera.

Si este razonamiento no funcionase, simplemente asará al Esclarecedor que tenga la Esfera y se la llevará.

El Final del Camino

Bueno, así que Gins-U tiene la Esfera y se ha largado. Los Esclarecedores no lo han tenido fácil, ¿verdad?

Encuentro Ocho: Y se Hizo la Luz

Alga-V, al enterarse del follón organizado en la Habitación de las Cubas, se enfada y manda un par de escuadras de Soldados para enderezar la situación, así como montones de robots y trabajadores para reparar los desperfectos. Los trabajadores han restablecido la corriente y encendido las luces, y están mirando alrededor para percatarse de la situación. Esto es un problema en potencia para los Esclarecedores. Gins-U y todos los cuchilleros que han sobrevivido, al igual que Destale-N-TAO y Gusa-N-IYO, se han largado hace rato. Los Esclarecedores son los únicos clones vivos que quedan en la Sala de las Cubas. Me parece que van a ser los chivos expiatorios.

Y llegó por fin la hora de la verdad. Se ha ordenado a los Soldados que encuentren a la Fuerza Especial 42 y la envíen a la Habitación de la Sesión de Informe Final, más o menos intactos. Tras unos cuantos golpes, puntapiés y latigazos, los Esclarecedores y su amable séquito abandonan la zona.



Episodio Ocho: Un Final Injusto

Resumen

Alga-V y Ton-N-ETI reciben a los Esclarecedores cuando llegan a la Habitación de Sesión de Informe Final. Cuando todos están presentes, Alga-V valora los daños causados, incluyendo la pérdida de la producción, destrucción de propiedad del Ordenador, y otras cosas más. Los Esclarecedores serán acusados de un gran número de errores.

Ton-N-ETI se encargará gustoso de los Esclarecedores.

Encuentro Uno: ¿Por qué Yo?

Los Esclarecedores llegan relativamente intactos a la Habitación de Sesión de Informe Final, aunque eso no durará mucho. Lee:

Abrís la puerta y entráis en la Habitación de Sesión de Informe Final. Alga-V está en la tarima, y Ton-N-ETI en la puerta. Señala con su bastón la esquina de la habitación.

«Formad con vuestro material en aquella esquina. Tenéis 20 segundos.» Ton-N-ETI-FUN se encamina hacia la otra area Roja, donde están las planchas de acero para los suelos.

Como en los viejos tiempos.

Ton-N-ETI, todo corazón, será muy generoso ayudando a los Esclarecedores si van muy lentos, o no dejan el equipo adecuadamente dentro de la línea Roja pintada en el suelo.

Cuando estén listos, lee:

Alga-V se encara con vosotros con una mirada amenazadora. Se aclara ruidosamente la garganta, y se pone a leer un papel:

«Hace ya varias ciclosemanas que hicimos nuestra primera indicación de que el Sector ARG necesitaba una limpieza. Debido a la falta de respuesta a nuestras subsiguientes peticiones... ¡Esto no es lo que quería!» Alga-V tira con exasperación la hoja de papel, rebusca un momento por la tarima y saca otro pedazo de papel.

«Debido al increíble desbarajuste acaecido en el Sector FUD, y debido a la

falta de celo en seguir el Itinerario de la Misión, El Ordenador ha ordenado el final de vuestra Misión, y habéis sido convocados aquí para informar. ¡Jefe del Equipo! Aquí hay una lista del equipamiento y la maquinaria destruidos o dañados. Por favor justifique cada punto de ella, o remítase a algún miembro del equipo para que él me lo explique.»

Posibles Situaciones

Dependiendo de lo que haya podido ocurrir durante la aventura, hay muchos finales posibles.

1. La opción más probable es que los Esclarecedores se hayan cargado completamente la misión, perdiendo o dañando la mayor parte de su equipo, y destrozando el Sector FUD, y no consiguiendo el objetivo que se les había encomendado.

2. Por otro lado, los Esclarecedores pueden haber hecho auténticos estropicios, con la salvedad de haber intentado llevarse la Caja-Sorpresa. Esto supone un descargo de culpabilidad. Pero muy pequeño.

3. También puede ser posible que los Esclarecedores hayan intentado llevarse la Esfera. El Ordenador estará contento porque han intentado entregarla, y podría aplazar su ejecución para dejarles ver el Show de Mado-N-NAH por última vez.

4. También posible, pero improbable, es la captura de los Amantes de las Cubas. Si lo consiguen, estarán a salvo en el Informe Final. La única manera de eclipsar un éxito tan rotundo sería el destrozarse alguna pieza realmente cara del equipo del Sector FUD, como el Mega-Mezclador. Pero creo que se lo cargaron, ¿no?

5. Otra posibilidad es que los Esclarecedores hubieran alcanzado con los láser a algún Alto Programador en el Salón de Reuniones Super-Secreto de las Sociedades Secretas. Si los Esclarecedores son responsables de la muerte de un solo Alto Programador, su suerte está echada. Mejor será que se sienten y empiecen a imaginarse la muerte más lenta y terrible.

Encuentro Dos: Los Destrozos de los Esclarecedores

Lo que sigue a continuación es una lista de las cosas que los Esclarecedores pueden haber perdido, dañado o destruido durante su aventura por el Sector FUD. Esta lista debe cubrir todas las posibilidades, así que deberás escoger las correspondientes a tu caso particular.

En el SID:

**Techo
Conjuntos del Equipo de Prueba**

En el SPL:

**Cajas de Embalaje
Portafolios
Tabiques
Roboelevador**

En el Mega-Mezclador:

**Mega-Mezclador
Tuberías Superiores
Estructura de la Habitación de Mezcla
Zona de Limpieza de Grado C
Robofregonas
Robocerebro Experimental «Lucky»
Roboproductores
Encargados del Mezclador**

En el Túnel Tostadero:

**Cubo
Robofregonas
Túnel Tostadero
Infrarrojos del Equipo de Control
(por haber comido demasiadas Pal-O-MTS)**

En el Molino Fole-A:

**Robofregona
Cinta Transportadora
Unidades Energéticas de Saneamiento Eléctrico
Conductos
Tanques
Escaleras
Bomba
Robo productor**

En la Sala de Procesado de Comidas:

**Alimentos
Cucharones**



En la Cocina:

- Vajilla
 - Utensilios
 - Latas
 - Armarios y Tableros
 - Aparatos
 - Comida de los Ultravioletas
 - Mesas/Sillas
 - Ayudantes de Gins-U
- Y, si los Esclarecedores la fastidiaron del todo, **Altos Programadores**

En la Cuba Principal:

- La Cuba Principal
- Todas las Demás Piezas de Equipo en la Habitación de las Cubas

Alga-V continúa con los daños, evaluando sus costes y adjudicando Puntos de Traición cuando es necesario. Irá dando a los jugadores una oportunidad de explicarse sobre las cosas de las que no tienen la culpa. A ver si pueden reflexionar sobre sí mismos y aprenden más sobre los juegos de rol.

Discusión típica con Alga-V sobre los daños del Sector FUD

Alga-V: Una robofregona. Dañada por una explosión. (Mira a los Esclarecedores.) ¿Jefe del Equipo? ¿Cómo me lo explicas?

Jefe del Equipo: Ya había sido dañada cuando llegamos. ¿Cómo vamos a ser los responsables?

Alga-V: ¿DE VERDAD? Una robofregona no se autodestruye mientras hace tareas rutinarias. Se me hace difícil el creer que este hecho y vuestra presencia allí fuesen sólo una coincidencia.

Jefe del Equipo: ¡No lo fue! El roboproducción nos condujo hasta allí. ¡Pero realmente había ocurrido ya cuando llegamos!



Alga-V: O sea, que llegasteis tarde.

Jefe del Equipo: ¿Tarde? ¿Cómo vamos a llegar tarde a algo que no sabemos que va a ocurrir?

Alga-V: ¡Ya, un error al seguir el Itinerario de la Misión! (Alga-V lo anota cuidadosamente en el papel que tiene delante.) Siguiendo objeto...

**Encuentro Tres:
¿Equipo? ¿Qué Equipo?**

En el momento en el que Alga-V termina con la lista, Nen-A-PIJ y Bill-A-RIN entran en la habitación y se colocan detrás de la tarima. Alga-V arenga a los Esclarecedores sobre pérdidas de producción y cosas así, y después pregunta a Nen-A y Bill-A sobre el estado del Equipo para la Misión.

Los Esclarecedores son acusados de estropear el equipo, equivocarse al rellenar la documentación adecuada, perder documentación, poseer sustancia Verde y varios cañones láser de mayor categoría que los Rojos, etc.

Por supuesto, Nen-A y Bill-A van a mentir como bellacos.

El Ordenador pregunta con voz metálica sobre el Afrodisíaco, los Malos, la Caja-Sorpresa y si los Esclarecedores están contentos.

¿Esfera? ¿Qué Esfera?

Si los Esclarecedores dicen que Gins-U tiene la Esfera, éste será convocado. Cuando llega, niega haber visto a los Esclarecedores antes, y comenta que realmente necesitan una Terapia de Reconstrucción mental. ¿Qué van a hacer ahora?

**Ultimo encuentro:
Tenéis más suerte de la que nunca habéis podido soñar**

Los Puntos de Traición, Plasticréditos y otros gastos se han elevado a unos límites tan altos que El Ordenador piensa que es imposible que alguien acumule tal cantidad de faltas en una misión por sí mismo. La única explicación lógica es un sabotaje por parte de los Comunistas a las filas del SSI.

Les asigna aleatoriamente unos cuantos Puntos de Traición, les multa con doscientos o trescientos plasticréditos, y les elogia por lo bien que han hecho su trabajo.

Si alguno de los Esclarecedores ha sobrevivido hasta aquí, se abren unas trampillas de acero, y los Esclarecedores caen por un tobogán larguísimo. Después de deslizarse un buen rato, aterrizan en la Sala de Descanso para Esclarecedores, intactos (excepto algunas magulladuras.)

Bueno, hasta la próxima.

SCAN BY ALI

EL CANTAR DE LAS CUBAS

Por Karl Hughes

¡Y OJO CON
TOMAR NADA
ENTRE
COMIDAS!

Atención, Esclarecedores

Ciertos elementos criminales y traidores han descubierto un aditivo bioquímico potencialmente peligroso que piensan introducir en nuestra dieta alimentaria. Lo llaman algo así como "a-fro-di-sí-a-co". Sus efectos son aún desconocidos.

Vuestra misión, os guste o no, será vigilar las Cubas de Procesamiento de Comida de cualquier acto de sabotaje terrorista, preservando de todo daño al conjunto de maquinaria y operarios. No vais a tener ningún problema en cumplir esa sencilla misión. El Ordenador os lo asegura.

Por último, una nota sin importancia: no olvidéis firmar las Autorizaciones de Ejecución por Daños a Terceros y Presunta Traición antes de remitir vuestro Informe Final.

Gracias por vuestra cooperación.

Desde las más altas cotas...

Las últimas aventuras publicadas han sido la locura, ¿eh, amigos? Robosoldados, ninjas, cantantes de rock...

Bien. Pues ahora relájate, repantígate en tu sillón, quítate los zapatos de sinticuero y vete cargando el láser... Porque *El Cantar de las Cubas* tiene todo el sabor del viejo y más puro estilo de *Paranoia*: persecuciones llenas de emoción por todo lo alto, comicidad y más explosiones que una traca fallera.

¡Y las multas por dañar la valiosa propiedad del Ordenador son más elevadas que nunca!

Considéralo un desafío.

**Para 2-6 jugadores con su Máster correspondiente,
desde 12 años en adelante.**

En *Canciones* encontrarás:

- 40 páginas de texto, con sus palabras, sus ilustraciones ¡y hasta con márgenes en blanco a los lados para escribir anotaciones!
- Ayudas al jugador, para hacer que se sienta importante.
- Tomaduras de pelo para hacer que el jugador se sienta insignificante.
- Por todas partes: caídos en las Guerras de las Sociedades Secretas.
- El Pescadote.



ISBN 84-7831-124-6



9 788478 311248

© 1996. Reservados todos los derechos. *Paranoia* y *El cantar de las Cubas* son los títulos traducidos por JOC Internacional, S.A. Marca registrada y logo West End Games® (WEG). Utilizados con autorización.